



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA: EDUCACIÓN PRIMARIA

TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO

**Técnicas lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en el área
de lengua y literatura de subnivel elemental de 3er año de básica.
Talleres de técnicas lúdicas para docentes**

CÓDIGO: LP1-17-439

**AUTORES: Carriel Desiderio Magali Jihanne
Castro Orellana Susana Verónica**

TUTOR: AB. José Calle Madrid. MSc.

Guayaquil, Marzo del 2019



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA: EDUCACIÓN PRIMARIA-MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

DIRECTIVOS

Dr. Santiago Galindo Mosquera, MSc.
DECANO

MSc. Pedro Rizzo Bajaña
VICE-DECANO

MSc. Alfonso Sánchez Ávila
DIRECTOR-CARRERA

Ab. Sebastián Cadena Alvarado
SECRETARIO



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA: EDUCACIÓN PRIMARIA-MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

Guayaquil, marzo del 2019

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

El AB. José Calle Madrid. MSc., tutor del trabajo de titulación: Técnicas lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en el área de lengua y literatura de subnivel elemental de 3er año de básica. Talleres de técnicas lúdicas para docentes, certifico que el presente trabajo de titulación, elaborado por Carriel Desiderio Magali Jihanne con C.C. No. 1204928558 y Castro Orellana Susana Verónica con C.C. No. 0917105439, con mi respectiva asesoría como requerimiento parcial para la obtención del título de LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, EN LA CARRERA DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA FACULTAD DE FILOSOLÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, en la Carrera/Facultad, ha sido **REVISADO Y APROBADO** en todas sus partes, encontrándose apto para su sustentación.

AB. José Calle Madrid. MSc.

DOCENTE TUTOR

C.C. No. 0912147469



Universidad de Guayaquil

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA: EDUCACIÓN PRIMARIA-MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

Guayaquil, marzo del 2019

Sr. Dr.

Santiago Galindo Mosquera, MSc.

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

Ciudad. -

De mis consideraciones:

Envío a Ud., el Informe correspondiente a la **REVISIÓN FINAL** del Trabajo de Titulación: Técnicas lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en el área de lengua y literatura de subnivel elemental de 3er año de básica. Talleres de técnicas lúdicas para docentes, del estudiante: **Carriel Desiderio Magali Jihanne con C.C. No. 1204928558 y Castro Orellana Susana Verónica con C.C. No. 0917105439**. 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 24 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 que el trabajo de investigación cumple con los requisitos exigidos.

Una vez concluida esta revisión, considero que las estudiantes **Carriel Desiderio Magali Jihanne y Castro Orellana Susana Verónica** están aptas para continuar el proceso de titulación. Particular que comunicamos a usted para los fines pertinentes.

Atentamente,

AB. José Calle Madrid, MSc.
 C.C. No. 0912147469

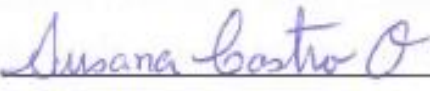


FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA: EDUCACIÓN PRIMARIA-MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

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

Carriel Desiderio Magali Jihanne con C.C. No. 1204928558 y Castro Orellana Susana Verónica con C.C. No. 0917105439. Certificamos que los contenidos desarrollados en este trabajo de titulación, cuyo título es **"Técnicas lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en el área de lengua y literatura de subnivel elemental de 3er año de básica. Talleres de técnicas lúdicas para docentes"**, son de nuestra absoluta propiedad, responsabilidad y según el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN*, autorizamos el uso de una licencia gratuita intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la presente obra con fines académicos, en favor de la Universidad de Guayaquil, para que haga uso del mismo, como fuera pertinente.


 Carriel Desiderio Magali Jihanne
 C.C. No. 1204928558


 Castro Orellana Susana Verónica
 C.C. No. 0917105439

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

DEDICATORIA

Este proyecto se lo dedico a mi Dios todopoderoso pues gracias a él he logrado lo que me propuse, y a mi querida Madre Ana Desiderio quién también es profesora hace muchos años y de lo cual me siento orgullosa pues de ella aprendí las enseñanzas de la educación, a mi esposo por estar siempre ahí apoyándome, a mis maestros por haberme transmitido los conocimientos obtenidos durante mis estudios universitarios y haberme llevado paso a paso en el aprendizaje.

Magali Carriel Desiderio

A mi Señor Jesús quién me dio la Fe, la fortaleza, la salud y la sabiduría por brindarme la oportunidad, la dicha de la vida y los medios necesarios para continuar mi formación como docente, y siendo un apoyo incondicional para lograrlo ya que sin él no hubiera podido, y en especial a mis Hijos por la paciencia y la fortaleza que me brindaron, por haberme apoyado en todo momento y no dejarme caer. ¡Los amo!

Susana Castro Orellana

AGRADECIMIENTO

A Dios por darme la fortaleza, dedicación y por conducir mi vida a lo largo de estos cuatro años. Gracias a mi familia, por estar incondicionalmente conmigo; por su apoyo, aliento y por darme ese consejo en el momento indicado cuando ya quería dejarlo todo y me alentaban a seguir adelante a pesar de los inconvenientes y problemas.

Magali Carriel Desiderio.

Agradezco a Dios por haberme guiado por el camino de la felicidad hasta ahora en cada uno de mis pasos, a mi familia por siempre haberme dado la fuerza y apoyo incondicional que me han ayudado en especial a mi madre, gracias a ella he logrado salir adelante por eso siempre tendré un infinito agradecimiento.

Susana Castro Orellana.

ÍNDICE

Caratula	i
Directivos	ii
Certificación del tutor	iii
Aprobación de tutor.....	iv
Licencia gratuita.....	v
Dedicatoria.....	vi
Agradecimiento	vii
Índice	viii
Índice de tablas.....	xii
Índice de gráficos.....	xiii
Índice de anexos.....	xiv
Resumen	xv
Abstract.....	xvi
Introducción	1
CAPÍTULO I	2
EL PROBLEMA.....	2
1.1. Planteamiento del problema de investigación	2
1.2. Formulación del problema.....	4
1.3. Sistematización	4
1.4. Objetivo de la investigación	5
1.4.1. Objetivo general.....	5
1.4.2. Objetivos específicos.....	6
1.5. Justificación	6
1.6. Delimitación del problema.....	7

1.7. Operacionalización de variables	8
1.8. Premisas	9
CAPÍTULO II	10
MARCO TEÓRICO	10
2.1. Antecedentes de la investigación.....	10
2.2. Marco conceptual.....	11
2.2.1. Lúdica	11
2.2.2. Características de la lúdica.....	13
2.2.3. Importancia de la lúdica.....	14
2.2.4. Tipos de juegos	16
2.2.5. Dimensión afectiva: juegos infantiles.....	16
2.2.6. Teorías del juego	18
2.3. Marco contextual.....	19
2.3.1. Pensamiento.....	19
2.3.2. Elementos del pensamiento.....	20
2.3.3. Habilidades del pensamiento.....	21
2.3.4. Procesos de pensamiento	22
2.3.5. Tipos de pensamientos.....	23
2.3.6. Pensamiento crítico	23
2.3.7. Pensamiento creativo	24
2.3.8. Pensamiento meta cognitivo	25
2.3.9. Importancia.....	26
2.3.10. Periodos del desarrollo del pensamiento.....	27
Fundamentación epistemológica	29
Fundamentación filosófica	31
Fundamentación pedagógica.....	33

Fundamentación sociológica.....	35
2.4. Marco legal	36
CAPÍTULO III	39
METODOLOGÍA	39
3.1. Diseño de la investigación	39
3.2. Modalidad de la investigación	39
3.3. Tipos de investigación.....	41
Investigación bibliográfica	41
Investigación de campo.....	42
Investigación explicativa.....	42
3.4. Métodos de investigación.....	43
3.5. Técnicas de investigación	45
3.6. Instrumentos de investigación.....	46
3.7. Población y muestra.....	46
3.8. Análisis de datos	49
3.9. Análisis de resultados	64
3.10. Conclusiones	65
CAPÍTULO IV.....	66
LA PROPUESTA	66
4.1. Título de la propuesta	66
4.2. Justificación	66
4.3. Objetivos de la propuesta	67
Objetivo general de la propuesta	67
Objetivos específicos de la propuesta	67
4.4. Aspectos teóricos de la propuesta	67
4.5. Factibilidad de su aplicación:	70

4.6. Descripción de la propuesta.....	71
Conclusiones	108
Bibliografía.....	109
Anexos.....	111

Índice de tablas

Tabla 1: Operacionalización de variables	8
Tabla 2: Distributivo de la población	47
Tabla 3: Distributivo de muestra	48
Tabla 4 Capacitación de docentes.....	49
Tabla 5 Tecnología en Institución educativa.....	50
Tabla 6 Falta de interés por parte de estudiantes.....	51
Tabla 7 Estudiantes y habilidades del pensamiento	52
Tabla 8 Recurso tecnológico.....	53
Tabla 9 Desarrollar nivel cognitivo	54
Tabla 10 Valores y el rendimiento estudiantil	55
Tabla 11 Responsabilidad compartida.....	56
Tabla 12 Técnicas lúdicas	57
Tabla 13 Talleres lúdicos	58
Tabla 14 Estudiantes y habilidades del pensamiento	52
Tabla 15 Recurso tecnológico.....	53

Índice de gráficos

Gráfico N° 1 Capacitación de docentes	49
Gráfico N° 2 Tecnología en Institución educativa	50
Gráfico N° 3 Falta de interés por parte de estudiantes	51
Gráfico N° 4 Estudiantes y habilidades.....	52
Gráfico N° 5 Recurso tecnológico.....	53
Gráfico N° 6 Desarrollar nivel cognitivo	54
Gráfico N° 7 Valores y rendimiento estudiantil.....	55
Gráfico N° 8 Responsabilidad compartida	56
Gráfico N° 9 Técnicas activas de estudio	57
Gráfico N° 10 Taller Lúdico favorable	58

Índice de anexos

Anexo 1. Carta de la universidad dirigida a la escuela	112
Anexo 1-A. Carta de la escuela dirigida a la universidad.....	113
Anexo 2 Certificado porcentaje de similitud	114
Anexo 3. Evidencias fotográficas. Aplicando actividades a los estudiante	115
Anexo 3-A_ Evidencias fotográficas. Encuestas a padres de familias...	116
Anexo 3-B_ Evidencias fotográficas. Entrevista a las autoridades	117
Anexo 3-C. Tutorías de tesis.....	118
Anexo 4. Instrumentos de investigación. Aplicada a los estudiantes	119
Anexo 5 Certificado de práctica docentes.....	120
Anexo 5 A Certificado de práctica docente	121
Anexo 6 Certificado de vinculación en la comunidad.....	122
Anexo 6 A Certificado de vinculación en la comunidad	123
Anexo 4. 7 Repositorio nacional en ciencia y tecnología	124



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA: EDUCACIÓN PRIMARIA

TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO

**Técnicas lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en el
área de lengua y literatura de subnivel elemental de 3er año de
básica. Talleres de técnicas lúdicas para docentes**

Guayaquil, enero del 2019

RESUMEN

La aplicación de técnicas lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo es un tema que permite comprender las múltiples manifestaciones del juego en el ámbito educativo, pero, sobre todo, ayuda a entender cómo el juego es un pretexto para el desarrollo de procesos de pensamiento creativo a partir de la valoración de las estructuras convergentes y divergentes. Por ello se lo aplicó en la Escuela de Educación Básica Completa “Carmen Sucre”, en el periodo escolar 2018 – 2019 con la finalidad de mejorar la calidad de la enseñanza. Así como existen formas de entorpecer el sentido del juego, también existen múltiples mecanismos para activar el juego como una experiencia de goce, de disfrute, de lúdica y desarrollo emocional, social y cognitivo. La presencia del juego en las instituciones educativas es un poderoso mecanismo educativo y generador de procesos de desarrollo del pensamiento creativo; sin embargo, su manejo inadecuado, puede conducir a la alienación o enajenación en la imaginación del ser humano.

Palabras Claves: Técnicas lúdicas, pensamiento creativo, talleres.



**FACULTY OF PHILOSOPHY, LETTERS AND EDUCATION SCIENCES
CAREER: PRIMARY EDUCATION
TITLE OF THE INVESTIGATION WORK PRESENTED**

**Playful techniques in the development of creative thinking in the area
of language and literature of elementary sub-level of 3rd year of
basic. Workshops of ludic techniques for teachers**

Guayaquil, January 2019

ABSTRACT

The application of playful techniques in the development of creative thinking is a subject that allows to understand the multiple manifestations of the game in the educational field, but, above all, it helps to understand how the game is a pretext for the development of creative thinking processes. from the assessment of convergent and divergent structures. For this reason, it will be applied in the School of Complete Basic Education "Carmen Sucre", in the school period 2018 - 2019 with the purpose of improving the quality of teaching. Just as there are ways to hinder the meaning of the game, there are also multiple mechanisms to activate the game as an experience of enjoyment, enjoyment, playfulness and emotional, social and cognitive development. the presence of the game in educational institutions is a powerful educational mechanism and generator of creative thinking development processes; however, it can lead to alienation or alienation in the imaginary of the human being

Key words: Playful techniques, creative thinking, workshops.

Introducción

En la actualidad se destaca la importancia de la lúdica para dinamizar los procesos de enseñanza y de aprendizaje o para alcanzar el tan anhelado aprendizaje significativo; pero, lamentablemente, en múltiples espacios educativos se ha dado al juego un enfoque equivocado, se le ha saturado y se ha asumido como herramienta “metodológica” para la evaluación, o mejor para la calificación o juzgamiento en la dinámica de aprendizaje de los niños produciendo en ellos una experiencia de rechazo y tedio por el juego, perjudicando así la esencia del juego.

La ejecución de técnicas lúdicas está presente en las anteriores herramientas cuando el manejo que se le da es lúdico, flexible y centrado en el buen trato; pero, por el contrario, cuando se aplica un método, una herramienta o estrategia y esta se enfoca en una estructura cerrada, dogmática, de medición en la que se pone en evidencia al participante, se le humilla o se le ofende, el juego y la lúdica desaparecen.

Capítulo I: entre otros aspectos puede abarcar planteamiento del Problema, formulación y sistematización del mismo, objetivos de la investigación, justificación, delimitación, hipótesis o premisas de investigación y su operacionalización.

Capítulo II: en el cual se incorporan los antecedentes de la investigación, Marco Teórico, marco contextual, marco conceptual, marco legal, entre otros.

Capítulo III: el cual debe abarcar los aspectos metodológicos empleados en el desarrollo del trabajo de titulación.

Capítulo IV: comprende el desarrollo de la Propuesta de la investigación. Conclusiones. Recomendaciones, Referencias Bibliográficas. Anexos.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. Planteamiento del Problema de Investigación

Actualmente el estudiantado presenta bajo rendimiento en las asignaturas básicas que integran los currículos. Pese a los avances en la ciencia y tecnología y a la variedad de investigaciones ejecutadas para mejorar los sistemas educativos en todos los niveles y subniveles educativos, son incuestionables las falencias tanto a nivel internacional como en el contexto nacional. Según (PISA, 2012) en los países latinoamericanos, uno de cada cuatro estudiantes no posee los conocimientos, habilidades y destrezas indispensables para reflejar un nivel educativo básico.

Una investigación realizada por la Fundación SM a 2.900 profesores de España, dio como resultado que el 87% considera que el sistema educativo actual prepara a los estudiantes para afrontar los retos de la sociedad, además el 86% alertan que los procesos de evaluación no permiten el desarrollo de las capacidades. (Gerver, 12 de marzo de 2014)

La educación española muestra bajo índice de excelencia académica, siendo un contraste para otros países europeos como Singapur y Finlandia. El diseño del currículo se torna como el origen de esta problemática española, ya que los estudiantes no cumplen con funciones importantes en el desarrollo del conocimiento, y son evaluados con instrumentos no acordes al contexto educativo actual.

En el Ecuador los estándares educativos actuales representan solo leyes o fundamentos que rigen a la educación, pero que no se adaptan a la

realidad que vive la sociedad. La educación tradicionalista sumerge a la enseñanza en acciones carentes de dinamismo que impide el desarrollo del pensamiento creativo. El profesorado no es capacitado sobre métodos y técnicas que permitan desarrollar la creatividad de los estudiantes, siendo estos entes pasivos en la enseñanza.

Se puede identificar diversas causas que en conjunto originan la problemática planteada, estas son:

Métodos y técnicas de aprendizajes precarios, basados en el paradigma conductista, que direcciona al estudiante como simple receptor de contenidos, apartando las ventajas que ofrece el desarrollo del pensamiento en los aspectos críticos y creativos. Las clases en todos los niveles de la institución son realizadas mediante métodos tradicionales, que originan desinterés en el educando.

Los docentes carecen de las competencias esenciales del siglo XXI, tanto para planificar y ejecutar procesos formativos con un enfoque multidireccional que permita el desarrollo de las inteligencias múltiples, conforme a las particularidades de cada docente de básica elemental. Estos inconvenientes se ven reflejado en la mala conducta de los docentes, quienes muestran patrones negativos debido a la desmotivación producida por la falta de actividades lúdicas.

Se puede destacar, además, la falta de recursos didácticos concretos que faciliten la realización de procesos de enseñanza con un enfoque constructivista, donde el docente sea ente principal en la construcción del saber, optimizando el desarrollo del pensamiento creativo. Los docentes en pocas ocasiones implementan material didáctico, debido a esto los procesos educativos pierden su nivel de significación.

A pesar de regir un currículo basado en competencias, el diseño de las evaluaciones sigue valorando la memorización, apartando las demás funciones cognitivas de los aprendientes, como el desarrollo de la lengua, el discernimiento del entorno y la resolución de problemas. Actualmente las formas de evaluar se han modificado, existiendo múltiples formas de evaluar a los estudiantes, pero el profesorado sigue enfocado en las evaluaciones escritas, desarrolladas con preguntas cerradas que impiden aportar su criterio al estudiante.

1.2. Formulación del problema

¿De qué manera influyen las técnicas lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes de básica elemental de la Escuela de Educación Básica Completa “Carmen Sucre”, en el periodo escolar 2018 – 2019?

1.3. Sistematización

1. Delimitado, Se delimita en el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes de tercer año básico de la Escuela de Educación Básica Completa “Carmen Sucre”, es un tema abordado en muchos proyectos educativos tanto del distrito 09D04, como en la ciudad de Guayaquil en general, determinando que este problema no solo surge en el sector fiscal sino también en escuelas particulares. Por lo que es menester realizar esta investigación, a fin de que este sector sea beneficiado con actividades innovadores que llamen la atención del aprendiente.

2. Claro, su reacción se realizará en un lenguaje sencillo y de fácil comprensión para lograr mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje por medio de la aplicación de técnicas lúdicas.

3. Evidente, El bajo desempeño es evidente en muchos estudiantes de la escuela antes mencionada, desde el nivel elemental hasta el básico superior que comprende a la misma. El desconocimiento generalizado de los educadores, quienes debido a esto no aplican una metodología que potencie las habilidades y destrezas en los salones de clases, se ve reflejado en la adquisición de las características básicas de las inteligencias múltiples en los estudiantes de básica elemental, incidiendo en la baja puntuación obtenida en los diversos discursos.

4. Relevante, El incipiente desarrollo de las habilidades del pensamiento de los estudiantes de básica elemental de la Escuela de Educación Básica Completa “Carmen Sucre” en la ciudad de Guayaquil, en el periodo escolar 2018 – 2019, es influenciado por múltiples factores de orden académico y social. Como prueba de lo expuesto, se analiza datos de las pruebas “Ser Estudiante”, realizadas en el Ecuador en el año 2014, en los que se obtuvo los siguientes resultados:

5. Original, es un tema nuevo que recién será tratado por primera vez con la finalidad de aplicar técnicas lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo de los niños, niñas y adolescentes, de esta manera motivarlos y que reconozcan que son capaces de todo lo que se propongan realizar en cualquier ámbito ya sea laboral o personal y así afrontar los diversos contratiempos que trae consigo la vida en esta sociedad.

1.4. Objetivo de la investigación

1.4.1. Objetivo general

Analizar la influencia de las técnicas lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes de básica elemental de la Escuela de Educación Básica Completa “Carmen Sucre”, mediante una

investigación de campo, bibliográfica y descriptiva, para diseñar un taller de técnicas lúdicas para docentes.

1.4.2. Objetivos específicos

Analizar la correlación de las técnicas lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes de básica elemental, por medio de una investigación bibliográfica, de campo y descriptiva.

Identificar los factores que inciden en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes de básica elemental, por medio de la aplicación de instrumentos y técnicas de recolección de información.

Establecer los puntos más sobresalientes de la investigación educativa, para el diseño de un taller de actividades direccionadas al desarrollo del pensamiento creativo, que permitan mejorar los procesos de aprendizaje.

1.5. Justificación

El Currículo a través de sus objetivos impulsa el desarrollo de competencias tanto del docente como de los estudiantes, para el servicio a la comunidad en la cual habitan. Para desarrollar habilidades y destrezas útiles a la sana convivencia y para el desenvolvimiento dentro de la sociedad. Las instituciones educativas deben establecer planes anuales, por bloques y semanales orientados al desarrollo del pensamiento en los estudiantes con el fin de mejorar el desempeño académico.

La aplicación de estrategias metodológicas enfocadas en el desarrollo del pensamiento creativo, tendrá un gran impacto en la praxis educativa, porque permite despojarse de corrientes pedagógicas basadas en procesos memorísticos, favoreciendo el desarrollo integral de los

educandos de básica elemental. La importancia de este estudio va más allá de mejorar el desempeño académico de los estudiantes, pretendiendo mediante el análisis de la relación de las variables de investigación, establecer principios, reglamentos institucionales que sirvan de modelo pedagógico para las instituciones educativas del sector.

El presente estudio permite establecer semejanzas y diferencias entre las teorías desarrolladas en torno al desarrollo del pensamiento creativo, ofreciendo a los docentes un amplio conocimiento científico que permita mejorar el desempeño académico de los estudiantes, además asesorar a padres de familias y a la comunidad educativa en general sobre métodos, técnicas e instrumentos para identificar y desarrollar la inteligencia de acuerdo a los intereses de los estudiantes.

A partir de lo expuesto se desarrolló talleres sobre técnicas lúdicas con el objetivo de impulsar la participación activa de los estudiantes, y que estos produzcan nuevas ideas para la resolución de problemas acordes a su edad, sexo e intereses personales siempre enfocándonos en las necesidades de ellos.

1.6. Delimitación del problema

Campo: Educación básica elemental.

Área: Pedagogía.

Aspecto: Cognitivo

Tema: Técnicas lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo.

Propuesta: Talleres de técnicas lúdicas.

Contexto: Escuela de Educación Básica Completa “Carmen Sucre”. Ubicada en la ciudad de Guayaquil, calle 34 entre Venezuela y Colombia. En el periodo escolar 2018 – 2019.

1.7. Operacionalización de variables

Tabla 1: Operacionalización de variables

Variables	Definición	Dimensiones	Indicadores
Variable Independiente	Lúdica hace referencia al conjunto de estrategias creadas para diseñar un entorno armónico para los docentes, dentro de un proceso de aprendizaje a través del juego.	Lúdica	Definición de lúdica
			Características
			Importancia de la lúdica
		Tipos de juegos	Juegos tradicionales
			Juegos infantiles
			Juegos funcionales
			Juegos simbólicos
			Juegos de mesa
			Juegos de roles
		Teorías del juego	Teoría de la Potencia Superflua
			Teoría del Trabajo
			Teorías Metafísica
			Teoría de la Infancia
			Teoría Freudiana
			Teoría Psicoevolutiva
Variable Dependiente Pensamiento Creativo	Este tipo de pensamiento representa la realización de nuevas ideas	Pensamiento	Pensamiento
			Habilidades del pensamiento
			Procesos del pensamiento
		Tipos	Crítico
			Creativo
			Meta cognitivo
			Sociocultural
			Científico
		Importancia	Desarrollo del pensamiento
			Importancia del desarrollo del pensamiento
			Características del estudiante con pensamiento creativo

Fuente: Escuela de Educación Básica “Carmen Sucre”

Elaborado por: Magali Carriel Desiderio y Susana Castro Orellana

1.8. Premisas

- Las técnicas lúdicas representan una estrategia activa de aprendizaje que permite involucrar a los estudiantes de todos los niveles educativos.
- Los estudiantes se motivan a través de actividades lúdicas que generan interés.
- Pensar de forma creativa indica que el producto de ese pensamiento será algo innovador.
- El desarrollo del pensamiento creativo requiere de actividades innovadoras expuestas por los docentes.
- Mediante el desarrollo del pensamiento los estudiantes entienden de mejor manera su entorno social.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

(MarcadorDePosición1) (GONZALES, 2017)

(Márquez), 2015) Con su tema: “La lúdica en los procesos de Interaprendizajes de los docentes”. La problemática del estudio abarca las actividades lúdicas en el subnivel de inicial, pretendiendo que los aprendiente adquieran conciencia de sus vivencias corporales, estén al tanto del mundo por medio del uso de los 5 sentidos y de actividades enfocadas en el juego. Para que esto le sirva en la coordinación, control y establecimiento de particularidades del cuerpo, del tiempo y del espacio. Se destaca que una de las causas que entorpece el proceso de enseñanza es la falta de desarrollo de actividades lúdicas.

(Gonzalez, 2017) Con su tema: “Habilidades lúdicas para el aprendizaje de la aritmética dirigidas a niños y niñas con dificultades en el aprendizaje”. La finalidad de la indagación fue erradicar los problemas suscitados en las matemáticas a través de un manual de estrategias. El proyecto es representado con un enfoque cualitativo-cuantitativo en un modo factible, respaldado por una investigación de campo, descriptiva y un estudio bibliográfico, finalizando que los objetivos no se lograron cumplir. Proyecto educativo Tic.

En su proyecto educativo (TIC, 2016)indica a través del siguiente tema: “La lúdica y su influencia en la obtención de competencias”, que las actividades lúdicas representan medio motivadores para mejorar los procesos de enseñanza y obtener la atención de los estudiantes. Además se destaca que en la obtención de estas competencias que moldean el

comportamiento, potencian el nivel cognitivo, las percepciones sensoriales y establece patrones de tipo psicológico y social.

(Ramírez, 2014) Con el tema: “La lúdica para los procesos didácticos en el área de Ciencias Naturales dirigidos a niños y niñas de educación básica elemental”. El proyecto investigativo tiene como finalidad potenciar la asignatura mediante el desarrollo de una guía metodológica con actividades lúdicas para el proceso de Interaprendizajes. Se estableció la factibilidad del proyecto, describiendo los problemas originados por no implementar las estrategias lúdicas, con un proceso de campo y descriptivo, participando la comunidad educativa en general.

La presente investigación detalla los factores más preponderantes de ambas variables de estudio. La variable independiente que son las técnicas lúdicas donde se destaca la conceptualización, características, estrategias, teoría referente los procesos lúdicos, y su tipología. Direccionando el estudio hacia paradigmas

2.2. Marco Conceptual

2.2.1. Lúdica

El concepto de lúdica es procedente de la derivación latina ludos cuyo significado es recrear, esta acción produce un ambiente con perspectivas activas, facilitando los procesos de aprendizaje con un entorno emocional aceptables entre el profesorado y los docentes. La (ABC, Diccionario 2014), indica que: “Lúdica detalla todo aquello propio o relativo a los juegos, diversión, es decir, un juego de mesa, una salida con amigos a un parque de diversiones son todas actividades lúdicas”. Todo lo que genere un sano entretenimiento puede ser considerado como Lúdica.

La lúdica es una estrategia implementada en las instituciones educativas para desarrollar acciones motivadoras que involucren a los docentes, teniendo como finalidad el desarrollo de acciones con un enfoque innovador que facilite el aprendizaje. Los pedagogos modernos buscan direccionar las actividades hacia el óptimo rendimiento de los educandos en todos los campos o niveles de estudios. Méndez y Méndez Como se citó en (MÁRQUEZ, 2016) afirman que:

Los juegos son la manifestación más importante de la motricidad humana. Desde la consolidación de los primeros esquemas sensoriales en el recién nacido, pasando por la capacidad de simbolización y representación y terminando en los procesos de socialización e integración en grupos cooperativos, en el ser humano encuentra en la actividad lúdica su instrumento más privilegiado, contribuyendo el desarrollo de la personalidad. (pág. 7)

La interpretación de lúdica se puede realizar desde varias visiones, produciendo una vasta y compleja conceptualización, debido a diversos factores como la necesidad del ser humano de interactuar, expresar sentimientos y, generar emociones. A su vez el deporte no con miras a la competencia sino a la distracción, permite relacionarlo con las actividades académicas, generando alegrías, euforia e interés por el aprendizaje.

Los juegos son una forma organizada de la actividad motriz, tanto reglada como espontánea y tienen una evolución a lo largo de la etapa escolar hasta llegar a los deportes. Lo verdaderamente importante del juego es que a la vez que niñas y niños disfrutan con el mismo, tiene un carácter multifuncional, el cual va a depender del tipo de juego y de la forma de jugar. (Cañizares & Carbonero, 2017, pág. 267)

Formar particularidades como la autoconfianza, la responsabilidad e independencia, puede ser logrado mediante la lúdica. Con el paso del tiempo el juego ha sido practicado como una acción natural y libre por los niños y niñas, pero en el ámbito educativo requiere de objetivos específicos, que motiven y relacionen con las materias del currículo, a fin de desarrollar un sinnúmero de habilidad y destrezas. (Carbonero, 2016), afirman que:

Juegos, aprendizaje y desarrollo constituyen una unidad indisociable siendo fuente de aprendizaje porque estimula la acción, reflexión y expresión por parte de niñas y niños. Es una actividad que les permite investigar y conocer el mundo de los objetos, de las personas y sus relaciones, explorar, descubrir y crear. (pág. 7)

Una visión pedagógica del juego repercute en la vigilancia y cuidado extremo de los niños y niñas, por lo que su implementación puede ser una tarea compleja. A pesar de esto, el juego debe ser implementado dentro y fuera de las instituciones educativas para desarrollar condiciones físicas y mentales, para enfrentar las acciones cotidianas presentadas en varios contextos. El desarrollo de la inteligencia se efectúa mediante la correcta aplicación de las indicaciones, debido que se necesita pensar antes de actuar.

2.2.2. Características de la lúdica

(Monsalve Foronda y Mena 2016), en sus tesis de grado, indicaron las características del juego, expresando lo siguiente:

- Acción libre
- Consiste en salir de la cotidianidad, dejar la complejidad de la vida y enfocarse solo en la distracción.

- La subjetividad del juego crea autonomía del entorno exterior que rodea a la niña o niño.
- La fantasía es el factor preponderante en el juego.
- El juego se practica por el simple hecho de jugar, no conlleva otros fines.
- El orden es el principal factor del juego para cumplir cada una de sus reglas.
- La armonía puede ser desarrollado mediante el juego, produciendo en las personas que lo practican bienestar.
- La facilidad es otras características preponderante.
- Es un combate sano por algo, que no genera ningún disturbio si es o no conseguido.

Estas y otras características representan las acciones esenciales que se puede realizar mediante el juego. A partir de estas características se puede planificar y ejecutar procesos de aprendizajes motivadores. A su vez se debe considerar la factibilidad del juego, considerar el tiempo disponible y el espacio, entre otros factores que se relacionan con cada una de las particularidades del juego.

2.2.3. Importancia de la lúdica

(2014) En su libro “El juego y su metodología”, indicaron lo siguiente:

El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de

tensión y alegría y de las conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente. (pág. 12)

La relevancia del juego radica en que es una acción liberadora, aplicada en un lapso y espacio determinado, que posee reglas o algoritmos, que son aceptados voluntariamente por parte de las personas que juegan. Generar alegría y a su vez tensión potencia la inteligencia emocional del individuo, preparándolo para entornos reales.

La acción de jugar se convierte en la meta de nuestras conductas, porque dan satisfacción por el mero hecho de realizarlas, sin pensar en cualquier otra finalidad que no sea la propia acción. El propio proceso del juego encierra la emoción, tensión y diversión suficientes como para hacerlo atractivo e interesante para el jugador. (García & Llull, 2014, pág. 13)

Formar patrones de comportamientos es otra relevancia del juego. El simple hecho de jugar crea en las personas conductas aceptables al entorno que habita. La atracción del juego es empleada para mejorar muchas funciones en diversos campos de la sociedad, e incluso deja de ser un tema específico de niños y niñas, siendo empleado como estrategias hasta en trabajos.

Las competencias para desempeñarse en una sociedad cambiante, son adquiridas mediante la imitación por medio del juego. Según (2014) indican que: “El juego ayuda a los niños a desarrollar estrategias para resolver problemas. Un niño juega a los maestros, a los papás y a las mamás o a los médicos, porque necesita entender a los adultos (pág. 14). Lo aprendido de niño hace referencia a lo expuesto anteriormente sobre el uso de la lúdica en acciones laborales, donde se usa la imitación de acciones para hacer acciones reales, dando mayor interés a lo que el niño desea.

2.2.4. Tipos de juegos

Dimensiones de la lúdica

Según Manuel Cuenca (2014) las dimensiones de la lúdica son:

- Dimensión afectiva
- Dimensión social
- Dimensión creativa
- Dimensión cognitiva
- Dimensión sensorial
- Dimensión motora

2.2.5. Dimensión afectiva: Juegos infantiles

Según Delgado (inmaculada 2013): “El afecto es imprescindible para un desarrollo equilibrado de la persona. Esto es cierto durante toda nuestra vida pero muy especialmente durante nuestro primeros años, ya que unas carencias afectivas en nuestra primera infancia pueden marcarnos para siempre” (pág. 23). El equilibrio emocional de los primeros años de vida condiciona nuestras acciones del futuro, por ende aplicar acciones lúdicas disminuye el riesgo de crear patrones conductuales disruptivos.

“El juego favorece la autoconfianza y el desarrollo de la autoestima gracias a secuencias repetidas de éxito y de dominio del entorno en la actividad del juego” (Delgado, inmaculada 2013, pág. 23). El juego forma las competencias emocionales expuestas por Daniel Goleman en su libro inteligencia emocional, donde estaca el desarrollo del autoestima como un indicador para el óptimo desempeño estudiantil. El juego es en sí mismo una actividad que provoca placer, satisfacción y motivación. Permite al niño aprender a controlar la ansiedad que le producen ciertas situaciones de la vida cotidiana (Delgado, inmaculada 2013, pág. 23).

Social: Juegos funcionales

La actividad lúdica de una sociedad es el reflejo de los valores de su propia cultura; por ejemplo, el monopolio reproduce el funcionamiento del sistema económico capitalista. En resumen, el juego, al igual que el deporte, el folklore y las tradiciones, es reflejo de la sociedad en la que se vive. (García & Llull, 2014)

Cognitiva: Juegos de mesa

Hay que destacar que cuanto más variadas sean las actividades lúdicas y cuanto más temprano empiecen a ofrecerse mejor estimulado estará el niño, antes comenzará a formar en su mente las ideas sobre el mundo y sobre sí mismo, y establecerá relaciones a partir de las cosas que experimenta en dichas situaciones.¹⁵ (Wong, 2017)

Sensorial: Juegos simbólicos

Son aquellos que promueven especialmente la ejercitación de los sentidos. Aunque pueden extenderse a toda la etapa de educación infantil, se centran en el periodo sensorio motor, desde los primeros días del nacimiento hasta los dos años. Los hay, por tanto, especialmente referidos a cada uno de los cinco sentidos asociados al movimiento, denominados también sensorio motrices, como son los juegos audios motores, audiovisuales y visomotores. (Vélez & Fernández, 2013, pág. 223)

Motora: Juegos de roles

Conforme el niño va adquiriendo un mayor control motriz, las habilidades perceptivas, sensoriales y motoras se perfeccionan, aumenta la interacción física en las actividades lúdicas, y se favorece el

conocimiento de su propio esquema corporal y el incremento de la interacción con las otras personas que intervienen o con los objetos.¹⁵

2.2.6. Teorías del juego

El juego ha sido considerado como expresión espontánea de la persona desde la antigüedad. Cuando comienza a ser objeto de estudio sistematizado y, por tanto, a configurarse las primeras teorías sobre el mismo, lo hacen como asociado al desarrollo de las capacidades estéticas y artísticas. (Vélez & Fernández, 2013, pág. 2018)

Teoría de la Ficción o Potencia

El juego es una actitud del niño ante el mundo. Su clave es la ficción, es decir, la representación que hace el niño de la realidad y su modo de actuar ante ella. Esto permite al niño satisfacer deseos prohibidos o difíciles de cumplir.¹²

Teoría del Trabajo

La infancia explica el juego, ya que el niño juega porque es joven. El juego es un impulso originado por el afán de libertad, de independencia, propio del individuo. Es un ingrediente más de la conducta humana que sirve al niño para descubrir al mundo y a sí mismo.

Teoría Metafísica

Se defiende el juego y el ejercicio físico como fuentes de placer porque educan el conocimiento de la naturaleza humana. El juego es arte, expresión, lo que nos lleva bien lejos de los intereses y de lo rentable.

Teoría de la Infancia

La infancia explica el juego, ya que el niño juega porque es joven. El juego es un impulso originado por el afán de libertad, de independencia, propio del individuo. Es un ingrediente más de la conducta humana que sirve al niño para descubrir al mundo y a sí mismo.

Teoría Freudiana

Para Freud el juego es una manifestación erótica encubierta por un lado y, por otro, una vía de escape para expresar y liberar emociones reprimidas que se proyectan desde el inconsciente. El juego permite al niño revivir experiencias no asimiladas una y otra vez hasta que la supera de un modo satisfactorio. El juego, al igual que el sueño, cumple una función terapéutica. (Delgado, inmaculada 2013, pág. 12)

El juego, es la forma en que los niños expresan su autonomía y libertad aunque también es una proyección de deseos que satisfacen las tendencias ocultas y prohibidas, es una representación de conflictos y sucesos desagradables con el fin de dominarlos.

2.3. Marco contextual

2.3.1. Pensamiento

En el campo de la psicología cognitiva, como señala Ryle citado por (Galeane, 2000), “El pensamiento es un término polimorfo que puede aplicarse a una amplia gama de actividades” (pág. 36). Por esta razón, al referir una conceptualización de pensamiento resulta muy difícil, puesto que, es un proceso que puede ser estudiado desde varias perspectivas.

Entonces, se puede decir que, el pensamiento es una acción intencionada, deliberada y secuencial que pretende alcanzar un objetivo en función de la aprehensión de la situación. Este resultado es producto de la actualización de las operaciones realizadas secuencialmente (inferencias deductivas e inductivas). En este sentido, el pensamiento incrementa debido a las inferencias que realiza dependiendo del contexto en que se presentan las acciones deliberadas e intencionales.

Por otra parte, el pensamiento es el contenido del proceso mental de pensar, pues este proceso implica relacionar conceptos con la realidad sociocultural en que se desenvuelven. Desde esta perspectiva filosófica, el pensamiento es la actividad de pensar, dicha actividad se obtiene a través de la abstracción. La abstracción es la decodificación y juicio que se da luego de haber razonado lo percibido por los sentidos. Mientras que, la lógica tradicional ve al pensamiento como objeto, por ende, se basa en el concepto o “ideas abstractas” y el razonamiento o “inferencias”. Los conceptos sirven para: clasificar los objetos, adaptar la conducta y operar.

2.3.2. Elementos del pensamiento

Paul y Elder investigadores de Critical Thinking Organization, citados en el curso Didáctica del Pensamiento Crítico, emitido por el Ministerio de Educación, (Elder, 2013) mencionan los siguientes elementos:

- Puntos de vista: se refiere al marco de referencia, la perspectiva y la orientación.
- Propósito del pensamiento: es decir, las metas y objetivos a lograr.
- Pregunta en cuestión: es el problema o asunto a resolver.
- Información: son los datos, hechos, acontecimientos, experiencias u observaciones.

- Interpretación e inferencia: son las conclusiones o soluciones a las que llega el individuo luego del razonamiento.
- Supuestos: es lo que se acepta como dado, es decir, las presuposiciones.
- Implicaciones y consecuencias: son los alcances que logra el pensamiento. (Ministerio de Educación del Ecuador, 2011)

Cabe señalar que, en cada uno de los elementos que conforman el pensamiento, el individuo debe formularse preguntas que conlleven a desarrollar un óptimo aprendizaje. Crear un punto de vista hasta obtener implicaciones y consecuencias de un tema genera interés en el estudiante

2.3.3. Habilidades del pensamiento

Marzano como se citó (Alicia, 2013), menciona que es necesario activar las habilidades del pensamiento a través de estrategias para desarrollar el pensamiento. Estas habilidades del pensamiento, son:

- Comparación: comprende la identificación y articulación de diferencias y semejanzas que presenta el objeto de estudio.
- Clasificación: implica agrupar objetos en categorías en base a los atributos que posee.
- Inducción: es inferir los principios o generalizaciones luego de la observación o del análisis del objeto estudiado.
- Deducción: es inferir las consecuencias que se desglosan de las generalizaciones o principios.
- Análisis de errores: consiste en identificar y articular errores del auto-razonamiento o el de otros sujetos.
- Elaborar fundamentos: es elaborar un sistema de pruebas que permitan sustentar afirmaciones.
- Abstraer: implica descubrir el patrón general o el tema que subyace en información relevante. (Alicia, págs. 85-86)

El educando, a través de las estrategias activas que aplique el docente, desarrollará eficazmente las habilidades del pensamiento. Pues, estas habilidades son esencial para su desempeño escolar, teniendo en cuenta que, éste le permitirá desenvolverse de forma proactiva en la sociedad en que se desenvuelve.

2.3.4. Procesos de pensamiento

Como se citó en (Coral, 2013) expone que, los procesos del pensamiento son componentes de las habilidades de pensamiento. Según este autor, los procesos pueden ser:

- ✓ Procesos Básicos

- a. De construcción de conocimientos: observación, comparación, relación y clasificación.
- b. De organización del conocimiento: ordenamiento y clasificación jerárquica.
- c. De integración y juicio crítico: análisis, síntesis y evaluación.

- ✓ Procesos de Razonamiento

- a. Deductivo, inductivo, hipotético y analógico.

- ✓ Procesos Creativos

Expansión y contracción de ideas.

- a. Extensión de campo y activación cognitiva.
- b. Inventiva.

- ✓ Procesos Superiores

- a. Procesos directivos para el manejo de la información.
- b. Procesos ejecutivos para el manejo de la información.
- c. Procesos de adquisición de conocimientos.
- d. Discernimiento. (págs. 89-90)

Finalmente, todos estos procesos y habilidades de pensamiento, son las herramientas idóneas con las que cuenta el sujeto para poder procesar

la información o conocimientos y así emitir juicios y argumentaciones. Alcanzar procesos superiores como el discernimiento, representa una labor conjunta entre docentes, padres de familia y el estudiante, esto le permitirá desarrollar la lectura crítica como un medio de desarrollo intelectual para desenvolverse correctamente en la sociedad.

2.3.5. Tipos de pensamientos

Definir, de forma unánime, qué es pensamiento resulta complejo; más aún unificar los diversos criterios a cerca de los tipos de pensamientos que existen, por lo tanto, en el presente trabajo investigativo remitirá diferentes referencias, destacando como principales tipos de pensamientos, los siguientes:

- Pensamiento crítico
- Pensamiento creativo
- Pensamiento meta cognitivo
- Pensamiento sociocultural
- Pensamiento científico
- Pensamiento epistemológico
- Pensamiento tecnológico
- Pensamiento lógico
- Pensamiento descriptivo
- Pensamiento sintético

2.3.6. Pensamiento crítico

Este tipo de pensamiento permite procesar la información que se recibe, dispone de una base de sustentación de sus propias creencias. Busca conseguir eficazmente sus objetivos, mediante actividades intelectuales de orden académico y la aplicación práctica. Este tipo de

pensamiento usa habilidades como: el razonamiento y la resolución de problemas.

2.3.7. Pensamiento creativo

Este pensamiento genera ideas y alternativas originales de solución ante situaciones cotidianas; permite comprender, inventar y establecer nuevas conexiones entre lo que se sabe y lo que se aprende, lo que implica un aprendizaje significativo. Además, se encuentra enlazado al pensamiento crítico. Desarrollar el pensamiento creativo implica lo siguiente:

- Producir una forma de pensar nueva
- El propósito de esta idea es darle solución a una problemática
- La idea original deberá desarrollarse al 100% de sus capacidades
- Tener previstas las consecuencias que la nueva idea traerá consigo.

Destaca una característica importante del pensamiento creativo es pensamiento estructurado en una manera que tiende a llevar a resultados creativos. El criterio último de la creatividad es el resultado. Se llama creativa a una persona cuando conscientemente obtiene resultados creativos, significativos, resultados originales y apropiados por el criterio del dominio en cuestión. (Zarzar, 2015, pág. 20)

La creatividad implica producir contenido nuevo y útil a través del pensamiento divergente, esto es, estudiando otras posibles soluciones. Los testes de pensamiento creativo de Torrance se consideran indicadores válidos y fiables de la actividad creativa, pero se centran en identificar procesos cognitivos específicos. (UNESCO, 2017, pág. 13)

2.3.8. Pensamiento meta cognitivo

En este tipo de pensamiento, el individuo posee un alto grado de conciencia y conocimiento sobre su forma de pensar (procesos y eventos cognitivos). Investigaciones realizadas por (Flavell, 2014) confirmaron que los seres humanos son capaces de analizar los procesos que usan para conocer, aprender y resolver problemas; en pocas palabras, pueden controlar y regular sus propios procesos cognitivos.

Pensamiento sociocultural

Proyecta las capacidades intelectuales: memoria y pensamiento, lo que permite el desarrollo de categorías de pensamiento. Se despliega de logros, los cuales, mediante un proceso, articulan su cumplimiento a través de indicadores, para lograr el desarrollo continuo y pertinente, el acceso al aprendizaje está destinado a potenciar la capacidad intelectual.

Pensamiento científico

Plantea las capacidades interpretativas; debido a esto, facilita el desarrollo del pensamiento crítico. Su base son las habilidades de mecanización (almacenamiento de información, retención, evocación y recuerdo) y concreción (parte de las vivencias, experiencias e imágenes, para continuar con el mundo de las ideas). Posterior a los conceptos se emiten las posturas críticas.

Pensamiento epistemológico

El pensamiento epistemológico plantea las capacidades argumentativas y permite el desarrollo del pensamiento reflexivo. Tiene en cuenta las habilidades de configuración (parte del todo, analiza las funciones y relaciones existentes, genera una estructura conceptual y dota

de sentido y significado dichas relaciones y operaciones) y abstracción (globaliza y generaliza las partes para concluir y explicar).

Pensamiento lógico

Este tipo de pensamiento, es el que garantiza que el conocimiento que se proporciona sea correcto, que se ajuste a la realidad que refleja, y es el que aplica la corrección lógica como único criterio para juzgar la validez de un pensamiento. (Santillana, 2015, pág. 8)

Cabe señalar que, el pensamiento lógico no es exclusivo de las ciencias matemáticas; pues, su uso abarca todas las áreas del conocimiento, más aún en las actividades cotidianas del sujeto debido a la deducción lógica que se debe de hacer ante problemas socio-culturales, es decir, está relacionado con todas las áreas, en lo que realizamos, pensamos, decimos, etc. Es así que podemos describirlo como una manera de comunicación ante los demás.

2.3.9. Importancia

Desarrollo del pensamiento

En una publicación de la página web Concepto y definición, manifiesta lo siguiente:

El desarrollo del pensamiento es la capacidad propia que tiene el ser humano para pensar, que se va desarrollando despacio y naturalmente con la maduración. La aptitud natural para pensar indica entenderse así mismo y al mundo que lo rodea, utilizando la percepción, la atención, la memoria, la transferencia, etc.

El niño desde que nace debe de ser estimulado a desarrollar su pensamiento, siendo los padres los primeros encargados, quienes consecuentemente confían en los docentes para que mediante la utilización de estrategias y recursos apropiados logren potenciar las destrezas y habilidades cognitivas, pero sobre todo que afronten y tomen decisiones correctas para que no afecten a la sociedad en común: (Yanosky, 2014).

Importancia del desarrollo del pensamiento

En su libro “Acción y reflexión: Cómo desarrollar el pensamiento y las habilidades directivas”, afirma lo siguiente:

El pensamiento tiene mayor poder del que pensamos. La forma en la que pensamos determina lo que hacemos. Por un lado, las emociones se regulan mediante el pensamiento. Por otro lado, el pensamiento explicó las profecías auto cumplidas (lo que se conoce como efecto Pigmalión) que se producen cuando uno piensa que puede lograr algo y lo logra porque el pensamiento positivo le lleva a movilizar todos sus recursos, poner todas sus energías, etc., o cuando piensa que no puede lograrlo y no lo logra porque o no lo intenta o el temor a fracasar lo obstaculiza y le frena. (Gómez, 2015, págs. 27-28)

Pensar es el resultado de una serie de procesos, los cuales implican que, el ser humano está avanzando cotidianamente en todos los ámbitos o campos del conocimiento. La importancia que recobra el pensamiento, es de tal relevancia, pues es capaz de controlar el estado de ánimo del sujeto, dentro de cualquier contexto.

2.3.10. Periodos del desarrollo del pensamiento

Jean Piaget citado por (Manuel, 2013)

Manifiesta que el pensamiento de los individuos atraviesa por diferentes periodos, estas etapas son:

- Sensorio motriz (0-2 años): se desarrollan conceptos de permanencia de objetos.
- Preoperatorio: (2-4): se desarrolla el lenguaje, la imitación y se logra la internalización de símbolos.
- Intuitivo (4-7): Aquí, el sujeto desarrolla la categorización de conceptos.
- Operaciones concretas (7-11): El individuo realiza operaciones no abstractas, es decir recurre a recursos.
- Operaciones formales (11-14): El ser humano logra desarrollar el pensamiento lógico-abstracto. (Bousoño, 2013, pág. 8)

El proceso de generación de conclusiones basadas en la evidencia conlleva al desarrollo del pensamiento hasta obtener un pensador crítico. Mediante el mismo se analiza y evalúa el pensamiento con el propósito de mejorarlo. (Grupo editorial Norma, 2014) Estos pasos son:

- Pensador irreflexivo: el pensamiento del sujeto no está consciente de los problemas.
- Pensador retado: en éste, el pensamiento del individuo se enfrenta a los problemas.
- Pensador principiante: en este nivel, el ser humano trata de mejorar su pensamiento, pero no práctica constantemente.

- Pensador practicante: aquí el sujeto reconoce la necesidad de practicar regularmente.
- Pensador avanzado: el individuo progresa a medida que practica.
- Pensador maestro: a esta altura, los buenos hábitos de pensamiento se vuelven parte de la naturaleza del cognoscente.

Fundamentación Epistemológica

El presente proyecto educativo, epistemológicamente, se fundamenta en el racionalismo crítico expuesto por Karl Popper; quien en su teoría la filosofía de la ciencia presenta los fundamentos de esta corriente. Hessen como se citó (Sánchez, 2014) en Sánchez, afirma que:

El racionalismo es la posición epistemológica que ve en el pensamiento y la razón, la fuente principal del conocimiento humano. La forma más antigua del racionalismo se encuentra en Platón. Éste manifestaba que los sentidos no pueden conducir a un verdadero saber, sino que este saber es una mera opinión. Para esto, Platón supuso que, tiene que haber además del mundo sensible otro suprasensible, del cual saque nuestra conciencia cognoscente sus contenidos. Las Ideas son modelos de las cosas empíricas, las cuales deben su manera de ser, su peculiar esencia, a su "participación" en las Ideas. (Hessen, págs. 26-27)

Las ideas juegan un papel importante para el desarrollo del pensamiento; por ende, no hay que suponer que solo los sentidos contribuyen a este proceso, sino que, la opinión a través de los juicios constantes que realiza el ser humano hace que el pensamiento se desarrolle continuamente. En este sentido, el racionalismo pone en

manifiesto que los conocimientos son una mera conclusión cognoscente del cerebro.

Hay que tener en cuenta que, durante la lúdica activa diversos juicios basados en la razón, y que ésta permite desarrollar procesos que contribuyen a mejorar el pensamiento que posee el individuo. Pues al jugar, no solo se mejoran habilidades motrices; también se desarrollan habilidades del pensamiento lógico, crítico y creativo. Es en este punto en el cual se destaca la importancia que toma el racionalismo en el desarrollo del pensamiento.

El racionalismo incrementa o toma mayor importancia en la Edad Moderna con el filósofo René Descartes con la teoría de las ideas innatas. Según ella, nos son innatos cierto número de conceptos, justamente los más importantes, los conceptos fundamentales del conocimiento. Estos conceptos no proceden de la experiencia, sino que representan un patrimonio originario de la razón. Según Descartes, estos conceptos pueden ser más o menos acabados. (Bousoño, 2013, pág. 33)

Entre las principales características del racionalismo se encuentra la exaltación de la razón como facultad cognoscitiva, pues la razón decide lo verdadero o falso (en cuanto al conocimiento), y lo que es bueno o malo (en cuanto al comportamiento); en este sentido, se trata de un pensamiento con juicio crítico. Otra de las características es el desprecio del conocimiento sensible, ello se refiere a que la sensación muchas veces puede ser equívoca y por ende la razón debe descubrir el fallo.

Cabe señalar que para esta corriente epistemológica, todo verdadero conocimiento se funda en el pensamiento. Por lo tanto, el pensamiento es de vital importancia en el desenvolvimiento socio-cultural

del ser humano, es la base para el desempeño eficiente de todo ente que conforma esta sociedad. El desarrollo del pensamiento se logra con el continuo balance entre las sensaciones y las ideas o juicios de razón que deba tomar el individuo en un determinado problema o situación que afecte a su contexto.

Hay que tener en cuenta que, el pensamiento es un proceso muy complejo y continuo y que se desarrolla en cada individuo de formas diferentes. Sin embargo, la complejidad del pensamiento se debe a los juicios de razón que realiza la mente humana. El racionalismo en el presente estudio muestra las bases para el abordaje teórico y práctico de las técnicas lúdicas y su influencia en el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes, da a conocer que demostrando su intelecto desarrollaron estas técnicas.

Fundamentación filosófica

Toda investigación educativa implica una filosofía en sí, por ende es necesario definir la corriente filosófica que fundamenta esta investigación; teniendo en cuenta esto, el idealismo es la doctrina que mejor contribuye a la fundamentación de este trabajo. Por lo tanto es indispensable conocer en qué consiste y cuál es el nexo con las variables de este proyecto educativo.

El idealismo es una de las corrientes filosóficas más antiguas de la humanidad, su origen se remonta a la antigua Grecia con los pensadores: Parménides, Sócrates y Platón. Sin embargo, fue Leibniz quien empleó el término idealista. El idealismo sostiene que no existen cosas reales, que sean independientes de la conciencia de los individuos. De acuerdo con esta doctrina, la realidad se deriva de la actividad de la propia mente. Al actuar la

mente, hace existir cosas que, de otro modo, no serían posibles.
(Bousoño, 2013, pág. 36)

En el campo educativo, esta corriente ha nutrido considerablemente a la formación humana. Como filosofía educativa, el idealismo, tiene como objetivos generales: el desarrollo de la capacidad para razonar y la producir un pensamiento que satisfaga la búsqueda de la verdad. Por otra parte, pretende unir al educando con la realidad en la que se halla inmerso, ello propicia la aproximación entre los educandos y la naturaleza.

Por otra parte, el idealismo desde la perspectiva curricular, cree que el currículo debe centrarse en conceptos ideales a los cuales deben aspirar los educandos de todos los niveles educativos; esto quiere decir que, los individuos deben ser educados con profundos valores morales, mentales y espirituales. El currículo debe enfatizar los estudios liberales y parte de la noción de la universalidad de las ideas, sin existir ningún tipo de lineamiento que produzcan sumisión y elimine el desarrollo del pensamiento.

En este sentido, las implicaciones didácticas del idealismo, manifiestan que la razón es el camino que conduce a la verdad universal, por ello es indispensable que el educando aprenda el todo; pues, si se estudia solo las partes, este pensamiento está fraccionado. Por este motivo, se prioriza la utilización del método socrático o mayéutica, ya que, esta metodología obliga al sujeto a analizar y a dar argumentaciones cada vez más verosímiles. La literatura, la filosofía, la historia y las matemáticas son necesarias para el currículo idealista.

El pensamiento creativo de grandes autores universales es fundamental para lograr la filosofía que implica esta doctrina. Al leer obras se descubre las múltiples ideas que están perennes en la mente de sus autores hasta que fueron plasmadas en textos, ello implica conocer historias, reflexiones, idiomas, puntos de vistas, sentimientos, emociones,

etc., en sí, todo un conjunto de aprendizajes. De esta manera, el sujeto estará aprendiendo de forma holística, pero sobre todo, deberá ser de forma espontánea para que tenga sentido y penetre en la mente humana.

Por el motivo descrito anteriormente, el o la docente idealista, deben guiar al estudiante hacia procesos de aprendizaje y desarrollo del pensamiento óptimos para que lo aprendido no sea solo una simple acumulación de conocimientos, sino aprendizajes que puedan servirle para su posterior incursión como ciudadano de la sociedad, permitiéndoles resolver problemas y actuar de una manera eficaz dentro de un entorno familiar, educativo o laboral y ser parte de esta sociedad desenvolviéndose ellos solos.

Fundamentación pedagógica

Para esta fundamentación se toma como referente la Pedagogía Crítica; a través de los estudios de Paulo Freire. Esta tipología pedagógica es parte esencial de las bases didácticas de la Actualización Curricular vigente. Por lo tanto, es necesario tener claro en qué consiste esta pedagogía y la relación que guarda con el proyecto investigativo.

La pedagogía crítica concibe a la clase como un espacio en el que se origina un aprendizaje nuevo, basado en las experiencias de los educandos y educadores mediante el diálogo significativo (método dialógico). En este sentido, Paulo Freire manifiesta que este sistema pedagógico se fortalece del conjunto de teorías y prácticas de conciencia crítica, las cuales pretenden reconocer las interconexiones entre las experiencias particulares y los problemas socio-culturales que enfrenta el sujeto. (Grupo Santillana, 2013, pág. 12)

Cabe señalar que: la comunicación, participación, contextualización, significación y la humanización, son elementos fundamentales en la

pedagogía crítica. Debido a esto, la lectura contribuye directamente con los elementos descritos anteriormente, pues, al leer se abre un sinnúmero de mundos. Por otra parte, éstos incentivan al individuo a ir más allá de pensamientos simples y ambiguos, es decir, invita al sujeto para que aplique de forma holística su pensamiento en contextos reales.

Por medio de la pedagogía crítica, el docente debe motivar el aprender a pensar eficazmente de manera autónoma; es decir, cuestionando, reflexionando y analizando todo lo que se aprende; más aún si se trata de literaturas, pues ellas encierran múltiples situaciones a las que muchas veces es posible acceder en la vida real. De ahí la urgencia de que los educadores desarrollen la capacidad de pensar críticamente, y que a su vez promuevan esta actividad en los estudiantes

Si el docente aprende a pensar críticamente, podrá fomentar y desarrollar el pensamiento en los estudiantes durante los entornos de aprendizajes. Una pedagogía fundamentada en el pensamiento crítico pretende no solo reproducir conocimientos sino que busca producir y crear pensamientos. Todo esto se logra mediante la indagación de diversas fuentes, el análisis de hechos, la evaluación de la información relevante y actuando de manera flexible ante los retos que implica afrontar actualmente en esta sociedad. (Santillana, 2013, pág. 8)

Esta corriente pedagógica, a nivel didáctico, integra metodologías constructivistas y cognitivas. Por ende, el protagonista del aprendizaje, realizará actividades y tareas diseñadas por los docentes que estimulen su participación, capacidad investigativa y sobre todo que lo conecten con la realidad social por medio de la propagación de alternativas de solución a problemas. De esta manera, se estará cultivando un pensamiento productivo y significativo.

Uno de los perfiles de salida de los estudiantes de educación general básica, es que, él sea un ente comunicativamente competente; ello implica el conocer, utilizar y valorar las variaciones lingüísticas de su entorno y de los demás; disfrutar y comprender la lectura desde la perspectiva del pensamiento lógico, crítico y creativo; especialmente debe demostrar sensibilidad y comprensión de las obras artísticas para potenciar sus habilidades metalingüísticas.

Finalmente, la pedagogía crítica brinda la posibilidad de interactuar de manera eficiente en la era de la comunicación global que actualmente se está dando. La lectura es la herramienta que sirve para la reflexión personal, pues ayuda a estructurar el pensamiento. Es fundamental que y los docentes creen las oportunidades para que cada estudiante desarrolle completamente las destrezas lectoras y las habilidades del pensamiento.

Fundamentación sociológica

Sin dudas, la educación es el impulso para el desarrollo de toda sociedad, por ello hay que tener en cuenta que no puede existir una sociedad productiva sino hay una buena educación. Por lo tanto, la presente investigación educativa, retoma como sustento y fundamento al Socialismo del Buen Vivir, paradigma que se identifica con la adquisición del bien común y la felicidad individual. Esta corriente posee un espíritu asombroso que promueve el aprendizaje y la superación colectiva.

Conjuntamente, uno de los objetivos primordiales del Plan del Buen Vivir, es: asegurar la incorporación sistemática de programas y actividades de aprendizaje desde el aprender haciendo y la vinculación de la comunidad al proceso educativo, en todos sus niveles y modalidades, para fomentar una cultura de afectividad y responsabilidad con los seres humanos y la

naturaleza. (Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo, 2013, pág. 170)

Gracias a la lúdica, el ser humano forma y desarrolla su pensamiento, imaginación, memoria y otras capacidades. Además desarrolla sentimientos y valores, que contribuyen al perfeccionamiento del ser humano, a partir de las reacciones emotivas que provoca el arte. De ahí la intervención no solo de los maestros, sino que le da participación a la familia y de la sociedad en sí.

El socialismo es una nueva corriente ideológica, surgida ante las necesidades sociales de la población en Latinoamérica. Presenta al igual que el socialismo clásico, algunas características similares, solo que ahora posee una democracia participativa y según sus defensores, se adapta a la realidad de cada país, no posee dogmas ni principios. El socialismo permite la participación de los ciudadanos de cualquier clase social, tanto en actividades políticas, educativas, sociales sin ningún tipo de imposición.

2.4. Marco Legal

Constitución de la república del Ecuador

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 en la sociedad en que se desenvuelve. (Asamblea Constituyente, 2008, págs. 32-33)

Código de la niñez y adolescencia

Art. 38.- Objetivos de los programas de educación.- La educación básica y media asegurarán los conocimientos, valores y actitudes indispensables para:

a) Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño, niña y adolescente hasta su máximo potencial, en un entorno lúdico y afectivo;

g) Desarrollar un pensamiento autónomo, crítico y creativo; (Congreso Nacional, 2013, pág. 7)

Ley orgánica de educación intercultural

Art. 2.- Principios.- La actividad educativa se desarrolla atendiendo a los siguientes principios generales, que son los fundamentos filosóficos, conceptuales y constitucionales que sustentan, definen y rigen las decisiones y actividades en el ámbito educativo:

x) Integralidad.- La integralidad reconoce y promueve la relación entre cognición, reflexión, emoción, valoración, actuación y el lugar fundamental del diálogo, el trabajo con los otros, la disensión y el acuerdo como espacios para el sano crecimiento, en interacción de estas dimensiones. (Asamblea Nacional, 2011, págs. 8-10)

Plan nacional del buen vivir

4.2. Promover la culminación de los estudios en todos los niveles educativos.

e. Generar mecanismos pedagógicos y metodológicos de enseñanza que promuevan la adecuada transición de los estudiantes a través los diferentes niveles de educación.

4.4. Mejorar la calidad de la educación en todos sus niveles y modalidades, para la generación de conocimiento y la formación integral de personas creativas, solidarias, responsables, críticas, participativas y productivas, bajo los principios de igualdad, equidad social y territorialidad.

Armonizar los procesos educativos en cuanto a perfiles de salida, destrezas, habilidades, competencias y logros de aprendizaje, para la efectiva promoción de los estudiantes.

Potenciar el rol de docentes y otros profesionales de la educación como actores clave en la construcción del Buen Vivir

a. Fomentar la actualización continua de los conocimientos académicos de los docentes, así como fortalecer sus capacidades pedagógicas para el desarrollo integral del estudiante.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. Diseño de la investigación

El diseño de la investigación se refiere a la manera práctica y concreta de responder las preguntas de investigación para alcanzar los objetivos señalados, lo que implica seleccionar un diseño de investigación y aplicarlo al contexto particular del estudio. En otras palabras, el diseño se refiere al plan o estrategia planteada para obtener la información requerida. Se utiliza para probar las hipótesis en caso de que hayan sido planteadas o para aportar evidencia respecto a los lineamientos del estudio en caso de estudios correlacionales, explicativos o predictivos. (Domínguez, 2015, pág. 54)

Posterior a la formulación del problema que perjudica a la comunidad educativa, las investigadoras detallan un conjunto de interrogantes del alcance de la investigación, para así cumplir con los objetivos planteados. Debido a esto es importante el diseño metodológico de la investigación, según (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014), “el diseño metodológico se refiere al plan o estrategia concebida para obtener la información que se requiere” (pág. 54). Constituye el eje central encargado de direccionar el proceso investigativo, facilitando la selección de los tipos de investigación, métodos, técnicas e instrumentos de recolección de información.

3.2. Modalidad de la investigación

La presentación investigativo tiene un enfoque mixto, donde abarca la investigación cualitativa y cuantitativa; dado que se requiere abarcar la problemática y los fenómenos que se despliegan del tema de estudio.

Siendo estos de mucha complejidad debido a las particularidades que posee la población analizada. Por tal motivo, la elección de dos enfoques es pertinente, utilizando la combinación de estas dos perspectivas. Adicional a esto, el empleo de técnicas cuantitativas para la recolección de datos y criterios cualitativos para comprender y explicar la dinámica holística que se obtiene al estudiar entes tan complejos. En este sentido, Hernández et. Al, indican que:

La meta del enfoque o investigación multimodal o mixta no es reemplazar a la investigación cuantitativa ni a la investigación cualitativa, sino utilizar las fortalezas y posiciones de ambos tipos de indagación combinándolas eficazmente y tratando de minimizar sus debilidades potenciales. (Hernández, Fernández, & Baptista, pág. 544)

Enfocar la investigación de forma cualitativa facilita la indagación de los factores sociales, como es el poco desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes a la hora de desempeñar alguna acción. Todo esto se realiza implementa la observación de los procesos educativa de básica elemental, encuestas a docentes y padres de familia, además de la entrevista dirigida a la autoridad del plantel, con el propósito de explorar las relaciones sociales y describir la realidad tal como es experimentada por los involucrados.

A su vez, enfocar el proceso investigativo en una investigación cuantitativa, facilita el estudio estadístico de los datos resultantes en las encuestas y observaciones estructuradas por medio de una ficha. Cabe señalar que, las muestras pretenden una respuesta aceptable y a su vez busca generalizar conclusiones a partir del análisis estadístico de la información y conocer los resultados reales antes pedidos, logrando un óptimo enfoque sobre la investigación estadística y su factibilidad en la sociedad.

3.3. Tipos de investigación

En el presente proyecto educativo se emplea los siguientes tipos de investigación:

Investigación bibliográfica

Es común e indispensable en toda investigación la revisión de documentos trascendentes sobre la problemática planteada. Debido a esto, la investigación bibliográfica es sumamente importante para el análisis de la relación existente entre las actividades lúdicas y los procesos realizados para desarrollar el pensamiento creativo. En este sentido, (Arismendi, 2013) , define lo siguiente:

La investigación bibliográfica se fundamenta en la revisión sistemática, rigurosa y profunda del material documental de cualquier clase. Se procura el análisis de los fenómenos o el establecimiento de la relación entre dos o más variables. Cuando opta por este tipo de estudio, el investigador utiliza documentos, los recolecta, selecciona, analiza y presenta resultados coherentes. (Arismendi, 2013, pág. 87)

Este tipo de investigación pretende obtener información valiosa y pertinente para el sustento del proyecto educativo mediante un proceso de recolección y análisis de las diferentes fuentes literarias; ya sea mediante libros, revistas indexadas, páginas web, reportes de revistas, entre otras. Es necesario señalar que, la información debe ser lo más actual posible, debido a que el conocimiento pasa en constante renovación y por eso debe ser actualizado cada cierto tiempo recordando que el mundo sigue su curso y por ende nosotros debemos avanzar.

Investigación de campo

En una investigación en el campo educativo, el investigador debe trasladarse al lugar en donde se está presentando el problema; pues, esto facilita la observación directa de los hechos, analizando los factores primarios y secundarios que originan la problemática. Por tal motivo, la investigación de campo es primordial en este proyecto. En este sentido, Rafael Graterol, menciona que:

Este tipo de indagación también es conocida como investigación in situ, ya que se ejecuta en el propio sitio donde se localiza el objeto estudiado. Ello permite conocer más a fondo el fenómeno de estudio y permite manejar los datos con más seguridad.

La investigación de campo ayuda a obtener nuevos conocimientos de la realidad social y educativa del entorno, además de estudiar los sucesos para diagnosticar problemas y necesidades de los involucrados aplicando los conocimientos con fines prácticos. La prioridad en la investigación radica en la identificación del nivel de desarrollo creativo, no solo en los estudiantes sino en la comunidad educativa en general, ampliando la visión de la problemática por medio de encuestas con preguntas enfocadas a las variables y entrevistadas direccionadas a identificar los inconvenientes en particular que posee el centro de estudio. Por esta razón, la investigación de campo permite trabajar directamente en el contexto social y proporciona la seguridad de que la información es real. (Graterol, 2010)

Investigación explicativa

Su finalidad es explicar el comportamiento de una variable en función de otra(s); aquí se plantea una relación de causa-efecto, y tiene que cumplir con otros criterios de causalidad; requiere de control tanto metodológico

como estadístico. Se usan para explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones (implica la exploración, la descripción y la correlación de lo investigado). (Domínguez, 2015, pág. 53)

3.4. Métodos de investigación

Método de investigación

En una investigación educativa, es necesario la utilización de metodologías cualitativas y cuantitativas debido a la complejidad implícita del objeto y sujeto de estudio; por esta razón, en el presente trabajo, se han utilizado los siguientes métodos:

Método de observación

Todo proceso investigativo requiere de la observación directa del indagador para la recolección de datos e información relevante. Este método radica en seleccionar oportunamente lo que se desea analizar. Por esta razón se dice que: “Saber observar es saber seleccionar”; es decir, tener claramente identificado el objeto y sujeto a observar (Universidad Autónoma de Aguascalientes, 2009, pág. 36)

Este método empírico, es esencial para el planteamiento del tema y problema a indagar; más aún para el posterior desarrollo del proceso investigativo. Cabe señalar que, la observación es la percepción que se obtiene del fenómeno de estudio, el cual no siempre es percibido por los involucrados y por ende no es tratado a tiempo para poder disminuir la problemática.

Método deductivo

Dentro de una investigación en el ámbito educativo, su nombre lo indica, es la deducción de las cosas de una forma rápida, se torna

difícil y un tanto riguroso someter a los involucrados a un estudio experimental debido a la complejidad que presenta cada uno. Por este motivo, el método deductivo es el más apropiado entre todos los métodos teóricos para llevar a cabo este tipo de indagación. Además, esta metodología permite explicar mejor fenómenos particulares de teorías demostradas. En este sentido, Garcés Paz, señala lo siguiente:

El método deductivo radica en aprovechar adecuadamente los contenidos de las teorías demostradas como científicas en la explicación del objeto o fenómeno que se pretende investigar. De manera simple, la deducción parte de una teoría general para explicar hechos o fenómenos particulares. (Paz, 2016, pág. 80)

Método estadístico

Este método comprende un conjunto de procedimientos, estrategias y técnicas usadas por el investigador para recolectar, organizar y analizar los diferentes datos e información recabada, los cuales ofrecerán una gama de argumentaciones y decisiones para mejorar los problemas que se presentan en las diversas situaciones de la vida, siempre y cuando informándonos bien de lo que necesitamos y lo que los demás necesitan, es un método necesario y valioso en la sociedad actual.

En este sentido, el proceso riguroso que se lleva a cabo con este método permite comprender de mejor manera los datos que se han recabado durante el proceso investigativo, teniendo en cuenta el comportamiento global de los individuos inmersos en la problemática de estudio. Cabe señalar que, para esta metodología es esencial el análisis exploratorio de lo observado, para luego realizar la respectiva representación gráfica de la información. Posteriormente, se realiza el pertinente análisis e interpretación de la información obtenida.

3.5. Técnicas de investigación

Para tener una visión por parte de los sujetos inmersos en la problemática, es necesario la utilización de técnicas e instrumentos que permitan recolectar información relevante.

Entrevista

Taylor & Bogdan (citado por Raúl Deslauriers,), manifiesta lo siguiente respecto a la entrevista: “Se trata de una situación cara a cara, donde se da una conversación íntima de intercambio recíproco, en la cual el informante se convierte en una extensión y asume la identidad de su grupo social”.

La entrevista es una técnica que ayuda a obtener información directa del problema en estudio, por lo general se la efectúa a los directivos o a los docentes de la institución. En esta investigación se aplica una entrevista estructurada a la autoridad de la Escuela de Educación Básica Completa “Carmen Sucre”. (Deslauriers, 2010)

Encuesta

La encuesta es una técnica cuantitativa que posee características ventajosas para el desarrollo de una investigación y el posterior análisis cualitativo. Además, es la más utilizada por investigadores porque permite estudiar la relación entre las variables. En el presente trabajo se aplica la encuesta a los docentes de la institución educativa. (López, 2013, pág. 54)

Para la recolección de información relevante y sustanciosa para la investigación, no basta el uso de la entrevista dirigida a la autoridad del plantel, es necesario obtener datos de otros miembros de la comunidad que se encuentran inmersos en la problemática planteada, por ello es necesario el uso de la encuesta.

3.6. Instrumentos de investigación

Escala de Likert

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.

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

Cuestionario

Se puede afirmar que, este instrumento es el más usado para recolectar datos en las investigaciones. Un cuestionario es un conjunto de preguntas relacionadas y congruentes a una o más variables a medir; estas interrogantes pueden ser abiertas o cerradas.

En la encuesta dirigida a docentes y en la prueba estructurada aplicada a estudiantes se utiliza un cuestionario cerrado, pues, contiene categorías u opciones de respuesta que han sido previamente delimitadas. En otras palabras, se presentan las posibilidades de respuesta a los participantes, quienes deben acotarse a éstas.

3.7. Población y muestra

En la investigación es prioritario la identificación de las variables de estudio. Dentro de todo proceso investigativo es necesario tener

claramente identificado con qué tipo de personas o sujetos se va a llevar a cabo el estudio. Por esta razón, el indagador debe identificar la población y obtener la muestra respectiva.

Población

La población es parte fundamental de la investigación; pues, ella permite tener claro con qué parte de la comunidad se está trabajando. “La población es el conjunto de sujetos que queremos estudiar un fenómeno determinado”. (Cascant, 2012, pág. 54). Además, se puede enfatizar que, la población es un grupo de individuos que son objeto de estudio y ayudan a una mejor comprensión de la investigación

La población de este estudio está compuesta por miembros de la comunidad de la Escuela de Educación Básica Completa “Carmen Sucre”. Esta población se encuentra delimitada por: 1 autoridad, 50 docentes y 980 estudiantes, 980 representantes legales los cuales se detallan en la siguiente tabla:

Tabla 2: Distributivo de la población

Nº	Detalle	Personas	Porcentaje
1	Directivo	1	1%
2	Docentes	50	25%
3	Estudiantes	980	37%
4	Representantes Legales	980	37%
	Total	2011	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica “Carmen Sucre”

Elaborado por: Castro Orellana Susana y Carriel Desiderio Magali.

Muestra

El subconjunto de sujetos seleccionados de entre la población, a fin de que lo se averigüe sobre la muestra se pueda generalizar a la población en su conjunto” (Cascant, 2012, pág. 55). La muestra es la parte de la población que se va a evaluar estadísticamente con la finalidad de obtener datos e información relevante para la investigación. Cabe señalar que, la muestra permite delimitar sustancialmente a la población inmersa en la problemática estudiada por el investigador.

Se procede a seleccionar un muestreo no probabilístico de tipo intencional; es decir, que la muestra se conformará por la misma cantidad poblacional de docentes y autoridad. Para efectos investigativos, también se procede a escoger una muestra no probabilística.

Tabla 3: Distributivo de muestra

Nº	Detalle	Personas	Porcentaje
1	Directivo	1	1%
2	Docentes	7	7%
3	Estudiantes	43	43%
4	Representantes Legales	43	43%
	Total	94	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica “Carmen Sucre”

Elaborado por: Castro Orellana Susana y Carriel Desiderio Magali.

3.8. Análisis de datos

Encuesta dirigida a los Representantes legales

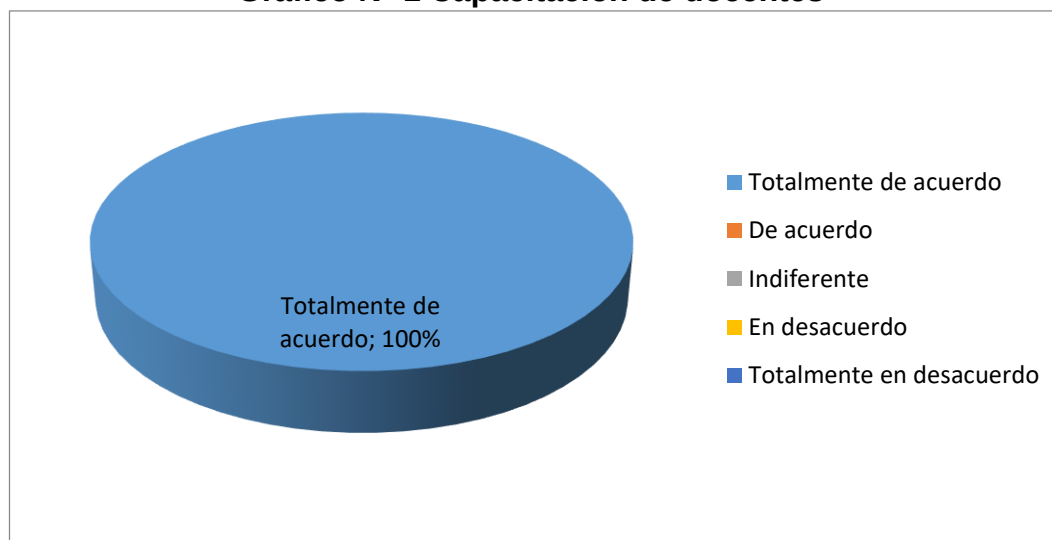
Tabla 4 Capacitación de docentes

1 ¿Considera Ud. que los docentes deben capacitarse constantemente para actualizar las técnicas lúdicas empleadas?			
Código	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
Ítem 1	Totalmente de acuerdo	43	100%
	De acuerdo	0	0
	Indiferente	0	0
	En desacuerdo	0	0
	Totalmente en desacuerdo	0	0
	TOTAL	43	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica "Carmen Sucre"

Elaborado por: **Castro Orellana - Carriel Desiderio Magali.**

Gráfico N° 1 Capacitación de docentes



Fuente: Escuela de Educación Básica "Carmen Sucre"

Elaborado por: **Castro Orellana - Carriel Desiderio Magali.**

Análisis: Todos los encuestados estuvieron totalmente de acuerdo en que los docentes deben actualizar sus conocimientos, así como las técnicas lúdicas y las estrategias en el desarrollo del pensamiento creativo constantemente pues de ello depende la mejora del rendimiento escolar de los estudiantes.

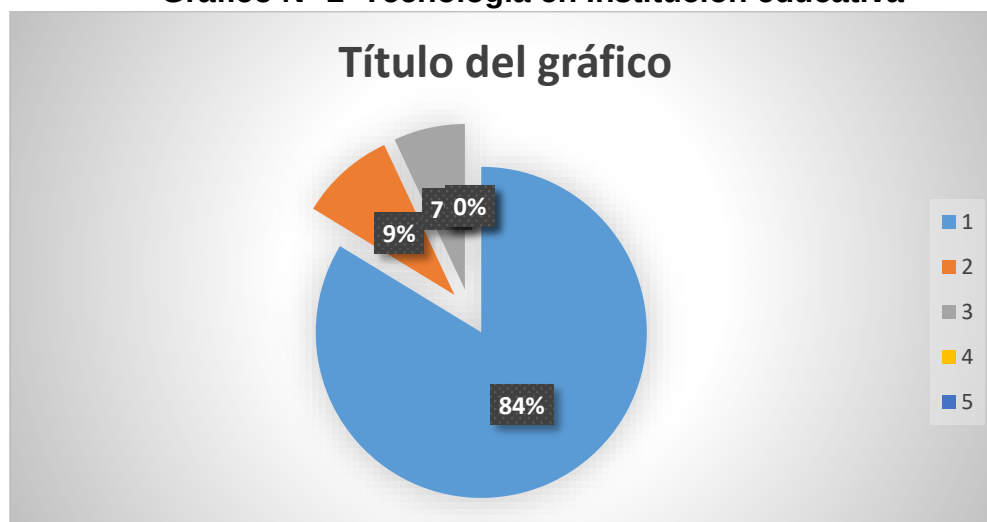
Tabla 5 Tecnología en Institución educativa

2 ¿Reflexiona usted que en la institución educativa se deben implementar las tecnologías para implementar el desarrollo del pensamiento creativo?			
Código	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
Ítem 2	Totalmente de acuerdo	38	84%
	De acuerdo	2	7%
	Indiferente	3	9%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	TOTAL	43	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica “Carmen Sucre”

Elaborado por: **Castro Orellana - Carriel Desiderio Magali.**

Gráfico N° 2 Tecnología en Institución educativa



Fuente: Escuela de Educación Básica “Carmen Sucre”

Elaborado por: **Castro Orellana - Carriel Desiderio Magali.**

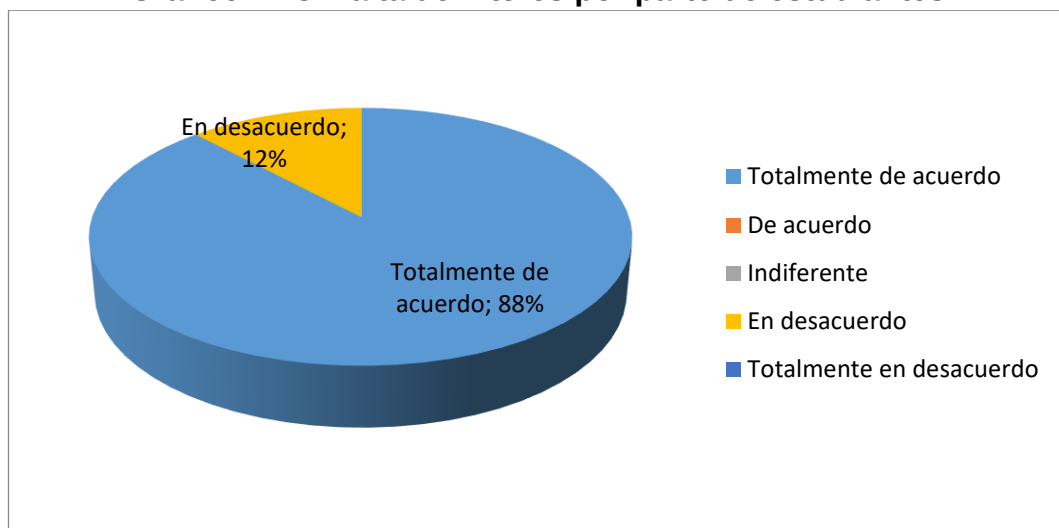
Análisis: Las encuestas reflejan que todos los encuestados estuvieron totalmente de acuerdo en que la escuela implemente tecnologías para implementar técnicas lúdicas actualizadas y el deseo de aprender, esperando que el docente actualice sus conocimientos.

Tabla 6 Falta de interés por parte de estudiantes

3 ¿Cree que la falta de interés de los estudiantes por aprender, se debe a que los docentes no emplean técnicas lúdicas?			
Código	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
Ítem 3	Totalmente de acuerdo	38	88%
	De acuerdo	0	0%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	5	12%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	TOTAL	43	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica “Carmen Sucre”
Elaborado por: **Castro Orellana - Carriel Desiderio Magali.**

Gráfico N° 3 Falta de interés por parte de estudiantes



Fuente: Escuela de Educación Básica “Carmen Sucre”
Elaborado por: **Castro Orellana - Carriel Desiderio Magali.**

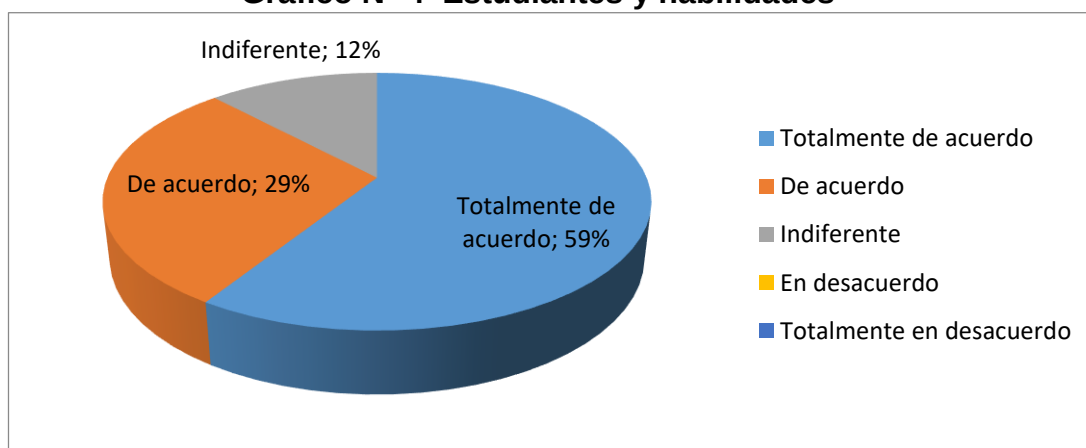
Análisis: Más de la mitad de los encuestados están totalmente de acuerdo en que los docentes son los responsables de la falta de interés de los alumnos, evadiendo su responsabilidad al culpar solo al docente, un pequeño grupo están en desacuerdo y opinan no ser los responsables de la falta de interés por los estudios que tienen los estudiantes.

Tabla 7 Estudiantes y habilidades del pensamiento

4.- ¿Está usted de acuerdo que los estudiantes empleen técnicas lúdicas en las aulas?			
Código	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
Ítem 4	Totalmente de acuerdo	25	59%
	De acuerdo	12	29%
	Indiferente	5	12%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	TOTAL	43	100

Fuente: Escuela de Educación Básica “Carmen Sucre”
Elaborado por: Castro Orellana - Carriel Desiderio Magali.

Gráfico N° 4 Estudiantes y habilidades



Fuente: Escuela de Educación Básica “Carmen Sucre”
Elaborado por: **Castro Orellana - Carriel Desiderio Magali.**

Análisis: Una gran parte de los encuestados estuvo totalmente de acuerdo en que los estudiantes empleen técnicas lúdicas en el aula de clases lo que ayudará a mejorar el rendimiento, otro grupo opinan estar de acuerdo y a un reducido porcentaje les es indiferente y prefieren no opinar, se considera que las técnicas lúdicas deben ser fomentada desde los hogares.

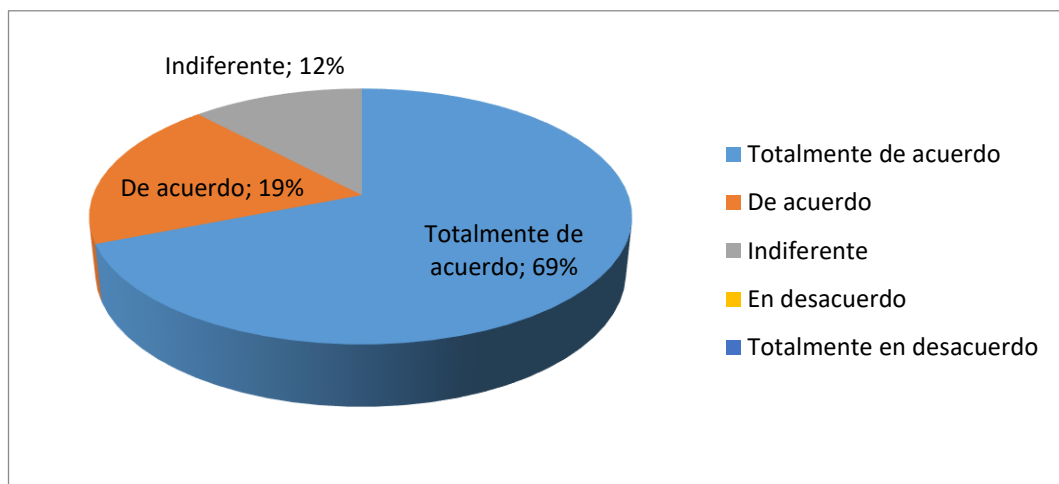
Tabla 8 Recurso tecnológico

5.- ¿Cree que es importante que el docente utilice el recurso tecnológico para mejorar el rendimiento estudiantil?			
Código	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
Ítem 5	Totalmente de acuerdo	30	69%
	De acuerdo	8	19%
	Indiferente	5	12%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	TOTAL	43	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica “Carmen Sucre”

Elaborado por: **Castro Orellana - Carriel Desiderio Magali.**

Gráfico N° 5 Recurso tecnológico



Fuente: Escuela de Educación Básica “Carmen Sucre”

Elaborado por: **Castro Orellana - Carriel Desiderio Magali.**

Análisis: Más de la mitad de los padres de familia encuestados estuvieron totalmente de acuerdo en que el docente debe actualizarse y emplear estrategias tecnológicas y técnicas innovadoras para poder saber de qué manera lograr la atención del estudiante, poder mejorar su rendimiento escolar, otro porcentaje coinciden en estar de acuerdo y un reducido grupo les parece indiferente.

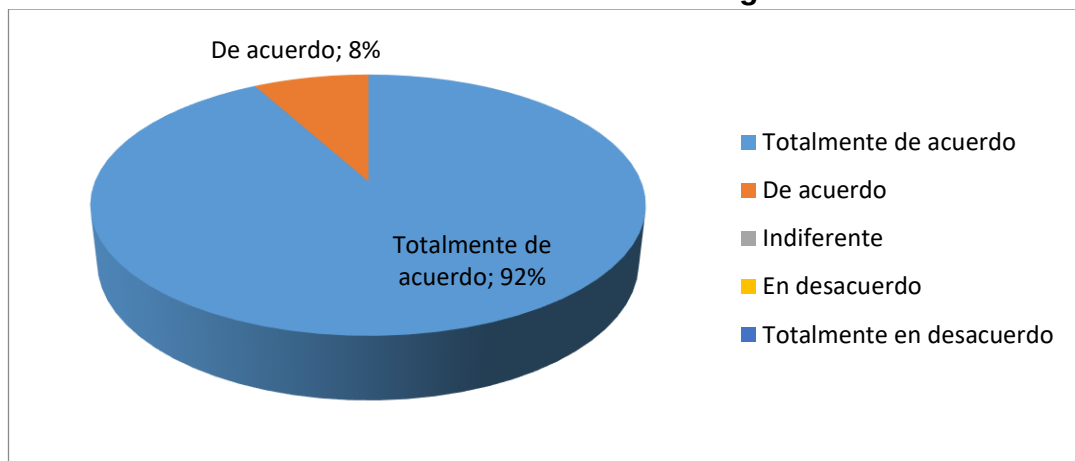
Tabla 9 Desarrollar nivel cognitivo

6.- ¿Cree usted que con el desarrollo del nivel cognitivo mejorará la calidad del rendimiento estudiantil?			
Código	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
Ítem 6	Totalmente de acuerdo	40	92%
	De acuerdo	3	8%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	TOTAL	43	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica "Carmen Sucre"

Elaborado por: **Castro Orellana - Carriel Desiderio Magali.**

Gráfico N° 6 Desarrollar nivel cognitivo



Fuente: Escuela de Educación Básica "Carmen Sucre"

Elaborado por: **Castro Orellana - Carriel Desiderio Magali.**

Análisis: Casi en su totalidad los encuestados estuvieron totalmente de acuerdo en que al desarrollar el nivel cognitivo mejorará la calidad del rendimiento escolar y un pequeño grupo estuvo de acuerdo.

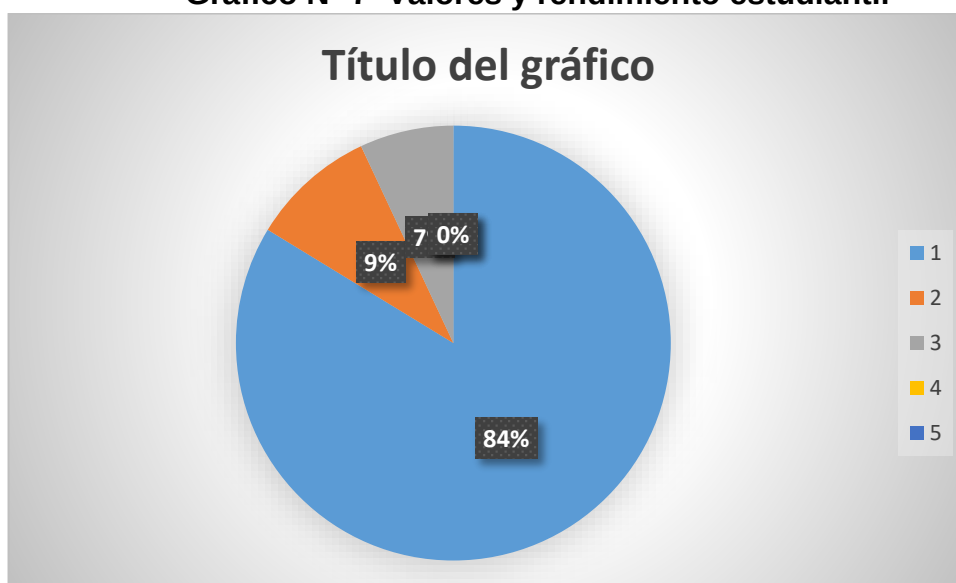
Tabla 10 Valores y el rendimiento estudiantil

7 ¿Cree usted que es importante que los niños aprendan mediante la aplicación de valores, para llegar obtener un buen rendimiento académico?			
Código	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
Ítem 7	Totalmente de acuerdo	41	93%
	De acuerdo	2	5%
	Indiferente	1	2%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	TOTAL	43	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica "Carmen Sucre"

Elaborado por: **Castro Orellana - Carriel Desiderio Magali.**

Gráfico N° 7 Valores y rendimiento estudiantil



Fuente: Escuela de Educación Básica "Carmen Sucre"

Elaborado por: **Castro Orellana - Carriel Desiderio Magali.**

Análisis: Todas las personas encuestadas señalan estar totalmente de acuerdo en que los valores influyen en la calidad del aprendizaje, al parecer los docentes están empleando estrategias poco adecuadas y por eso no logran mejorar el rendimiento escolar en los estudiantes.

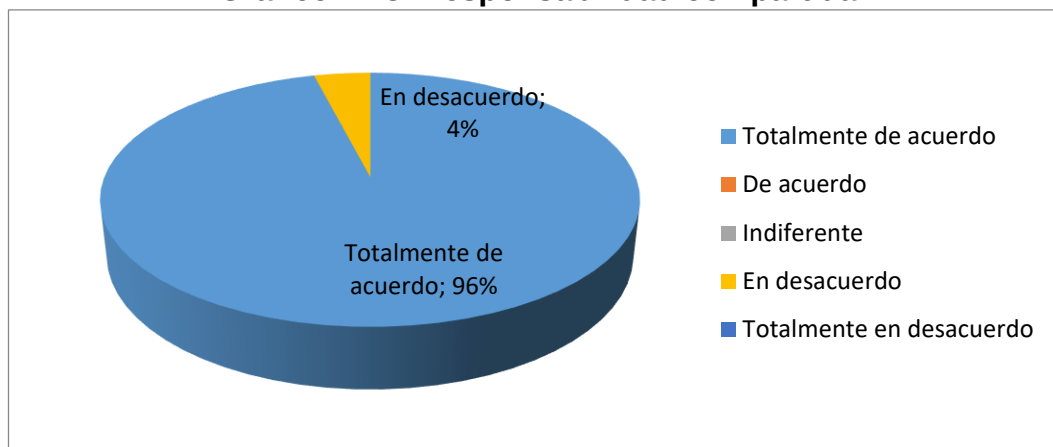
Tabla 11 Responsabilidad compartida

8 ¿Está usted de acuerdo en que la calidad del rendimiento estudiantil de los estudiantes, no es solo responsabilidad del docente, sino también de los padres de familia?			
Código	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
Ítem 8	Totalmente de acuerdo	41	96%
	De acuerdo	0	0%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	2	4%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	TOTAL	43	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica "Carmen Sucre"

Elaborado por: **Castro Orellana - Carriel Desiderio Magali.**

Gráfico N° 8 Responsabilidad compartida



Fuente: Escuela de Educación Básica "Carmen Sucre"

Elaborado por: **Castro Orellana - Carriel Desiderio Magali.**

Análisis: La mayoría de los encuestados están totalmente de acuerdo en que la educación de los estudiantes, no es solo responsabilidad del docente, lo que determina que las técnicas lúdicas apropiadas ayudarán de manera significativa al propósito propuesto por los miembros de la comunidad educativa, alcanzar un buen rendimiento escolar.

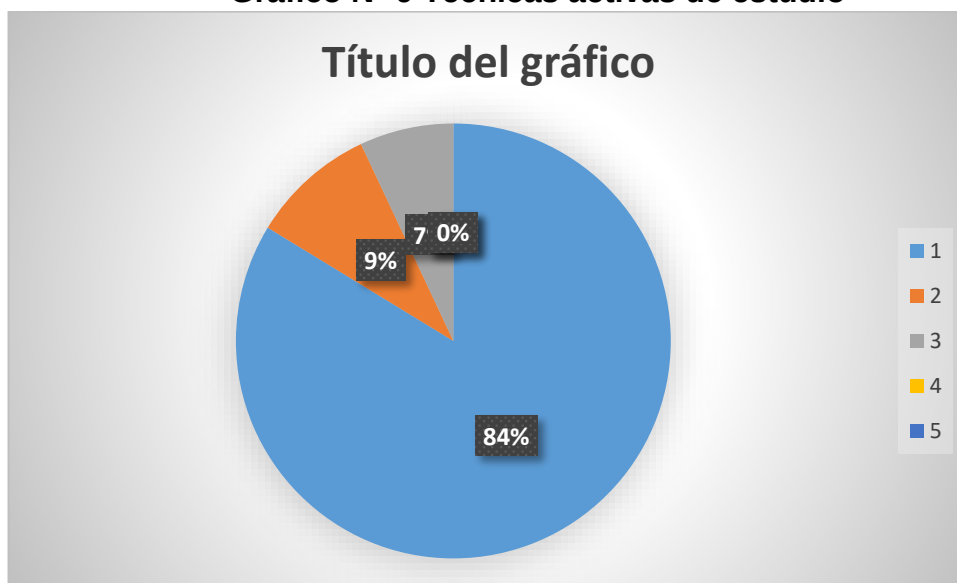
Tabla 12 Técnicas lúdicas

9.- ¿Cree usted que los talleres de técnicas lúdicas activaran el estudio y mejoraran el nivel cognitivo?			
Código	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
Ítem 9	Totalmente de acuerdo	41	93%
	De acuerdo	2	5%
	Indiferente	1	2%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	TOTAL	43	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica "Carmen Sucre"

Elaborado por: **Castro Orellana - Carriel Desiderio Magali.**

Gráfico N° 9 Técnicas activas de estudio



Fuente: Escuela de Educación Básica "Carmen Sucre"

Elaborado por: **Castro Orellana - Carriel Desiderio Magali.**

Análisis: Todos los padres de familia encuestados están totalmente de acuerdo en que se desarrolle talleres lúdicos con actividades con técnicas de estudio actualizadas y divertidas para fomentar actitudes positivas entre los estudiantes.

Tabla 13 Talleres lúdicos

10 ¿Considera que una guía didáctica mejoraría el nivel cognitivo si es creada a base de actividades socializadoras?			
Código	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
Ítem 10	Totalmente de acuerdo	36	84%
	De acuerdo	4	9%
	Indiferente	3	7%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	TOTAL	43	100

Fuente: Escuela de Educación Básica "Carmen Sucre"
Elaborado por: **Castro Orellana - Carriel Desiderio Magali.**

Gráfico N° 10 Taller Lúdico favorable



Fuente: Escuela de Educación Básica "Carmen Sucre"
Elaborado por: **Castro Orellana - Carriel Desiderio Magali.**

Análisis: Todos los encuestados estuvieron totalmente de acuerdo que el desarrollo de las actividades detalladas en los talleres lúdicos mejoraría la capacidad de aprender en los estudiantes e incentivará a la misma, mejorando así su aprendizaje y por ende la calidad del rendimiento escolar.

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESPECIALIZACIÓN: LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PRIMARIA

Ficha de observación aplicada a los estudiantes del subnivel elemental de
la Escuela de Educación Básica “Carmen Sucre”

Tema: Rendimiento Académico Tercer grado de Básica Parámetros de evaluación: A= Siempre, B= Frecuentemente, C=Pocas veces, D= Nunca.				
Aspecto a evaluar	Evaluación			
	A	B	C	D
¿El docente emplea técnicas lúdicas durante el proceso educativo?			x	
¿Los estudiantes siguen el proceso de aprendizaje durante el desarrollo de clases?		x		
¿Los estudiantes ponen atención al docente durante las clases?			x	
¿Los alumnos se dirigen al docente responden a las preguntas del docente?			x	
¿Se da una buena integración durante las actividades desarrolladas en clases?			x	
¿Los estudiantes se encuentran motivados durante el desarrollo de la clase?			x	
¿Los alumnos participan activamente durante las clases?			x	
¿Cumplen con las tareas que el docente envía a casa?				
¿Los alumnos respetan la autoridad del docente?	x			
¿Los estudiantes infieren la información impartida por el docente?		x		
¿Los alumnos participan en la construcción del tema tratado en la clase?			x	
¿Los estudiantes respetan y cuidan los bienes de la Institución?				x

Fuente: Escuela de Educación Básica “Carmen Sucre”
Elaborado por: CARRIEL MAGALI-CASTRO SUSANA

ENTREVISTA A LOS DOCENTES DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “CARMEN SUCRE”

Respectivo análisis de los resultados de la entrevista realizada a los docentes de la institución

1. ¿Cree usted que emplea estrategias didácticas en el proceso enseñanza-aprendizaje para mejorar las técnicas lúdicas?

Los docentes entrevistados están totalmente de acuerdo en que sí utilizan técnicas lúdicas en el aula durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, para mejorar su desarrollo del pensamiento creativo, aunque los resultados obtenidos no son los esperados, por esta razón se demuestra la importancia de aplicar el presente proyecto en la institución educativa.

2. ¿Considera usted que mediante la utilización de las técnicas lúdicas se mejorara el rendimiento académico?

Los docentes están totalmente de acuerdo dicen que, al emplear métodos para el desarrollo de las técnicas lúdicas, pero se dan cuenta que no están motivando a los estudiantes, por lo que se deduce que las técnicas utilizadas por el docente no son las adecuadas para lograr el aprendizaje.

3. ¿Considera usted que las técnicas lúdicas mejoran el aprendizaje de los estudiantes?

De los entrevistados más de la mitad responde estar en desacuerdo, dicen que sus estudiantes no se aburren durante las clases, otro porcentaje menor dice estar de acuerdo en que notan aburrimiento y actitudes negativas frente al estudio por parte de los estudiantes, demostrando así que deben mejorar las habilidades en las técnicas lúdicas utilizadas para obtener un cambio de actitud en los alumnos.

4. ¿Cree usted que los materiales didácticos son un recurso importante para el desarrollo de las técnicas lúdicas?

Todos los encuestados están en desacuerdo y dicen no utilizar recurso o materiales, consideran que no es necesario para fomentar en sus alumnos

actitudes de aprendizaje, esta es una razón por la cual los estudiantes no mejoran el rendimiento escolar, el docente no motiva las clases, no emplea material para reforzar la enseñanza.

5. ¿Cree que es importante que los padres de familia se involucren en el proceso enseñanza-aprendizaje de sus hijos para lograr mejorar su rendimiento estudiantil?

Los resultados reflejan que la mayoría de los entrevistados les parece indiferente si los padres de familia se involucran o no en el proceso enseñanza-aprendizaje de sus hijos, otro grupo de docentes encuestados están de acuerdo en que los padres deben involucrarse en el proceso educativo de sus hijos, se determina la importancia de la intervención de los padres de familia en asumir la responsabilidad para con sus representados.

6. ¿Está de acuerdo en que los valores inculcados a los estudiantes en sus hogares influyen para mejorar el rendimiento escolar en los estudiantes?

De las personas entrevistadas todos respondieron estar totalmente de acuerdo en que en los hogares deben inculcarse valores como la responsabilidad y buenos hábitos de estudio que ayuden a mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje en los estudiantes y que deberían de implementarse en la escuela.

7. ¿Cree que la motivación de las técnicas lúdicas a los estudiantes permite el desarrollo de un apropiado proceso de enseñanza-aprendizaje para mejorar el rendimiento estudiantil?

Todos los encuestados reflejan en sus respuestas estar totalmente de acuerdo, respecto a que los estudiantes deben sentirse motivados desde las aulas para que adquieran actitudes positivas, el índice de aceptación no es muy halagador, situación que demuestra preocupación de parte de los docentes por su repercusión en el rendimiento escolar.

8. ¿Considera que la actitud de los estudiantes influye en la calidad del rendimiento estudiantil?

Todos los encuestados respondieron que estaban totalmente de acuerdo en que la actitud de los alumnos influye en su rendimiento escolar y que los estudiantes necesitan más control desde los hogares.

9. ¿Considera que la elaboración de talleres lúdicos, servirá como herramienta de apoyo al trabajo del docente

Todos los encuestados estuvieron totalmente de acuerdo en que la guía didáctica con talleres de técnicas activas de estudio les servirá como apoyo pedagógico para mediante las actividades poder despertar y fomentar actitudes positivas en sus estudiantes y así pueda mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje

10. ¿Considera que es necesario las técnicas lúdicas para mejorar el rendimiento académico?

Los encuestados estuvieron totalmente de acuerdo en que sí pondrán en práctica las actividades que se propongan en la guía didáctica con técnicas activas de estudio, esperando ver resultados positivos y una mejora en la calidad del proceso enseñanza-aprendizaje.

ENTREVISTA A LA AUTORIDAD DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Respectivo análisis de los resultados de la entrevista realizada al director de la institución.

1. ¿Qué importancia tienen las habilidades del pensamiento creativo para desarrollar el rendimiento estudiantil en el área de Lengua y Literatura?

Su importancia radica en que es la base de la lengua, y mediante de estos talleres didácticas, los docentes se prepararán para brindarle a los estudiantes una educación de calidad y calidez

2. ¿Por qué es importante el uso de las técnicas lúdicas para creativo desarrollar el rendimiento académico de los estudiantes?

Es de mucha importancia ya que los estudiantes aprenderán a desarrollarse de manera expresiva en los conocimientos que han adquiridos durante el proceso de estudio.

3. ¿Cómo infiere la falta de las técnicas lúdicas en los estudiantes del Subnivel elemental?

Al no utilizar las técnicas lúdicas en el aprendizaje los estudiantes no podrán tener una comunicación abierta con los demás y por ende se aislarán del entorno que los rodea.

4. ¿Para qué sirve la aplicación del pensamiento creativo en el aprendizaje del área de Lengua y Literatura?

Formación comunicativa y académica de los estudiantes con las capacidades de asumir los diversos obstáculos que se les presenten a lo largo de sus vidas.

5. ¿De qué manera ayudan las habilidades del pensamiento creativo en los estudiantes del Subnivel Elemental?

Mejoran la manera de ver las dificultades en los diferentes aspectos de sus vidas estudiantiles como social.

3.9. ANÁLISIS DE RESULTADOS

De acuerdo al análisis de la ficha de observación los docentes deben aplicar técnicas lúdicas para lograr el desarrollo de pensamiento creativo en los estudiantes, lo que ocasiona en ellos un bajo desempeño en las clases de lengua y literatura.

Se debe mencionar que los estudiantes se desmotivan en las clases por la falta de aplicación de técnicas lúdicas, además esto les ocasiona que ellos no participen de forma activa en las clases.

La aplicación de técnicas tradicionales desmotivan a los estudiantes y hacen que ellos pierdan la atención en las clases, por ello se hace necesaria la aplicación de técnicas lúdicas en los procesos de enseñanza aprendizaje.

Las actividades se desarrollan de forma pasiva por ello no se integran en las clases y pierden el interés por aprender, esto se debe a la carencia o poca utilización de técnicas lúdicas.

3.10. Conclusiones

- En los docentes encuestados y autoridad entrevistada se observó que es necesario capacitar al personal docente sobre las técnicas lúdicas para cambiar la forma de pensar en los estudiantes.
- Así mismo a los padres de familia darles el conocimiento sobre las actividades lúdicas que sus hijos necesitan para desarrollar las destrezas necesarias y el aprendizaje impartido por el docente
- Utilizando diversas estrategias para desarrollar las habilidades del pensamiento creativo se fortalecerán las relaciones entre los estudiantes, y a su vez tendremos excelentes resultados cuando formen parte de la sociedad.
- Nuestro proyecto propone el mejoramiento e innovación actividades lúdicas ya existentes en la institución educativa, desarrollándose en el área social para uso de la comunidad.
- Los estudiantes muestran su falta de interés por el aprendizaje, las encuestas reflejan que no se sienten motivados por los docentes y se considera importante el uso de los talleres para saltar esta dificultad.

CAPÍTULO IV

LA PROPUESTA

4.1. Título de la Propuesta

Talleres de técnicas lúdicas para docentes

4.2. Justificación

En el desarrollo integral del niño, el juego cumple numerosas funciones tales como: la activación de la memoria, el fortalecimiento de la autoestima, el sentido de pertenencia, la activación de la creatividad y el desarrollo de procesos de pensamiento entre otras funciones.

La función específica del juego como activador de la creatividad, permite que el niño, además de divertirse, abra su mente a la imaginación, la expresión libre, el diseño, la recombinación, la reestructuración, el rediseño, la transformación y la creación de realidades diferentes a las que la escuela le presenta.

Esto es posible si se diseñan, se determinan y aplican unas series de juegos como estrategia del desarrollo de procesos del pensamiento creativo, como por ejemplo, para las instituciones educativas que tienen agenda, dejar en blanco la portada para que los niños jueguen a crear su propia portada, esto les gusta, incluso, ya algunas editoriales hacen esto, dejan en blanco espacios en los cuentos que el niño va a leer para que haga la portada del cuento según lo que él considere.

Otra estrategia es la de implementar cotidianamente actividades de improvisación, por ejemplo, mediante el juego de palabras, inventar

historias, jugar a adivinar personajes, películas o aplicar el juego de pistas como estrategia para afinar la percepción y activar las ideas y propuestas innovadoras.

4.3. Objetivos de la propuesta

Objetivo General de la propuesta

Planificar talleres por medio de la selección de juegos para estimular a los estudiantes.

Objetivos Específicos de la propuesta

- Determinar los beneficios de las técnicas lúdicas en la activación del pensamiento en los estudiantes
- Estimular los conocimientos en los estudiantes a través de la ejecución de técnicas lúdicas
- Seleccionar actividades lúdicas para afianzar los conocimientos en los estudiantes

4.4. Aspectos Teóricos de la propuesta

- **Aspecto Pedagógico**

Para los que aún no conocen las bondades del juego en los procesos de desarrollo del pensamiento creativo, socializaremos algunos elementos que permitan sensibilizar a nuestros lectores en este asunto:

Además las acciones que favorecen el desarrollo de procesos del pensamiento creativo son aquellas que permiten la expresión libre, lúdica,

flexible, fluida y original en los seres humanos. Gracias a ellas podemos sentirnos tranquilos, relajados y libres de temores en nuestra interacción académica y social, además de facilitar la liberación de la imaginación, la fluidez, la flexibilidad, la divergencia, la abducción, la apertura hacia nuevas realidades, la eliminación de las fronteras culturales, ideológicas, religiosas, políticas y económicas.

En un contexto como el que aquí describimos, es muy difícil caer en concepciones dogmáticas, excluyentes y cerradas.

El juego es la primera puerta que necesitamos abrir en los procesos de interacción cognitiva y social porque el juego hace que el niño se olvide de que está siendo evaluado, medido, calificado o señalado.

- **Aspecto Psicológico**

A partir de la interacción con el juego, el niño afina su percepción porque necesita observar cuidadosamente el seguimiento de unas instrucciones, imagina para poder actuar y desempeñarse en algunos juegos como el de roles, el de dramatización o los juegos de expresión oral; el juego facilita las analogías porque invita al niño a relacionarse con otros y, a su vez, relaciona situaciones u objetos y el juego, entre otras cualidades, exige el uso de la memoria para poder interactuar instantáneamente con eficacia. Al respecto Hiudobro, citando a Romo (1997) dice: “hace falta un talento específico: sin observación no hay Newton, sin imaginación espacial no hay Picasso, sin analogías no hay Válerly, sin memoria musical no hay Mozart” (Hiudobro, 2002).

- **Aspecto Sociológico**

El juego como dinámica que permite el despliegue de la creatividad, se mueve en un doble paradigma mental: Convergente y Divergente; y si

se desea disfrutar y obtener resultados inimaginables, es importante que se centre en los procesos divergentes, sin olvidar la estructura convergente. Veamos de qué se trata:

En el despliegue del pensamiento divergente en el ser humano (De Bono Edward, 1995), las áreas de la Educación artística, Educación física, sociales y Lenguaje (literatura) cumplen una función didáctica y eficiente. El pensamiento divergente es un proceso cognoscitivo y afectivo que permite desplegar aptitudes mentales que contribuyen a solucionar una pregunta desde múltiples respuestas y un problema desde múltiples opciones. Según Guilford, el pensamiento divergente, posee cuatro características:

1. La fluidez: es la capacidad que se tiene para producir muchas ideas o soluciones de un problema específico en un contexto determinado.

2. La flexibilidad: es la experiencia de generar opciones, aceptar las ideas de otros, seleccionar ideas para resolver un problema a partir de un conjunto de posibilidades, cambiar enfoques o puntos de vista. La flexibilidad es una ocasión para abandonar las diversas experiencias mecánicas de los dogmáticos y asumir sin temor nuevos paradigmas.

3. La originalidad: es la capacidad de encontrar soluciones únicas y novedosas a situaciones problemitas. Las personas originales gustan del uso de la metáfora como recurso (semiótico) manipulador y seductor, y sus apuntes, inferencias y aportes son, generalmente, inusuales y tienden a ser objeto de comentarios y casi siempre producen asombro entre los sujetos receptores.

1. La elaboración: es la capacidad de percibir deficiencias, redefinir ideas, incluir muchos detalles, construir, y resignificar situaciones

problemáticas (para profundizar consúltese a De Bono Edward, 1995, Sternberg R. 1999, Saturnino De La Torre, 1997).

- **Aspecto Legal**

Constitución de la república del Ecuador

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 en la sociedad en que se desenvuelve. (Asamblea Constituyente, 2008, págs. 32-33)

4.5. Factibilidad de su aplicación:

a. Factibilidad Técnica

Cuenta con los equipos y herramientas necesarias para la implementación de la propuesta

b. Factibilidad Financiera

Los gastos y demás inversiones que demanda el proyecto serán por autogestión de su autora

c. Factibilidad Humana

Tiene el permiso de los directivos, la colaboración de los docentes y la motivación de los estudiantes

4.6. Descripción de la Propuesta

La fantasía, la literatura, la expresión artística y la lúdica presentes en el juego valorando los procesos convergentes y divergentes, producen un efectivo desarrollo cognitivo, social y emocional en el niño. Bien lo afirma Vigotsky Todas las formas de representación creadora encierran en sí elementos efectivos. Esto significa que todo lo que edifique la fantasía influye recíprocamente en nuestros sentimientos, y aunque ese edificio no concuerde, de por sí, con la realidad, todos los sentimientos que provoque son reales, efectivamente vividos por el hombre que los experimenta (Vygotski, 2009, pág. 23).

Necesitamos una escuela a la que no le dé miedo jugar, que no considere la lúdica y el juego como pérdida de tiempo; sino por el contrario, que vea en el juego, la lúdica, la literatura, las artes y el pensar, una deliciosa melodía obligatoria en el desarrollo integral o pluridimensional en el ser humano.

TALLERES LÚDICOS PARA LOS ESTUDIANTES



Introducción

Las Técnica Lúdicas valoran la acción pedagógica ejercida sobre la promoción de relaciones dinámicas entre los sujetos que integran la situación de enseñanza-aprendizaje y que dan sentido y significado a todas las variables que intervienen en el acto educativo: contenidos, metodologías, recursos, espacio y tiempo son, en suma, mediadores en el proceso de aprendizaje.

De este modo, los educadores y educandos desarrollaran la interacción comunicativa de las experiencias realizadas. El constante juego de apelación / respuesta, implicación / libertad, individualidad / sociabilidad, entusiasmo / dificultad, constituyen situación que permite aprendizajes significativos.

La psicología es de mayor importancia en las teorías cognitivas del juego ya que nutren, el marco teórico de la Técnica Lúdicas que se elabora como una respuesta a esta realidad hacia nuevas posibilidades educativas. A partir de este marco, compruebo la necesidad de repensar con profundidad la importancia del juego y del clima lúdico, como ámbito de encuentro pedagógico e interacción didáctica.

Las Técnicas Lúdicas aportan al juego el desarrollo del pensamiento creativo como una manera de aprendizaje que responde a la valoración cada vez más alta y necesaria de la creatividad. Para entender el sentido del juego hay que partir de una concepción relacional-dinámica de la realidad. Todo aprendizaje debe iniciarse con una experiencia global / integral motivadora y significativa a partir de la cual puedan elaborarse racionalmente esquemas de contenidos.

Jugar es ser capaz de vivenciar la trama existencial en una constante respuesta.

Índice de La propuesta

Portada de la propuesta.....	72
Introducción	73
Metodología	76
Objetivo de los Talleres	76
Objetivos específicos	76
Impacto social	77
Beneficiarios	77
Actividad N° 1	78
TEMA: JUEGO DE FORMAR PALABRAS	79
Autoevaluar el resultado de la actividad.	80
Actividad N° 2	81
TEMA: JUEGO BINGO DE LAS LETRAS	82
Desarrollo de la actividad:.....	82
Actividad N° 3	84
TEMA: JUEGO SOPA DE LETRAS.....	85
Autoevaluar el resultado de la actividad.	86
Actividad N° 4	87
TEMA: JUEGO CAJA DE LAS PALABRAS.....	88
Autoevaluar el resultado de la actividad.	89
Actividad N° 5	90
TEMA: JUEGO DE PALABRAS.....	91
Autoevaluar el resultado de la actividad.	92
Actividad N° 6	93
TEMA: JUEGO DOMINO DE LETRAS	94
Actividad N° 7	96

TEMA: JUEGO TABLERO DE PROFESIONES	97
Actividad N° 8	99
TEMA: JUEGO FAMILIA DE PALABRAS	99
Actividad N° 9	102
TEMA: JUEGO DE TRABALENGUAS.....	103
Actividad N° 10	107
TEMA: JUEGO DE ADIVINANZA DE PALABRAS	108

Metodología

El proceso de enseñanza sobre las habilidades del pensamiento en la Educación Básica busca que cada integrante enfrente y dé respuesta a determinados problemas de la vida diaria, dependerá de dicho proceso las estrategias que se utilicen en el salón de clases. La asignatura de Lengua y Literatura son una materia viva, llena de interés y muy útil fuera de la clase.

Es necesaria que esta idea sea transmitida a los alumnos por sus docentes para que aquellos den una propuesta de trabajo sobre una realidad circundantes necesario que los estudiantes se encuentren con la necesidad de razonar, operar o manipular para dar soluciones a problemas concretos, si conseguimos esto, hemos logrado conseguir satisfactoriamente unos resultados de forma clara y comprensible.

Objetivo de los Talleres

Diseñar talleres lúdicos a través del pensamiento para el desarrollo de las habilidades y destrezas de los niños de la básica elemental.

Objetivos específicos

- Desarrollar los procesos educativos por medio de la aplicación del desarrollo del pensamiento creativo.
- Plantear la importancia de las habilidades del desarrollo del pensamiento creativo en los procesos educativos.
- Orientar a los docentes en la aplicación de la importancia del desarrollo del pensamiento creativo para motivar a los niños de tercero de básica en las clases.

Impacto social

Aplicada la propuesta se logró mejorar los procesos educativos a través de las técnicas lúdicas, los docentes fomentaron el desarrollo del nivel cognitivo de los niños de tercero de básica, y esto dará a la comunidad educativa una educación de calidad y calidez.

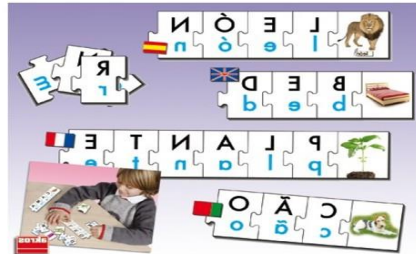
Beneficiarios

Quienes se beneficiarán directamente serán los estudiantes del subnivel elemental de la Escuela de Educación Básica “Carmen Sucre”, a quienes los docentes les van a aplicar técnicas lúdicas con la finalidad de motivar los procesos de enseñanza aprendizaje.

Actividad N° 1

TEMA: JUEGO DE FORMAR PALABRAS

Imagen N. 1



Fuente: Escuela de Educación Básica “Carmen Sucre”

Elaborado por: **Castro Orellana - Carriel Desiderio Magali**

Objetivo: Despertar el interés en los estudiantes a través de estas técnicas o recursos lúdicos.

Metodología

Escuchar recomendaciones por parte del docente.

Método

Observación:

Recursos: lápiz, lápices de colores, material didáctico y hoja evaluativa.

Contenido Científico

La importancia de esta actividad de lengua reside en que ayudará a los niños a reconocer y relacionar la cantidad de partes que tiene el rompecabezas. Se trata de un ejercicio de observación y diferenciar las letras de lenguaje para niños de 6 años.

Estas fichas de letras, hecha por profesores de primaria, pretende ayudar a los niños con el reconocimiento del lenguaje. Su objetivo es ayudar a los niños con los conocimientos adquiridos

Reconocer el concepto de cantidad de letras del abecedario.

Identificar y utilizar las letras de estas imágenes.

Conocer las letras a, b, c, etc.

Autoevaluar el resultado de la actividad.

Desarrollo de la actividad:

Escuchar con atención las indicaciones del docente.

Aplicar las estrategias sugeridas.

Comenzar a jugar.

Compartir experiencias.

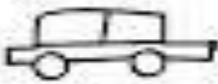
Evaluación:

Identificar las cantidades de palabras que hay en las respectivas casillas

Fuente: Escuela de Educación Básica "Carmen Sucre"

Elaborado por: **Castro Orellana - Carriel Desiderio Magali**

SOPA DE LETRAS: TRANSPORTES



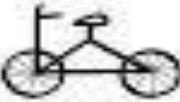
COCHE



AUTOBUS



BARCO



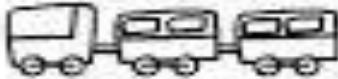
BICICLETA



AVION



COHETE



TREN

A	C	T	C	O	C	H	E	S	B	E
S	O	F	E	I	B	R	O	M	I	S
C	H	B	L	C	V	P	N	I	C	X
T	E	L	T	R	E	N	O	S	I	R
I	T	S	R	E	N	A	S	G	C	G
O	E	U	A	L	O	G	C	S	L	L
Q	N	B	B	O	J	N	N	G	E	W
L	C	O	N	D	R	A	O	F	T	I
E	N	T	I	C	B	I	I	P	A	A
A	M	U	A	V	D	R	V	S	N	T
R	O	A	B	O	P	B	A	R	C	O

Escuela Fiscal Mixta  Carmen Sucre No. 305		ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "Carmen Sucre"		AÑO LECTIVO 2018-2019
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO				
1. DATOS INFORMATIVOS:				
DOCENTE:	ÁREA/ASIGNATURA:	NÚMERO DE PERIODOS:	F.DE INICIO:	FECHA DE FINALIZACIÓN:
CARRIEL DESIDERIO - CASTRO ORELLANA	LENGUAJE	5	20/07/2018	24/07/2018
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO / BLOQUE:		EJE TRANSVERSAL / INSTITUCIONAL		
Comprender que la lengua escrita se usa con diversas intenciones según los contextos, para desarrollar una actitud de indagación crítica frente a los textos escritos de los estudiantes de tercer año de la Escuela de Educación Básica "Carmen Sucre"		Implementar los recursos lúdicos como un eje integrador para lograr el desarrollo creativo a través de las actividades de lenguaje.		
		EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA		
		Escuchar, hablar, leer, escribir para la interacción social.		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA:		INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN:		
Conversar y compartir, de manera espontánea, sus experiencias y necesidades en situaciones informales de la vida cotidiana de los estudiantes de la Escuela de Educación Básica "Carmen Sucre"		Diferencia la intención comunicativa de diversos textos de uso cotidiano (periódicos, revistas, correspondencia, publicidad, campañas sociales, etc.) y expresa con honestidad, opiniones valorativas sobre la utilidad de su información.		
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
<u>EXPERIENCIA:</u> Canto motivacional La mariposita. <u>REFLEXION.</u> ¿Cómo formar palabras? ¿Cómo se comunican las personas? <u>CONCEPTUALIZACIÓN:</u> Activación de conocimientos previos a través de la estrategia preguntas exploratorias Reconocer el concepto de cantidad de letras del abecedario. <u>APLICACIÓN.</u> <u>Realizar las cartillas y colocar en cada casillero formando palabras.</u>	Lápiz Lápices de colores, Material didáctico Hoja evaluativa.	Distingue la intención comunicativa que tienen diversos textos de uso cotidiano en el área de lengua y literatura.	TÉCNICA: - Observación. - Exposiciones INSTRUMENTO: - Lista de Cotejo - Portafolio - Trabajo en equipo	

Fuente: Escuela de Educación Básica "Carmen Sucre"

Elaborado por: **Castro Orellana - Carriel Desiderio Magali**

Actividad N° 2

TEMA: JUEGO BINGO DE LAS LETRAS

Imagen No 2



Fuente: Escuela de Educación Básica "Carmen Sucre"
Elaborado por: **Castro Orellana - Carriel Desiderio Magali**

Objetivo: Aprender a armar frases utilizando los recursos del medio.

Metodología

Formar grupos de seis participantes formando un círculo.

Escuchar recomendaciones sobre que es un debate y cómo se ejecuta.

Método

El diálogo y argumentación

Recursos: cuaderno, esfero, cartulina fomix.

Contenido Científico

Los niños en sus primeros años de vida son unas verdaderas esponjas de aprendizaje. Hay algunas cosas que les puedan costar un poco más de trabajo, pero en general con la ayuda de juegos y canciones les va a ser muy fácil aprender.

Las imágenes y la interacción son las primeras cosas que deberían conocer, ya que están muy unidas a nuestra vida cotidiana y les ayuda a desarrollar su desarrollo creativo.

Autoevaluar el resultado de la actividad.

Desarrollo de la actividad:

Escuchar con atención las indicaciones del docente.

Aplicar las estrategias sugeridas.

Trabajar de forma ordenada

Hacer grupo de trabajo

Evaluación:

Formar palabras guiándose de la imagen de la cartilla.

Fuente: Escuela de Educación Básica "Carmen Sucre"

Elaborado por: **Castro Orellana - Carriel Desiderio Magali**

Ordena las palabras para formar oraciones.	
1. pájaro / huevos. / tres / puso / El	
	
2. que / todos / Hay / verduras / días. / comer / lo / frutas / y	
	
3. y / restas. / pizarra / hacemos / En / la / sumas	
	
4. El / parado. / rojo / tractor / está	
	
5. mucho / los / Me / barcos / gustan / grandes.	
	
6. rojo. / El / es / de / mi / abuela / teléfono	
	

Escuela Fiscal Mixta  Carmen Sucre No. 305		ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "Carmen Sucre"		AÑO LECTIVO 2018-2019
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO				
1. DATOS INFORMATIVOS:				
DOCENTE:	ÁREA/ASIGNATURA:	NÚMERO DE PERIODOS:	F.DE INICIO:	FECHA DE FINALIZACIÓN:
CARRIEL DESIDERIO - CASTRO ORELLANA	LENGUAJE	4	20/07/2018	24/07/2018
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO / BLOQUE:		EJE TRANSVERSAL / INSTITUCIONAL		
Comprender que la lengua escrita se usa con diversas intenciones según los contextos, para desarrollar una actitud de indagación crítica frente a los textos escritos de los estudiantes de tercer año de la Escuela de Educación Básica "Carmen Sucre"		Implementar los recursos lúdicos como un eje integrador para lograr el desarrollo creativo a través de las actividades de lenguaje.		
		EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA		
		Escuchar, hablar, leer, escribir para la interacción social.		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA:		INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN:		
Conversar y compartir, de manera espontánea, sus experiencias y necesidades en situaciones informales de la vida cotidiana de los estudiantes de la Escuela de Educación Básica "Carmen Sucre"		Diferencia la intención comunicativa de diversos textos de uso cotidiano (periódicos, revistas, correspondencia, publicidad, campañas sociales, etc.) y expresa con honestidad, opiniones valorativas sobre la utilidad de su información.		
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
EXPERIENCIA: Canto motivacional "Chuchugua". REFLEXION. ¿Qué tipos de lenguaje conoce? ¿Para qué realizamos el juego Bingo de Letras? CONCEPTUALIZACIÓN: Presentar grupos de diferentes cartillas y los estudiantes adivinara a qué lugar corresponde. Reconocer el concepto de cantidad de letras del abecedario. APLICACIÓN. Realizar las cartillas y colocar en cada casillero formando palabras.	Lápiz Lápices de colores, Material didáctico Hoja evaluativa.	Analiza el propósito de comunicación desde el contenido de diversos textos	TÉCNICA: -Observación. - Exposiciones INSTRUMENTO: -Lista de Cotejo - Portafolio - Trabajo en equipo	

Fuente: Escuela de Educación Básica "Carmen Sucre"

Elaborado por: **Castro Orellana - Carriel Desiderio Magali**

Actividad N° 3

TEMA: JUEGO SOPA DE LETRAS

Imagen No 3



Fuente: Escuela de Educación Básica "Carmen Sucre"

Elaborado por: **Castro Orellana - Carriel Desiderio Magali**

Objetivo: Interiorizar las formas de secuencias de las palabras

Metodología

Exposiciones sobre las palabras.

Método

Expositivo

Contenido Científico

Clases de palabras.

Son secuencias donde se buscan las palabras pedida puede estar en forma horizontal, vertical o diagonal a la anterior. Estas secuencias de palabras suelen ser las más fáciles, ya que la forma de buscarlas lo hace más interesante y competitivo.

Recursos: lápiz, lápices de colores, video, texto, y hoja evaluativa.

Autoevaluar el resultado de la actividad.

Desarrollo de la actividad:

Escuchar con atención las indicaciones del docente.

Aplicar las estrategias sugeridas.

Trabajar de forma ordenada

Los estudiantes se reúnen para distribuir sus recursos a utilizar las tics de las muestras.

Evaluación:

Identificar y buscar las palabras.

Fuente: Escuela de Educación Básica “Carmen Sucre”

Elaborado por: **Castro Orellana - Carriel Desiderio Magali**

Nombre: _____
Fecha: _____

Se escriben con g todas las formas verbales que terminan en **-ger**, **-gir** menos **chupir** y **bajir**.

Buscar en esta sopa de letras varias formas verbales de los siguientes infinitivos:
SORRECOGER - DIRIGIR - FINJOR
ENCODER - EXORIR - ESCODER

1.- Tomar lo que estaba en el suelo.
2.- Introducirse dentro del agua.
3.- Ver del León, el tigre y otras fieras.
4.- Salir de dentro del agua u otro líquido.
5.- Modificar lo que estaba mal.
6.- Tomar una o varias cosas de entre varias.

D	S	F	I	N	G	I	E	N	D	O
I	E	S	C	O	G	I	O	N	K	
R	X	P	E	L	R	S	X	D	J	X
I	I	I	T	S	F	O	S	J	Y	V
G	G	E	N	S	F	E	X	O	N	A
I	E	M	Y	Q	O	R	A	E	H	E
A	N	B	G	E	X	E	A	N	C	D
M	T	P	I	M	U	C	X	C	L	T
O	E	N	X	Y	U	O	K	O	R	G
S	T	W	E	U	V	G	O	G	O	X
O	X	A	J	E	W	E	I	I	E	W
D	Y	O	S	F	W	D	Y	D	A	X
K	U	F	A	T	E	O	I	O	V	R

Escuela Fiscal Mixta  Carmen Sucre No. 305		ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "Carmen Sucre"		AÑO LECTIVO 2018-2019
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO				
1. DATOS INFORMATIVOS:				
DOCENTE:	ÁREA/ASIGNATURA:	NÚMERO DE PERIODOS:	F.DE INICIO:	FECHA DE FINALIZACIÓN:
CARRIEL DESIDERIO - CASTRO ORELLANA	LENGUAJE	4	20/07/2018	24/07/2018
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO / BLOQUE:		EJE TRANSVERSAL / INSTITUCIONAL		
Comprender que la lengua escrita se usa con diversas intenciones según los contextos, para desarrollar una actitud de indagación crítica frente a los textos escritos de los estudiantes de tercer año de la Escuela de Educación Básica "Carmen Sucre"		Implementar los recursos lúdicos como un eje integrador para lograr el desarrollo creativo a través de las actividades de lenguaje.		
		EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA		
		Escuchar, hablar, leer, escribir para la interacción social.		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA:		INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN:		
Conversar y compartir, de manera espontánea, sus experiencias y necesidades en situaciones informales de la vida cotidiana de los estudiantes de la Escuela de Educación Básica "Carmen Sucre"		Diferencia la intención comunicativa de diversos textos de uso cotidiano (periódicos, revistas, correspondencia, publicidad, campañas sociales, etc.) y expresa con honestidad, opiniones valorativas sobre la utilidad de su información.		
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
EXPERIENCIA: Canto motivacional "Las Vocales" REFLEXION. ¿Qué son las sopas de letras? ¿Para qué realizamos el juego Sopa de Letras? CONCEPTUALIZACIÓN: Realizar crucigramas y los estudiantes escribirá las palabras APLICACIÓN. Realizar las cartillas de crucigramas con los materiales del medio,	Lápiz Lápices de colores, Material didáctico Hoja evaluativa.	Analiza el propósito de comunicación desde el contenido de diversos textos	TÉCNICA: -Observación. - Exposiciones INSTRUMENTO: -Lista de Cotejo - Portafolio - Trabajo en equipo	

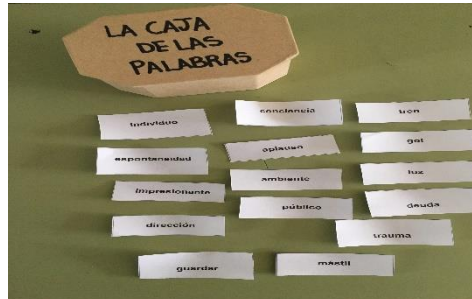
Fuente: Escuela de Educación Básica "Carmen Sucre"

Elaborado por: **Castro Orellana - Carriel Desiderio Magali**

Actividad N° 4

TEMA: JUEGO CAJA DE LAS PALABRAS

Imagen No 4



Fuente: Escuela de Educación Básica "Carmen Sucre"

Elaborado por: **Castro Orellana - Carriel Desiderio Magali**

Objetivo: Identificar las letras, silabas, palabras.

Metodología

Hacer la explicación sobre las palabras que se encuentran dentro de la caja.

Método

Construcción del aprendizaje.

Contenido Científico

Las palabras

La palabra es el elemento de letras que vamos a identificar. Vamos a realizar una cajita y guardar las palabras para después identificarlas.

Recursos: Uso de las TICS, Texto, Cartulina, Marcadores, Revistas, Tijera y Goma.

Autoevaluar el resultado de la actividad.

Desarrollo de la actividad

Formar grupos de trabajo.

Organizar los grupos.

Buscar información sobre la realización de la cajita.

Seleccionar a los participantes

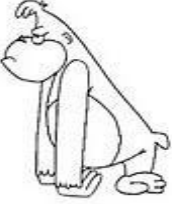
Elaborar la cajita y las palabras en la cartulina

Evaluación

En los siguientes papelitos escribir palabras.

Fuente: Escuela de Educación Básica "Carmen Sucre"

Elaborado por: **Castro Orellana - Carriel Desiderio Magali**

Nombre: _____	
Fecha: _____	Ficha N°: _____
<u>Separa las sílabas de estas palabras:</u>	
	gusano gu-sa-no
	gorila go-ri-la
	gota go-ta
CM	

Escuela Fiscal Mixta  Carmen Sucre No. 305		ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "Carmen Sucre"		AÑO LECTIVO 2018-2019
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO				
1. DATOS INFORMATIVOS:				
DOCENTE:	ÁREA/ASIGNATURA:	NÚMERO DE PERIODOS:	F.DE INICIO:	FECHA DE FINALIZACIÓN:
CARRIEL DESIDERIO - CASTRO ORELLANA	LENGUAJE	5	20/07/2018	24/07/2018
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO / BLOQUE:		EJE TRANSVERSAL / INSTITUCIONAL		
Comprender que la lengua escrita se usa con diversas intenciones según los contextos, para desarrollar una actitud de indagación crítica frente a los textos escritos de los estudiantes de tercer año de la Escuela de Educación Básica "Carmen Sucre"		Implementar los recursos lúdicos como un eje integrador para lograr el desarrollo creativo a través de las actividades de lenguaje.		
		EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA		
		Escuchar, hablar, leer, escribir para la interacción social.		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA:		INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN:		
Conversar y compartir, de manera espontánea, sus experiencias y necesidades en situaciones informales de la vida cotidiana de los estudiantes de la Escuela de Educación Básica "Carmen Sucre"		Diferencia la intención comunicativa de diversos textos de uso cotidiano (periódicos, revistas, correspondencia, publicidad, campañas sociales, etc.) y expresa con honestidad, opiniones valorativas sobre la utilidad de su información.		
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
EXPERIENCIA: Canto motivacional "Bartolito" REFLEXION. ¿Cómo identificar las palabras? ¿Qué propósito comunicativo tienen los textos? CONCEPTUALIZACIÓN: Los estudiantes identificaran las diversas maneras de formar palabras. Descripción de cada una de las imágenes de la historia. APLICACIÓN. Realizar una caja de cartón y graficar las fichas de palabras.	Lápiz Lápices de colores, Material didáctico Hoja evaluativa.	Emplea la conciencia lingüística para relatar experiencias personales de la escuela, casa, o de cualquier texto.	TÉCNICA: -Observación. - Exposiciones INSTRUMENTO: -Lista de Cotejo - Portafolio - Trabajo en equipo	

Fuente: Escuela de Educación Básica "Carmen Sucre"

Elaborado por: **Castro Orellana - Carriel Desiderio Magali**

Actividad N° 5

TEMA: JUEGO DE PALABRAS

Imagen No 5

Analizamos las palabras

Palabra	Clase	Género	Número	Tiempo	Persona	Modo
Ayer						
hizo						
demasiado						
calor						
para						
pasear.						

Ayer hizo demasiado calor para pasear.

Clase determinante nombre verbo adjetivo preposición adverbio



Fuente: Escuela de Educación Básica “Carmen Sucre”

Elaborado por: **Castro Orellana - Carriel Desiderio Magali**

Objetivo: Memorizar palabras con diferentes letras

Metodología

Formar grupos de tres participantes para realizar la actividad de la investigación.

Método

Expositivo

Contenido Científico

Hoy te traigo un juego para practicar el pensamiento mental en tercer grado y te ayudara a memorizar las palabras.

Se trata de crear una hoja que tenga nombre, apellido, ciudad, color, fruto, cosa, animal, total y así realizar la escritura de palabras siguiendo el orden del abecedario.

Recursos: texto

Autoevaluar el resultado de la actividad.

Desarrollo de la actividad

Formar grupos de trabajo.

Organizar los grupos.

Buscar información sobre la realización.

Seleccionar a los participantes

Elaborar las hojas y graficarlas.

Evaluación

En las siguientes hojas anotas las palabras e identificarlas.

Fuente: Escuela de Educación Básica “Carmen Sucre”

Elaborado por: **Castro Orellana - Carriel Desiderio Magali**

Alumnos:
Curso: 2º

TUTTI FRUTTI

Vamos a jugar a TUTTI FRUTTI. Tienes que llenar los casilleros con la mayor cantidad de sustantivos que puedas, que comience o con la letra que se pide:

LETRAS	ANIMALES	FRUTAS	HOMBRES DE AMIGOS	COSAS
A				
D				
M				
F				
N				

Conta un punto por cada respuesta. ¿Cuántos puntos hiciste? Si llegas a 40... ¡¡Soy un campeón!!

 Escuela Fiscal Mixta Carmen Sucre No. 305		ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "Carmen Sucre"		AÑO LECTIVO 2018-2019		
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO						
1. DATOS INFORMATIVOS:						
DOCENTE:		ÁREA/ASIGNATURA:		NÚMERO DE PERIODOS:	F.DE INICIO:	FECHA DE FINALIZACIÓN:
CARRIEL DESIDERIO - CASTRO ORELLANA		LENGUAJE		5	20/07/2018	24/07/2018
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO / BLOQUE:				EJE TRANSVERSAL / INSTITUCIONAL		
Comprender que la lengua escrita se usa con diversas intenciones según los contextos, para desarrollar una actitud de indagación crítica frente a los textos escritos de los estudiantes de tercer año de la Escuela de Educación Básica "Carmen Sucre"				Implementar los recursos lúdicos como un eje integrador para lograr el desarrollo creativo a través de las actividades de lenguaje.		
				EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA:		
				Escuchar, hablar, leer, escribir para la interacción social.		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA:				INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN:		
Conversar y compartir, de manera espontánea, sus experiencias y necesidades en situaciones informales de la vida cotidiana de los estudiantes de la Escuela de Educación Básica "Carmen Sucre"				Diferencia la intención comunicativa de diversos textos de uso cotidiano (periódicos, revistas, correspondencia, publicidad, campañas sociales, etc.) y expresa con honestidad, opiniones valorativas sobre la utilidad de su información.		
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS		RECURSOS		INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
EXPERIENCIA: Canto motivacional "El Abecedario" REFLEXION. ¿Qué es el abecedario? ¿Para qué sirve el abecedario? CONCEPTUALIZACIÓN: Presentar diferentes hojas diseñadas y los estudiantes escribirá lo que corresponde. Reconocer el concepto de cantidad de letras del abecedario. APLICACIÓN. Hacer hojas diseñadas con palabras claves con los materiales del medio.		Lápiz Lápices de colores, Material didáctico Hoja evaluativa.		Emplea la conciencia lingüística para relatar experiencias personales de la escuela, casa, o de cualquier texto.	TÉCNICA: -Observación. - Exposiciones INSTRUMENTO: -Lista de Cotejo - Portafolio - Trabajo en equipo	

Fuente: Escuela de Educación Básica "Carmen Sucre"

Elaborado por: **Castro Orellana - Carriel Desiderio Magali**

Actividad N° 6

TEMA: JUEGO DOMINO DE LETRAS

Imagen No 6



Fuente: Escuela de Educación Básica “Carmen Sucre”

Elaborado por: **Castro Orellana - Carriel Desiderio Magali**

Objetivo: Observar las letras y realizar el domino.

Metodología

Preguntas y respuestas

Lluvias de ideas

Construyo sus ideas

Método

Trabajo en grupo

Contenido Científico

En total les damos las fichas escolares para que relacionen las letras. Cada ficha corresponde a una letra del abecedario y realice la formulación.

Recurso: Silbato cartón

Autoevaluar el resultado de la actividad.

Desarrollo de la actividad

Formar grupos de trabajo.

Organizar los grupos.

Buscar información sobre la realización.

Seleccionar a los participantes

Armar el domino con las fichas.

Evaluación

En los siguientes gráficos colocar las palabras correctas.

Fuente: Escuela de Educación Básica "Carmen Sucre"

Elaborado por: **Castro Orellana - Carriel Desiderio Magali**



Escuela Fiscal Mixta  Carmen Sucre No. 305		ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "Carmen Sucre"		AÑO LECTIVO 2018-2019
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO				
1. DATOS INFORMATIVOS:				
DOCENTE:	ÁREA/ASIGNATURA:	NÚMERO DE PERIODOS:	F.DE INICIO:	FECHA DE FINALIZACIÓN:
CARRIEL DESIDERIO - CASTRO ORELLANA	LENGUAJE	5	20/07/2018	24/07/2018
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO / BLOQUE:		EJE TRANSVERSAL / INSTITUCIONAL		
Comprender que la lengua escrita se usa con diversas intenciones según los contextos, para desarrollar una actitud de indagación crítica frente a los textos escritos de los estudiantes de tercer año de la Escuela de Educación Básica "Carmen Sucre"		Implementar los recursos lúdicos como un eje integrador para lograr el desarrollo creativo a través de las actividades de lenguaje.		
		EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA		
		Escuchar, hablar, leer, escribir para la interacción social.		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA:		INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN:		
Conversar y compartir, de manera espontánea, sus experiencias y necesidades en situaciones informales de la vida cotidiana de los estudiantes de la Escuela de Educación Básica "Carmen Sucre"		Diferencia la intención comunicativa de diversos textos de uso cotidiano (periódicos, revistas, correspondencia, publicidad, campañas sociales, etc.) y expresa con honestidad, opiniones valorativas sobre la utilidad de su información.		
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
EXPERIENCIA: Canto motivacional "El Lápiz" REFLEXION. ¿Qué es un dominó? ¿Cómo formar palabras? CONCEPTUALIZACIÓN: Presentar grupos de diferentes cartillas y los estudiantes armara según el lugar que corresponde APLICACIÓN. Realizar cartillas dinámicas de letras con los materiales del medio según el lugar que corresponde.	Lápiz Lápices de colores, Material didáctico Hoja evaluativa.	Expone la importancia de las técnicas lúdicas para fortalecer el desarrollo del pensamiento creativo a través de actividades acorde con el área de lenguaje.	TÉCNICA: -Observación. - Exposiciones INSTRUMENTO: -Lista de Cotejo - Portafolio - Trabajo en equipo	

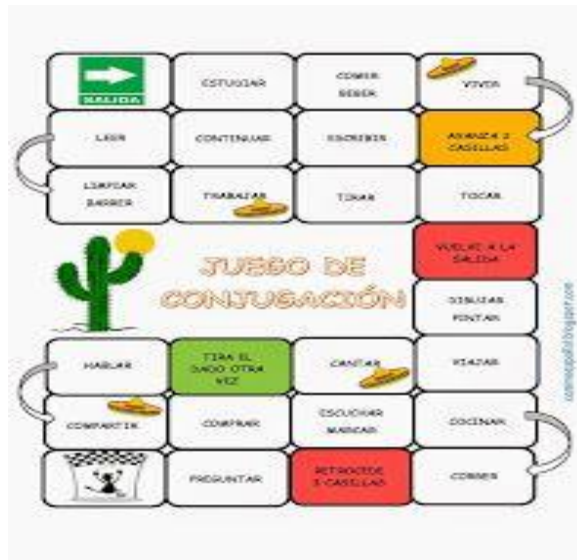
Fuente: Escuela de Educación Básica "Carmen Sucre"

Elaborado por: **Castro Orellana - Carriel Desiderio Magali**

Actividad N° 7

TEMA: JUEGO TABLERO DE PROFESIONES

Imagen No 7



Fuente: Escuela de Educación Básica “Carmen Sucre”

Elaborado por: **Castro Orellana - Carriel Desiderio Magali**

Objetivo: Desarrollar la capacidad de memorizar las palabras.

Metodología

Trabajo en grupo

Contenido Científico

Reconocer las palabras y con el dado avanzar desarrollando la capacidad de memorizar y a la vez entretenerse.

Recurso: Dados.

Autoevaluar el resultado de la actividad.

Desarrollo de la actividad

Formar grupos de trabajo.

Organizar los grupos.

Buscar información sobre la realización.

Seleccionar a los participantes

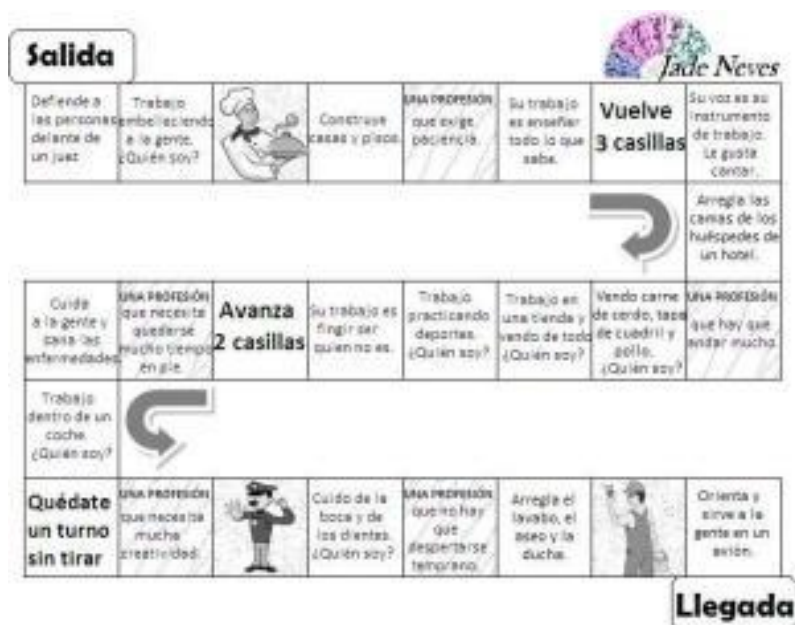
Diseñar y escribir el camino de letras y empezar a jugar.

Evaluación

En el siguiente camino de letras reconocer las palabras correctas, colocar las fichas y tirar los dados.

Fuente: Escuela de Educación Básica “Carmen Sucre”

Elaborado por: **Castro Orellana - Carriel Desiderio Magali**



Escuela Fiscal Mixta  Carmen Sucre No. 305		ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA		AÑO LECTIVO	
		"Carmen Sucre"		2018-2019	
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO					
1. DATOS INFORMATIVOS:					
DOCENTE:		ÁREA/ASIGNATURA:		NÚMERO DE PERIODOS:	
F.DE INICIO:		FECHA DE FINALIZACIÓN:			
CARRIEL DESIDERIO - CASTRO ORELLANA		LENGUAJE		5	
20/07/2018		24/07/2018			
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO / BLOQUE:			EJE TRANSVERSAL / INSTITUCIONAL		
Comprender que la lengua escrita se usa con diversas intenciones según los contextos, para desarrollar una actitud de indagación crítica frente a los textos escritos de los estudiantes de tercer año de la Escuela de Educación Básica "Carmen Sucre"			Implementar los recursos lúdicos como un eje integrador para lograr el desarrollo creativo a través de las actividades de lenguaje.		
			EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA		
			Escuchar, hablar, leer, escribir para la interacción social.		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA:			INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN:		
Conversar y compartir, de manera espontánea, sus experiencias y necesidades en situaciones informales de la vida cotidiana de los estudiantes de la Escuela de Educación Básica "Carmen Sucre"			Diferencia la intención comunicativa de diversos textos de uso cotidiano (periódicos, revistas, correspondencia, publicidad, campañas sociales, etc.) y expresa con honestidad, opiniones valorativas sobre la utilidad de su información.		
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS		RECURSOS		INDICADORES DE LOGRO	
TÉCNICAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN					
EXPERIENCIA:		Lápiz		Expone la	
Canto motivacional "El Trencito"		Lápices de colores,		importancia de las	
REFLEXION.		Material didáctico		técnicas lúdicas	
¿Qué son las profesiones?		Hoja evaluativa.		para fortalecer el	
¿Cómo se juega?				desarrollo del	
CONCEPTUALIZACIÓN:				pensamiento	
Hacer pareja para desarrollar la actividad				creativo a través	
Controlar el tiempo que se va a utilizar para lograr el objetivo principal de la actividad.				de actividades	
APLICACIÓN.				acorde con el	
Realizar el caminito de palabras y acertijos.				área de lenguaje.	

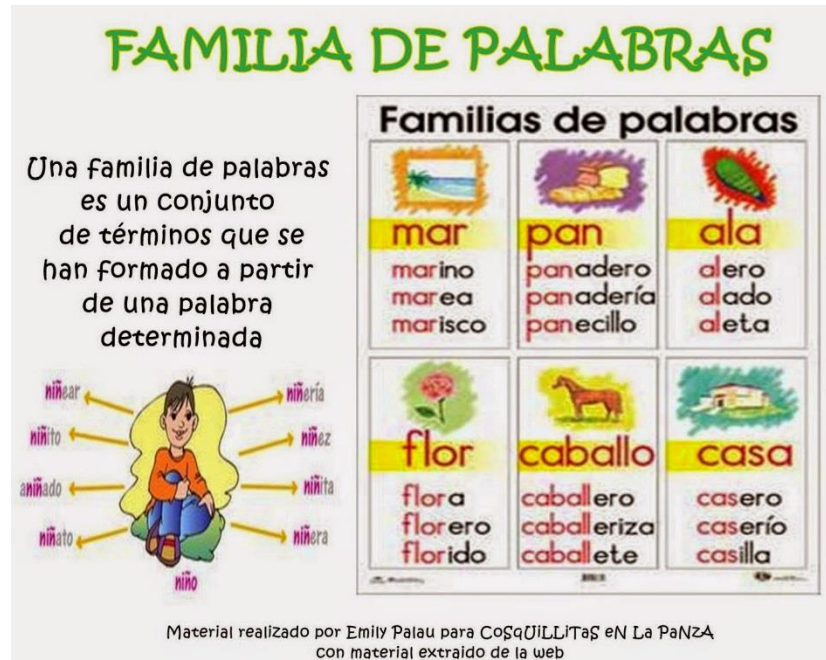
Fuente: Escuela de Educación Básica "Carmen Sucre"

Elaborado por: **Castro Orellana - Carriel Desiderio Magali**

Actividad N° 8

TEMA: JUEGO FAMILIA DE PALABRAS

Imagen No 8



Fuente: Escuela de Educación Básica “Carmen Sucre”

Elaborado por: **Castro Orellana - Carriel Desiderio Magali**

Objetivo: Reconocer y formular familia de palabras.

Metodología

Trabajo en grupo

Contenido Científico

Reconocer las palabras y escribir en cada párrafo su familia

Recurso: Cartulina.

Autoevaluar el resultado de la actividad.

Desarrollo de la actividad

Formar grupos de trabajo.

Organizar los grupos.

Buscar información sobre la realización.

Seleccionar a los participantes

Diseñar y escribir la cartulina formando familia de palabras.

Evaluación

Evaluación

Exponer oralmente las soluciones para la integración de los alumnos.

Fuente: Escuela de Educación Básica “Carmen Sucre”

Elaborado por: **Castro Orellana - Carriel Desiderio Magali**



Escuela Fiscal Mixta  Carmen Sucre No. 305		ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “Carmen Sucre”		AÑO LECTIVO 2018-2019		
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO						
1. DATOS INFORMATIVOS:						
DOCENTE:		ÁREA/ASIGNATURA:		NÚMERO DE PERIODOS:	F.DE INICIO:	FECHA DE FINALIZACIÓN:
CARRIEL DESIDERIO - CASTRO ORELLANA		LENGUAJE		5	20/07/2018	24/07/2018
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO / BLOQUE:				EJE TRANSVERSAL / INSTITUCIONAL		
Comprender que la lengua escrita se usa con diversas intenciones según los contextos, para desarrollar una actitud de indagación crítica frente a los textos escritos de los estudiantes de tercer año de la Escuela de Educación Básica “Carmen Sucre”				Implementar los recursos lúdicos como un eje integrador para lograr el desarrollo creativo a través de las actividades de lenguaje.		
				EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA		
				Escuchar, hablar, leer, escribir para la interacción social.		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA:				INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN:		
Conversar y compartir, de manera espontánea, sus experiencias y necesidades en situaciones informales de la vida cotidiana de los estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Carmen Sucre”				Diferencia la intención comunicativa de diversos textos de uso cotidiano (periódicos, revistas, correspondencia, publicidad, campañas sociales, etc.) y expresa con honestidad, opiniones valorativas sobre la utilidad de su información.		
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS		RECURSOS		INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
EXPERIENCIA: Canto motivacional “Las frutas” REFLEXION. ¿Qué son las familias de palabras? ¿Cómo realizamos el juego? CONCEPTUALIZACIÓN: Activación de conocimientos previos a través de la estrategia preguntas exploratorias Desarrollar grupos de diferentes hojas y los estudiantes adivinara a qué palabra corresponde. APLICACIÓN. Realizar las hojas dinámicas de letras con los materiales del medio.		Lápiz Lápices de colores, Material didáctico Hoja evaluativa.		Expone la importancia de las técnicas lúdicas para fortalecer el desarrollo del pensamiento creativo a través de actividades acorde con el área de lenguaje.	TÉCNICA: -Observación. - Exposiciones INSTRUMENTO: -Lista de Cotejo - Portafolio - Trabajo en equipo	

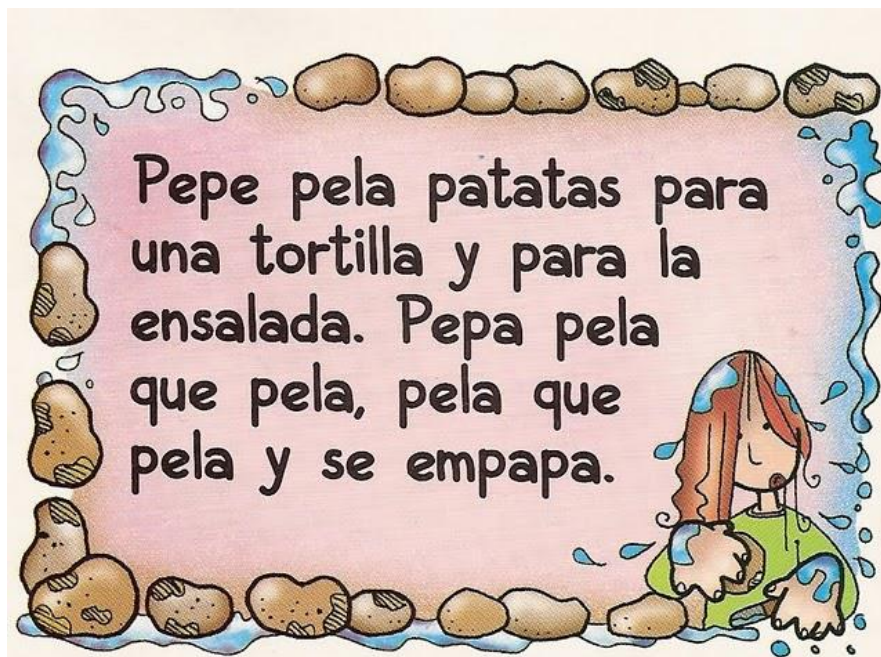
Fuente: Escuela de Educación Básica “Carmen Sucre”

Elaborado por: **Castro Orellana - Carriel Desiderio Magali**

Actividad N° 9

TEMA: JUEGO DE TRABALENGUAS

Imagen No 9



Pepe pela patatas para
una tortilla y para la
ensalada. Pepa pela
que pela, pela que
pela y se empapa.

Fuente: Escuela de Educación Básica "Carmen Sucre"

Elaborado por: **Castro Orellana - Carriel Desiderio Magali**

Objetivo: Identificar y practicar los trabalenguas.

Metodología

Trabajo en grupo

Contenido Científico

Expresar oralmente los trabalenguas.

Recurso: Trabalenguas.

Autoevaluar el resultado de la actividad.

Desarrollo de la actividad

Formar grupos de trabajo.

Organizar los grupos.

Buscar información sobre la realización.

Seleccionar a los participantes

Organizar a los participantes y darles un orden a seguir.

Evaluación

Exposición oral de os trabalenguas por parte de los alumnos.

Fuente: Escuela de Educación Básica “Carmen Sucre”

Elaborado por: **Castro Orellana - Carriel Desiderio Magali**

Nombre: _____
Fecha: _____

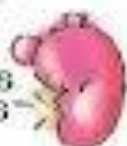
Trabalenguas

Lee y copia los trabalenguas en el lugar correspondiente.

Depe compra
pocas copas
que a poco poco
pagara.



Raro es, raro es,
que estornudes
con los pies



Escuela Fiscal Mixta  Carmen Sucre No. 305		ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "Carmen Sucre"		AÑO LECTIVO 2018-2019
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO				
1. DATOS INFORMATIVOS:				
DOCENTE:	ÁREA/ASIGNATURA:	NÚMERO DE PERIODOS:	F.DE INICIO:	FECHA DE FINALIZACIÓN:
CARRIEL DESIDERIO - CASTRO ORELLANA	LENGUAJE	5	20/07/2018	24/07/2018
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO / BLOQUE:		EJE TRANSVERSAL / INSTITUCIONAL		
Comprender que la lengua escrita se usa con diversas intenciones según los contextos, para desarrollar una actitud de indagación crítica frente a los textos escritos de los estudiantes de tercer año de la Escuela de Educación Básica "Carmen Sucre"		Implementar los recursos lúdicos como un eje integrador para lograr el desarrollo creativo a través de las actividades de lenguaje.		
		EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA		
		Escuchar, hablar, leer, escribir para la interacción social.		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA:		INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN:		
Conversar y compartir, de manera espontánea, sus experiencias y necesidades en situaciones informales de la vida cotidiana de los estudiantes de la Escuela de Educación Básica "Carmen Sucre"		Diferencia la intención comunicativa de diversos textos de uso cotidiano (periódicos, revistas, correspondencia, publicidad, campañas sociales, etc.) y expresa con honestidad, opiniones valorativas sobre la utilidad de su información.		
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
EXPERIENCIA: Canto motivacional "Las consonantes" REFLEXION. ¿Para qué sirven los trabalenguas? ¿Cómo formar palabras? CONCEPTUALIZACIÓN: Activación de conocimientos previos a través de la estrategia preguntas exploratorias Formar grupos de diferentes hojas y los estudiantes adivinara a qué lugar corresponde. APLICACIÓN. <u>Realizar las cartillas y colocar en cada casillero formando palabras.</u>	Lápiz Lápices de colores, Material didáctico Hoja evaluativa.	Expone la importancia de las técnicas lúdicas para fortalecer el desarrollo del pensamiento creativo a través de actividades acorde con el área de lenguaje.	TÉCNICA: -Observación. - Exposiciones INSTRUMENTO: -Lista de Cotejo - Portafolio - Trabajo en equipo	

Fuente: Escuela de Educación Básica "Carmen Sucre"

Elaborado por: **Castro Orellana - Carriel Desiderio Magali**

Actividad N° 10

TEMA: JUEGO DE ADIVINANZA DE PALABRAS

Imagen No 10

CAMA	LLUVIA	MUELA	SALÓN	PAN
AMITACIÓN	AGUA	DIENTE	TELEVISIÓN	ALIMENTO
CASA	CIELO	BOCA	SOFA	BARRA
DORMIR	NUBE	MORDER	CASA	BOCADILLO
ZAPATO	MALETA	COMER	CALLE	CINE
PIE	VIAR	BOCA	CUIDAR	PANTALLA
CAMINAR	BOCA	ALIMENTO	SINAFORO	PELÍCULA
CALENTAR	LLEVAR	BEBER	AGRA	ACTOR
ALFOMBRA	TELÉFONO	TAXI	FÚTBOL	BICICLETA
SUELO	NÚMERO	COCHE	BALÓN	MONEDA
CASA	LLAMAR	CUIDAR	DEPORTE	RUEDA
PIRAR	MÓVIL	CONDUCCIÓN	JUGAR	OCULTA
QUIOSCO	PANTALÓN	MÉDICO	TIENDA	COMPRAR
COMPRAR	VESTIR	ENFERMO	COMPRAR	TIENDA
PERDIDO	CAMISA	CURAR	DINERO	VENDER
REVISTA	ALZAR	HOSPITAL	MERCADO	DINERO
COLEGIO	PRIMO	ESCRIBIR	VACACIONES	GATO
ESTUDIANTE	HIJO	CARTA	TRABAJO	ANIMAL
PROFESOR	HERMANO	BOLSA	VERANO	PERRO
EXAMEN	FAMILIA	PAPEL	PLAYA	MASCOTA
FIESTA	CASARSE	SILLÓN	AFEITARSE	DEDO
CUMPLEAÑOS	NOVIOS	SALÓN	BARRA	MANO
BAILE	BODA	SOFA	HOMBRE	SEÑALAR
DIVERTIRSE	MARIDO	SENTARSE	CUCHILLA	UÑA

Fuente: Escuela de Educación Básica “Carmen Sucre”

Elaborado por: **Castro Orellana - Carriel Desiderio Magali**

Objetivo: Relacionar las palabras y sus derivados.

Metodología

Trabajo en grupo

Contenido Científico

Expresar las adivinanzas con la mímica.

Recurso: Adivinanza.

Autoevaluar el resultado de la actividad.

Desarrollo de la actividad

Formar grupos de trabajo.

Organizar los grupos.

Buscar información sobre la realización.

Seleccionar a los participantes

Organizar a los participantes y darles un orden a seguir.

Evaluación

Exposición mímica por parte de los alumnos.

Fuente: Escuela de Educación Básica “Carmen Sucre”

Elaborado por: **Castro Orellana - Carriel Desiderio Magali**

NAVIDAD Diciembre Papa Noel Villancicos Arbolito Nacimiento	PICTIONARY Juego Dibujar Lápiz Marca Tablero	GUARDAPOLVO Blanco Escuela Primaria Maestra Alumno	PALMERA Datil Coco Árbol Mono Trópico
MOSQUITO Picadura Rascarse Raid Espiral Insecto	CARGA Bultos Pesada Camión Barco Tren	CUNA Dormir Bebe Canción Barrotes Muebles	RONCAR Noche Ruido Nariz Dormir Molestar
CASTIGO Diciembre Papa Noel Villancicos Arbolito Nacimiento	MICRO ESCOLAR Colegio Niño Vehículo Chicos Naranja	TENIS Deporte Pelota Cancha Raqueta Red	ANGEL Paraíso Diablo Demonio Cielo Alas
CORPIÑO Ropa Sostén Pechos Mujer Bombacha	CINE Película Pantalla Filmar Proyectar Cámara	NIDO Pájaro Pichones Huevos Casa Árbol	BANDONEON Música Acordeón Instrumento Tango Piazzola

Escuela Fiscal Mixta  Carmen Sucre No. 305		ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "Carmen Sucre"		AÑO LECTIVO 2018-2019
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO				
1. DATOS INFORMATIVOS:				
DOCENTE:	ÁREA/ASIGNATURA:	NÚMERO DE PERIODOS:	F.DE INICIO:	FECHA DE FINALIZACIÓN:
CARRIEL DESIDERIO - CASTRO ORELLANA	LENGUAJE	5	20/07/2018	24/07/2018
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO / BLOQUE:		EJE TRANSVERSAL / INSTITUCIONAL		
Comprender que la lengua escrita se usa con diversas intenciones según los contextos, para desarrollar una actitud de indagación crítica frente a los textos escritos de los estudiantes de tercer año de la Escuela de Educación Básica "Carmen Sucre"		Implementar los recursos lúdicos como un eje integrador para lograr el desarrollo creativo a través de las actividades de lenguaje.		
		EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA		
		Escuchar, hablar, leer, escribir para la interacción social.		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA:		INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN:		
Conversar y compartir, de manera espontánea, sus experiencias y necesidades en situaciones informales de la vida cotidiana de los estudiantes de la Escuela de Educación Básica "Carmen Sucre"		Diferencia la intención comunicativa de diversos textos de uso cotidiano (periódicos, revistas, correspondencia, publicidad, campañas sociales, etc.) y expresa con honestidad, opiniones valorativas sobre la utilidad de su información.		
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
EXPERIENCIA: Canto motivacional "El gusanito" REFLEXION. ¿Qué son las adivinanzas? ¿Para qué sirven? CONCEPTUALIZACIÓN: Diseñar las pautas que se necesitan para poder acertar el objeto de estudio Interpretar cada una de las adivinanzas que se han enseñado. APLICACIÓN. Realizar las adivinanzas y compartir los aciertos y errores.	Lápiz Lápices de colores, Material didáctico Hoja evaluativa.	Lee de manera personal, manteniendo un ritmo adecuado, textos de recreación, información y de estudio.	TÉCNICA: -Observación. - Exposiciones INSTRUMENTO: -Lista de Cotejo - Portafolio - Trabajo en equipo	

Fuente: Escuela de Educación Básica "Carmen Sucre"

Elaborado por: **Castro Orellana - Carriel Desiderio Magali**

Conclusiones

Finalizado el análisis e interpretación de los resultados obtenidos mediante la aplicación de las técnicas e instrumentos de investigación; se establecen las siguientes conclusiones:

- ✓ Las técnicas y estrategias aplicadas por el personal docente del plantel no son lo suficientemente sólidas y constructivistas para desarrollar el pensamiento en los estudiantes, pues así lo manifestaron ellos y el directivo de la institución.
- ✓ Existe desconocimiento en los docentes en cuanto a las teorías del pensamiento y estrategias adecuadas para desarrollarlo, de igual forma en cómo desarrollar la lúdica en los procesos de enseñanza.
- ✓ El personal docente está consciente de que no todos sus estudiantes han desarrollado un pensamiento creativo.
- ✓ Los educadores y directivo concuerdan en que, el diseño de talleres de sobre técnicas lúdicas contribuirán de manera oportuna a mejorar la calidad del aprendizaje de los estudiantes.

Bibliografía

- Csikszentmihalyi, M. (2006). Creatividad. El flujo y la psicología del descubrimiento y la invención. (2a ed.) Barcelona: Paidós.
- De Bono, E. (1995). Cómo enseñar a pensar a tu hijo. Barcelona: Paidós.
- De Bono, E. (1998). El pensamiento lateral. Barcelona: Paidós.
- De La Torre, S. (1997). Creatividad y formación. México: Trillas.
- Elkind, D. (2004). La Educación errónea, niños preescolares en peligro. México: Fondo de Cultura Económica.
- Huidobro Salas, T. (2002). Una definición de la Creatividad a través del estudio de 24 autores seleccionados. Dpto. De Psicología Básica II. Procesos Cognitivos, de la Universidad Complutense de Madrid.
- Hostie, R. (1990). Técnicas de dinámica de grupo. Madrid: ICCE, 8ed.
- López, A. & Díaz, A. (2003). Un juego para cada día, 365 días del año, V. 1. Madrid: Cultural, S.A.
- Pérez R., A. (2005). Estrategias de aprendizaje (I). En: El País, pp. 4-5, abr. jul y dic de 2005.
- Romero, P. (2000). Susurro de la creatividad. Bogotá D.C.: IDEP.
- Romero, P. (2001). Cómo desarrollar el pensamiento creativo. Bogotá D.C.: Redipace.

Romero, P. (2003). Pensamiento hábil y creativo, herramientas pedagógicas para el desarrollar procesos de pensamiento. Bogotá D.C.: Redipace.

Romero, P. (2011). Hay una mejor forma de hacerlo. Bogotá D.C.: Semilla educativa y lectores.

Romero, P. (2011b). ¿Qué sigue? Bogotá D.C.: Semilla educativa y lectores.

Romero, P. (2011c). En la calle. Bogotá, D.C.: Semilla educativa y lectores.

Romero, P. (2012). Didáctica de las lecturas en la escuela. Bogotá D.C.: Semilla educativa y lectores.

Sternberg, R. (1999). Enseñar a pensar. Madrid: Santillana, Aula XXI.

Vigotsky, L.S. (2009). La imaginación y el arte en la infancia. Madrid: Akal.

A N E X O S



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA: EDUCACIÓN PRIMARIA-MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

Carta de la universidad dirigida a la escuela

	UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN	
Guayaquil, marzo 2019		
Dir. Carlos Rodríguez Conforme. Director de la Escuela de Educación Básica "Carmen Sucre" Ciudad. -		
De mis consideraciones:		
Le expreso un cordial saludo y en nombre de quienes conformamos la Universidad de Guayaquil, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, tiene por finalidad solicitar su colaboración permitiendo que las estudiantes, autora <u>Carriel Desiderio Magali Jihanne con C.C. N° 120492855-8 y Castro Orellana Susana Verónica con C.C N° 091710543-9</u>, realicen el PROYECTO EDUCATIVO, en el Nivel de Educación Básica. Como requisito para la obtención del Título de Licenciada de Educación Primaria.		
TÍTULO		
Técnicas lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en el área de lengua y literatura de subnivel elemental de 3er año de básica. Talleres de técnicas lúdicas para docentes.		
Agradeciendo por su atención, nos suscribimos de Usted.		
Atentamente,		
 Ing. Luis Sánchez Orellana Director del Sistema de Educación Semipresencial		
2-287072 / 2-284505 Cda. Universitaria Salvador Allende www.ug.edu.ec Guayaquil - Ecuador		



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA: EDUCACIÓN PRIMARIA-MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

Carta de la escuela dirigida a la universidad.



ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA FISCAL
"CARMEN SUCRE"
GUAYAQUIL – ECUADOR
34 Entre Venezuela y Colombia

Guayaquil, noviembre 22 del 2018

Ing. SANCHEZ ORELLANA LUIS
DIRECTOR DEL SISTEMA DE EDUCACION SEMIPRESENCIAL.

Yo, MSc. CARLOS IVAN RODRIGUEZ LUCAS, con cedula de identidad 0915030134, El Director de la Escuela de Educación Básica Completa Fiscal "CARMEN SUCRE". Habiendo recibido el oficio en fecha del 22 de noviembre del 2018, de la Universidad de Guayaquil, autorizo a las estudiantes CARRIEL DESIDERIO MAGALI JIHANNE con C.C. 120492855-8 y CASTRO ORELLANA SUSANA VERÓNICA con C.C. 091710543-9 para que realicen su PROYECTO DE INVESTIGACIÓN "TÉCNICAS LÚDICAS EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA DEL SUBNIVEL ELEMENTAL DE 3ER AÑO DE BÁSICA. TALLERES DE TÉCNICAS LÚDICAS PARA DOCENTES", facilitando los recursos necesarios para que realicen dicho proyecto en nuestra Institución.

Atentamente

MSc. CARLOS IVAN RODRIGUEZ LUCAS
DIRECTOR





FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA: EDUCACIÓN PRIMARIA-MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

Certificado porcentaje de similitud

ANEXO 6

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

Guayaquil, 06 de marzo del 2019

Habiendo sido nombrado Msc. CALLE MADRID JOSE JESUS, tutor del trabajo de titulación certifico que el presente trabajo de titulación ha sido elaborado por CARRIEL DESIDERIO MAGALI JIHANNE con C.C. 1204928558 y CASTRO ORELLANA SUSANA VERÁ“NICA con C.C. 0917105439 con mi respectiva supervisión como requerimiento parcial para la obtención del título de Licenciado en Ciencias de la Educación Especialización EDUCACIÓN PRIMARIA Se informa que el trabajo de titulación: **TÉCNICAS LÚDICAS EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA DE SUBNIVEL ELEMENTAL DE 3ER AÑO DE BÁSICA. TALLERES DE TÉCNICAS LÚDICAS PARA DOCENTES.**, ha sido orientado durante todo el periodo de ejecución en el programa antiplagio URKUND quedando el 9% de coincidencia

URKUND ★ I WANT TO TRY THE

Documento	Lista de fuentes
Documento: EP-T-GY-1089.docx (D4652066)	https://www.magisterio.com.co/articulo/el...
Presentado: 2019-03-01 11:02 (-05:00)	EP-T-GY-0814.docx
Presentado por: antiplagio.titulacion@ug.edu.ec	EP-T-GY-0727.docx
Recibido: pilar.espinosa.ug@analysis.orkund.com	Zuñiga - Ariztega.docx
Mensaje: 27-febrero-2019 Mostrar el mensaje completo	CASTILLO MORAN-VERA RODRIGUEZ.docx
9% de estas 30 páginas, se componen de texto presente en 10 fuentes.	EP-T-GY-0623.docx

CAPITULO I

EL PROBLEMA

1.1 Planteamiento del Problema de Investigación

Actualmente el estudiantado presenta bajo rendimiento en las asignaturas básicas que integran los currículos. Pese a los avances en la ciencia y tecnología y a la variedad de investigaciones ejecutadas para mejorar los sistemas educativos en todos los niveles y subniveles educativos, son inquestionables las falencias tanto a nivel internacional como en el contexto nacional. Según CITATION PISA12 11 22538 (PISA, 2012) en los países latinoamericanos, uno de

<https://secure.orkund.com/view/47373925-887247-371177>

Firma del Gestor Antiplagio
FDT-PLA-0008



ANEXO 3

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN CARRERA: EDUCACIÓN PRIMARIA-MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

Evidencias Fotográficas. Aplicando actividades a los estudiante



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA: EDUCACIÓN PRIMARIA-MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

Evidencias Fotográficas. Encuestas a padres de familias



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA: EDUCACIÓN PRIMARIA-MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

Evidencias Fotográficas. Entrevista a las autoridades





FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA: EDUCACIÓN PRIMARIA-MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

Tutorías de tesis





FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA: EDUCACIÓN PRIMARIA-MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

Instrumentos de investigación. Aplicada a los estudiantes

Ficha de observación aplicada a los estudiantes del subnivel elemental de la Escuela de Educación Básica “Carmen Sucre”

Tema: Técnicas Lúdicas Tercer grado de Básica Parámetros de evaluación: A= Siempre, B= Frecuentemente, C=Pocas veces, D= Nunca.				
Aspecto a evaluar	Evaluación			
	A	B	C	D
¿El docente emplea técnicas lúdicas durante el proceso educativo?			x	
¿Los estudiantes siguen el proceso de aprendizaje durante el desarrollo de clases?		x		
¿Los estudiantes ponen atención al docente durante las clases?			x	
¿Los alumnos se dirigen al docente responden a las preguntas del docente?			x	
¿Se da una buena integración durante las actividades desarrolladas en clases?			x	
¿Los estudiantes se encuentran motivados durante el desarrollo de la clase?			x	
¿Los alumnos participan activamente durante las clases?			x	
¿Cumplen con las tareas que el docente envía a casa?				
¿Los alumnos respetan la autoridad del docente?	x			
¿Los estudiantes infieren la información impartida por el docente?		x		
¿Los alumnos participan en la construcción del tema tratado en la clase?			x	
¿Los estudiantes respetan y cuidan los bienes de la Institución?				x



ANEXO 5

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA: EDUCACIÓN PRIMARIA-MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

Certificado de Práctica Docentes

	UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN DEPARTAMENTO DE PRÁCTICA DOCENTE "DRA. MARÍA INÉS ARMAS VÁSQUEZ"	
CERTIFICACIÓN		
LA DIRECCIÓN GENERAL DE LA UNIDAD DE PRÁCTICAS PREPROFESIONALES DEL SISTEMA DE EDUCACIÓN SUPERIOR DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, CERTIFICA: Que, el señor (a) (ita), CARRIEL DESIDERIO MAGALI JIHANNE, con documento nacional de identidad N° 1204928558 especialización EDUCACIÓN PRIMARIA, modalidad SEMIPRESENCIAL del Centro de Estudios VINCES, realizó y aprobó las Prácticas Docentes Reglamentarias en la Escuela Fiscal "DR. NICOLAS COTTO INFANTE", bajo la supervisión del (a) MSc. LUIS MURILLO, con la calificación DIECIOCHO (18), correspondiente al período lectivo 2011 – 2012. Así consta en los archivos que reposan en la secretaria de la dirección a mi cargo, a los que me remito en caso necesario.- Guayaquil, enero 16 de 2019.-.-.-.-.-		
Atentamente,		
 LCD.A. PILAR HERNÁNDEZ GUTIÉRREZ, MSc. DIRECTORA DE PRÁCTICA DOCENTE		
Elaborado por:	Lcda. Juan Aguilar Domínguez - Asistente 2	
Revisado y aprobado:	LCD.A. PILAR HERNÁNDEZ GUTIÉRREZ, MSc.	



ANEXO 5 A

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA: EDUCACIÓN PRIMARIA-MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

Certificado de Práctica Docente

	UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN DEPARTAMENTO DE PRÁCTICA DOCENTE "DRA. MARÍA INÉS ARMAS VÁSQUEZ"	
CERTIFICACIÓN		
LA DIRECCIÓN GENERAL DE LA UNIDAD DE PRÁCTICAS PREPROFESIONALES DEL SISTEMA DE EDUCACIÓN SUPERIOR DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, CERTIFICA: Que, el señor (a) (ita), CASTRO ORELLANA SUSANA VERONICA, con documento nacional de identidad N° 0917105439, especialización EDUCACIÓN PRIMARIA, modalidad SEMIPRESENCIAL, del Centro de Estudios GUAYAQUIL, realizó y aprobó las Prácticas Docentes Reglamentarias en la Escuela Fiscal "DR. FRANCISCO MORÁN MÁRQUEZ", bajo la supervisión del (a) MSc. JOSÉ ÁLAVA, con la calificación DIECIOCHO (18), correspondiente al periodo lectivo 2011 – 2012. Así consta en los archivos que reposan en la secretaría de la dirección a mi cargo, a los que me remito en caso necesario.- Guayaquil, enero 16 de 2019.-.-.-.-.-		
Atentamente,		
 LCDA. PILAR HERNÁNDEZ GUTIÉRREZ, MSc. DIRECTORA DE PRÁCTICA DOCENTE		
Elaborado por:	Lcdo. Juan Aguilar Domínguez - Asistente 2	
Revisado y aprobado:	LCDA. PILAR HERNÁNDEZ GUTIÉRREZ, MSc.	

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA: EDUCACIÓN PRIMARIA-MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

Certificado de Vinculación en la comunidad

 UG Universidad de Guayaquil	 Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación	 Gestión Social del Conocimiento
---	---	--

CERTIFICACIÓN

LA COORDINACIÓN DE VINCULACIÓN CON LA SOCIEDAD DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, CERTIFICA: Que, vistas las evidencias correspondientes, el (la) Sr (a) (ta.) **CARRIEL DESIDERIO MAGALI JIHANNE** C.I. 1204928558 Carrera **EDUCACION PRIMARIA**, en la modalidad **SEMIPRESENCIAL**, realizó y aprobó la Actividad de Vinculación con la Sociedad, por lo que se le concede el presente certificado.- Guayaquil, 21 de septiembre de 2017.

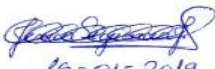
Así consta en los archivos respectivos a mi cargo.



MSc. Lucrecia Resabala Manosalvas
Coordinadora de Gestión Social del Conocimiento

COORDINACIÓN
GESTIÓN SOCIAL DEL CONOCIMIENTO
 **Facultad de Filosofía**
 **Universidad de Guayaquil**



Revisado por: 
16-01-2019

Elaborado y Revisado por: Lic. Roseura Mayes, secretaria 
Revisado y Autorizado por: MSc. Lucrecia Resabala Manosalvas, Coordinadora de Gestión Social del Conocimiento

3605



ANEXO 6 A

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA: EDUCACIÓN PRIMARIA-MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

Certificado de Vinculación en la comunidad

	UG Universidad de Guayaquil		Facultad de Filosofía Letras y Ciencias de la Educación		Gestión Social del Conocimiento
--	-----------------------------------	--	---	--	---------------------------------------

CERTIFICACIÓN

LA COORDINACIÓN DE VINCULACIÓN CON LA SOCIEDAD DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, CERTIFICA: Que, vistas las evidencias correspondientes, el (la) Sr (a) (ta.) CASTRO ORELLANA SUSANA VERONICA C.I. 0917105439 Carrera EDUCACION PRIMARIA, en la modalidad SEMIPRESENCIAL, realizó y aprobó la Actividad de Vinculación con la Sociedad, por lo que se le concede el presente certificado.- Guayaquil, 21 de septiembre de 2017.

Así consta en los archivos respectivos a mi cargo.

COORDINACIÓN
GESTIÓN SOCIAL DEL CONOCIMIENTO

MSc. Lucrecia Resabala Manosalvas
Coordinadora de Gestión Social del Conocimiento

Revisado por:
16-01-2019

Elaborado y Revisado por: Uic. Rosaura Mayas, secretaria
Revisado y Autorizado por: MSc. Lucrecia Resabala Manosalvas, Coordinadora de Gestión Social del Conocimiento

3603

**ANEXO 7**

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA: EDUCACIÓN PRIMARIA-MODALIDAD SEMIPRESENCIAL



Presidencia
de la República
del Ecuador



Plan Nacional
de Ciencia, Tecnología,
Innovación y Saberes



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

REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE GRADUACIÓN

TÍTULO Y SUBTÍTULO:	Técnicas lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en el área de lengua y literatura de subnivel elemental de 3er año de básica. Talleres de técnicas lúdicas para docentes		
AUTOR(ES) (apellidos/nombres):	CARRIEL DESIDERIO MAGALI JIHANNE Y CASTRO ORELLANA SUSANA VERÓNICA.		
REVISOR(ES)/TUTOR(ES) (apellidos/nombres):	TUTOR: AB. JOSÉ CALLE MADRID, MSc REVISOR: MONTOYA		
INSTITUCIÓN:	UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL.		
UNIDAD/FACULTAD:	FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN.		
MAESTRÍA/ESPECIALIDAD:	EDUCACIÓN PRIMARIA.		
GRADO OBTENIDO:	LICENCIADAS EN EDUCACIÓN PRIMARIA.		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	Marzo 2019	No. DE PÁGINAS:	109
ÁREAS TEMÁTICAS:	LENGUA Y LITERATURA.		
PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:	TÉCNICAS LÚDICAS, PENSAMIENTO CREATIVO, TALLERES.		
RESUMEN/ABSTRACT (150-250 palabras): La aplicación de técnicas lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo es un tema que permite comprender las múltiples manifestaciones del juego en el ámbito educativo, pero, sobre todo, ayuda a entender cómo el juego es un pretexto para el desarrollo de procesos de pensamiento creativo a partir de la valoración de las estructuras convergentes y divergentes. Por ello se lo aplicó en la Escuela de Educación Básica Completa "Carmen Sucre", en el periodo escolar 2018 – 2019 con la finalidad de mejorar la calidad de la enseñanza. Así como existen formas de entorpecer el sentido del juego, también existen múltiples mecanismos para activar el juego como una experiencia de goce, de disfrute, de lúdica y desarrollo emocional, social y cognitivo. La presencia del juego en las instituciones educativas es un poderoso mecanismo educativo y generador de procesos de desarrollo del pensamiento creativo; sin embargo, su manejo inadecuado, puede conducir a la alienación o enajenación en el imaginario del ser humano.			
ADJUNTO PDF:	☒ SI	☐ NO	
CONTACTO CON AUTOR/ES:	Teléfono: 0939334808 0982669279	E-mail: jicade@hotmail.com.ar susanaveronica2012@hotmail.es	
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN:	Nombre: Secretaría de la Facultad Teléfono: (04) 284505 E-mail: www.ug.edu.ec		