



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

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

TEMA:

**INFLUENCIA DE LAS TÉCNICAS LÚDICAS EN EL DESARROLLO DEL
PENSAMIENTO CREATIVO EN EL ÁREA DE CIENCIAS NATURALES
DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DEL NOVENO GRADO DE
EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA
"DRA. MATILDE HIDALGO DE PROCEL, ZONA 5, DISTRITO
09D14, PROVINCIA DEL GUAYAS, CANTÓN PEDRO
CARBO, PARROQUIA VALLE DE LA VIRGEN,
PERIODO LECTIVO 2015-2016. DISEÑO DE
UNA GUÍA DIDÁCTICA PARA EL
DESARROLLO DEL PENSAMIENTO
CREATIVO EN EL ÁREA DE
CIENCIAS NATURALES**

CÓDIGO: NMINF1-XI-073

AUTORAS: CRUZ SANCHEZ CAROLI FABIOLA
DEL ROSARIO PEÑAFIEL ANA BELLA

CONSULTOR: Msc. DANIEL RUIZ LÓPEZ

PEDRO CARBO, 2017

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

DIRECTIVOS

Arq. Silvia Moy Sang Castro, MSc.
DECANA

Dr. Wilson Romero Dávila MSc.
VICEDECANO

Lcda. Sofía Jácome Encalad MGTI
**DIRECTORA DEL SISTEMA
SEMIPRESENCIAL**

Ab. Sebastián Cadena Alvarado
SECRETARIO GENERAL

Guayaquil, febrero de 2017

**MSc. SILVIA MOY-SANG CASTRO, Arq.
DECANA DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA
LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CIUDAD.-**

De mis consideraciones:

En virtud que las autoridades de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación me designaron Consultor Académico de Proyectos Educativos de Licenciatura en Ciencias de la Educación, Mención: Informática, el día 16 de noviembre de 2016

Tengo a bien informar lo siguiente:

Que las integrantes CRUZ SANCHEZ CAROLI FABIOLA con CI. 130769858-7 y, DEL ROSARIO PEÑAFIEL ANA BELLA con c:c:092710437-2 diseñaron el proyecto educativo con el tema: Influencia de las técnicas lúdicas en el Desarrollo De Pensamiento Creativo en el Área de Ciencias Naturales dirigida a los Estudiantes del Noveno Grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Dra. Matilde Hidalgo de Procel”, Zona 5, Distrito 09D14, Provincia del Guayas, Cantón Pedro Carbo, Parroquia Valle de la Virgen. Periodo Lectivo 2015-2016. Diseño de una guía didáctica para el desarrollo del pensamiento creativo en el área de Ciencias Naturales.

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

Las participantes satisfactoriamente han ejecutado las diferentes etapas constitutivas del proyecto, por lo expuesto se procede a la **APROBACIÓN** del proyecto, y pone a vuestra consideración el informe de rigor para los efectos legales correspondiente.

Atentamente

MSc. Daniel Ruiz López
Consultor Académico

Guayaquil, febrero de 2017

**MSc SILVIA MOY-SANG CASTRO, Arq.
DECANA DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA,
LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

Ciudad.-

DERECHO DE LOS AUTORES

Para los fines legales pertinentes comunicamos a usted que los derechos intelectuales del proyecto educativo con el tema: Influencia de las técnicas lúdicas en el Desarrollo De Pensamiento Creativo en el Área de Ciencias Naturales dirigida a los Estudiantes del Noveno Grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Dra. Matilde Hidalgo de Procel, Zona 5, Distrito 09D14, Provincia del Guayas, Cantón Pedro Carbo, Parroquia Valle de la Virgen. Periodo Lectivo 2015-2016. Diseño de una guía didáctica para el desarrollo del pensamiento creativo en el área de Ciencias Naturales.

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

Las modificaciones que otros hagan al contenido no serán atribuidas

Atentamente,


Cruz Sánchez Caroli Fabiola
C.I. 130769858-7


Del Rosario Peñañiel Ana Bella
C.I. 092710437-2

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL
CENTRO UNIVERSITARIO: PEDRO CARBO

PROYECTO

TEMA: Influencia de las técnicas lúdicas en el Desarrollo De Pensamiento Creativo en el Área de Ciencias Naturales dirigida a los Estudiantes del Noveno Grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Dra. Matilde Hidalgo de Procel, Zona 5, Distrito 09D14, Provincia del Guayas, Cantón Pedro Carbo, Parroquia Valle de la Virgen. Periodo Lectivo 2015-2016. Diseño de una guía didáctica para el desarrollo del pensamiento creativo en el área de Ciencias Naturales.

APROBADO



.....
Tribunal N° 1



.....
Tribunal N° 2



.....
Tribunal N° 3


Cruz Sanchez Caroli Fabiola
C.I. 130769858-7
Del Rosario Peñafiel Ana Bella
C.I. 092710437-2

EL TRIBUNAL EXAMINADOR OTORGAAL PRESENTE TRABAJO

LA CALIFICACIÓN

EQUIVALE A:

- a) _____
- b) _____
- c) _____

Docentes Responsables de la Unidad de Titulación

MSc. Flor Ramírez

MSc. Eneida Bastidas

MSc. Daniel Ruiz López

DEDICATORIA

Mi Tesis la dedico con todo amor y cariño a mis hijos Luis José, kristhel, y Fátima Donoso Cruz por ser ellos mi razón de vivir mi Motivación E inspiración para poderme superar cada día más y así salir adelante, y poderles dar lo mejor que pueda mi amor mi cariño y un futuro mejor.

A mi esposo José Luis Donoso por su sacrificio y esfuerzo para darme un carrera para nuestro futuro y por darme ese apoyo y confianza en mí y por creer en mi y en mi capacidad, aunque hemos pasados momentos difíciles siempre ha estado brindándome su comprensión cariño y amor.

A mis padres que con sus ejemplos de humildad y sencillez me enseñaron seguir adelante y ser perseverante y cumpla con mis ideales para el bienestar de mi familia. A mis compañeros y amigos presentes y pasados quien sin esperar nada a cambio compartimos experiencias y conocimientos, alegría y tristeza y a todas aquellas personas que durante estos años estuvieron a mi lado apoyándome y lograron que este sueño se haga realidad.

Gracias a todos.

.Cruz Sánchez Caroli Fabiola

DEDICATORIA

Lo principal es dedicar a Dios por darme entendimiento, superación, fortaleza, sabiduría, en los momentos difíciles he sabido levantarme con la ayuda de Dios.

A mi familia que siempre a esta junto a mí cada vez que los he necesitado su apoyo.

A mis Padres Aracely Peñafiel y Gustavo Del Rosario q me han enseñado valores, humildad la sencillez y que nunca me dé por vencida por la metas que proponga en la vida y también gracias a ellos estoy superándome cada día con sus motivaciones y con sus palabras me dan motivo para seguir adelante.

A mis hijas Arelys Bueno y Mayri Bueno que son mi motivación de seguir adelante para darle lo mejor de mí.

A mi esposo Smith Bueno Choez quien me apoyado incondicionalmente por su comprensión y su paciencia que ha tenido en cada momento. Le dedico con mucho cariño y amor esta tesis a mi familia.

Del Rosario Peñafiel Ana Bella

AGRADECIMIENTO

Primeramente quiero Agradecer a Dios por permitirme estar con vida y lograr mi sueño anhelado.

A la universidad de Guayaquil facultad de Filosofía Letras y Ciencias de Educación por abrir sus puertas y acogerme en su templo del saber.

A mi Profesor Master Miguel Tulcán que con sus consejos y buen humor me hizo que momentos difíciles sean los más buenos.

A la Master Gina Piguave mi ex profesora y Directora de la Unidad Educativa Matilde Hidalgo de Procel por abrirme sus puertas y poder desarrollar mi tesis de grados

A mis hijos, esposo, padres y demás familiares que me dieron apoyo para seguir en pie de lucha hasta llegar a la meta deseada. Aunque hubo momentos difíciles pero desde lejos vi siempre una estrella brillante y lejana que hoy se refleja cerca de mí. A mis amigos y a todos cuantos tuvieron ese lazo de compañerismo y humildad.

Cruz Sánchez Caroli Fabiola

AGRADECIMIENTO

Lo principal es agradecerle a dios por tenerme con vida me ha guiado por buen camino, gracias a los tutores que nos ha guiado con sus conocimientos adquirido mediante sus experiencia, mis amigos, a mi familia, mis padres que han apoyado y que han creído en mí siempre dándome motivación en cada momento, enseñando valorar lo que tengo y hasta donde he llegado. A mis hijas que son mi inspiración para seguir adelante, mi esposo que me apoyado con los recursos que no he tenido mediante mis estudios incentivándome que logre cumplir mi meta propuesta y forjar un futuro exitoso.

Gracias a todos por su apoyo.

Del Rosario Peñafiel Ana Bella

ÍNDICE GENERAL

Portada	i
Directivos.....	ii
Aprobación del consultor académico.....	iii
Derechos de los autores.....	iv
Página de Aprobación.....	v
Calificación del Tribunal Examinador	vi
Dedicatoria.....	viii
Agradecimiento.....	ix
Índice general.....	xi
Índice de cuadros.....	xv
Índice de tablas.....	xv
Índice de gráficos.....	xviii
Resumen.....	xx
Abstract	xxi
Introducción.....	1

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

Contexto de investigación	2
Problema de investigación	3
Situación conflicto	3
Hecho científico.	4
Causas.....	5
Formulación del problema	5

Objetivos de la investigación	5
Objetivo general.....	5
Objetivos Específicos.....	6
Interrogantes de Investigación	6
Justificación	7

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Antecedentes del estudio.....	9
Bases teóricas	11
Técnicas lúdicas	11
Definición	11
Modelos de técnicas lúdicas	15
Conceptualizaciones de las técnicas lúdicas	17
Las técnicas lúdicas en la educación.....	19
El uso de las técnicas lúdicas en la educación básica.....	19
Nueva pedagogía en el uso de las técnicas lúdicas	21
Casos de uso de lúdicas en el aula.	23
Las lúdicas desde el punto de vista de UNICEF.....	25
Importancia en el aprendizaje	26
Actualización y Fortalecimiento Reforma curricular 2010	28
Técnicas lúdicas en la educación básica	30
El juego en las técnicas lúdicas aplicadas en la Escuela.....	31
Factores pensamiento creativo	31
Entorno de aprendizaje lúdico	32
Creatividad como proceso	32

Tipos de pensamientos que intervienen en la creatividad	34
Elementos de la creatividad	35
Creatividad en la sociedad de la información	37
Problemas en el pensamiento creativo	37
Recomendaciones para fortalecer el pensamiento creativo	38
Realidad local	39
Fundamentación epistemológica	41
Fundamentación pedagógica.....	43
Fundamentación tecnológica	44
Fundamentación legal.....	45
Términos Relevantes	48

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA, PROCESO, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Diseño metodológico	51
Tipos de investigación	51
Investigación descriptiva.....	52
Investigación exploratoria	52
Investigación correlacional.....	52
Población	53
Muestra.....	54
Métodos de investigación	57
Técnicas e instrumentos de investigación	59
Análisis e Interpretación de Resultados.....	61
Encuesta realizada a los estudiantes.....	62

Encuesta realizada a los padres de familia.....	72
Encuestarealizada a docentes	82
Prueba chi cuadrada.....	92
Correlación entre las Variables	93
Conclusiones y recomendaciones	96
Conclusiones	96
Recomendaciones	97

CAPÍTULO IV

LA PROPUESTA

Objetivos de la propuesta.	99
Objetivo general.....	99
Objetivos específicos	99
Aspectos Teóricos.	99
Factibilidad de su aplicación	100
Descripción de la propuesta	102
Conclusiones de la propuesta.....	171
Bibliografía	172
Referencias bibliográficas.....	177
Referencias web	179

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro N° 1: Distributivo de la población.....	54
Cuadro N° 2: Distributivo de la muestra.....	55
Cuadro N° 3: Operacionalización de las variables.....	56

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N°1:Importancia del uso de las TIC	62
Tabla N°2:Las Técnicas lúdicas generan interés en el estudio.....	63
Tabla N°3:Las Técnicas lúdicas desarrollan el conocimiento	64
Tabla N°4:Importancia de las TIC para realizar las tareas escolares	65
Tabla N°5:Materiales extras de estudio	66
Tabla N°6:Importancia de lograr un buen pensamiento creativo	67
Tabla N°7:Actividades creativas favorece el pensamiento creativo	68
Tabla N°8: El texto de ciencias naturales en el pensamiento creativo.....	69
Tabla N°9:Uso de una guía didáctica.....	70
Tabla N°10: Implementación de una guía didáctica en Edilim	71
Tabla N°11:Importancia del uso de las TIC	72
Tabla N° 12:Las Técnicas lúdicas generan interés en el estudio.....	73
Tabla N° 13:Las Técnicas lúdicas desarrollan el conocimiento	74
Tabla N° 14:Importancia de las TIC para realizar las tareas escolares	75
Tabla N° 15:Materiales extras de estudio	76
Tabla N° 16:Importancia de lograr un buen pensamiento creativo	77
Tabla N° 17:Actividades creativas favorece el pensamiento creativo	78
Tabla N° 18: El texto de ciencias naturales en el pensamiento creativo.....	79

Tabla N° 19:Uso de una guía didáctica.....	80
Tabla N°20: Implementación de una guía didáctica en Edilim	81
Tabla N°21:Uso de las TIC para la enseñanza	82
Tabla N°22:Las Técnicas lúdicas generan interés	83
Tabla N°23:Desarrollo eficiente de la asignatura de ciencias naturales	84
Tabla N°24:Aplicación de técnicas lúdicas en tareas escolares	85
Tabla N°25:Nueva metodología para mejorar el pensamiento creativo	86
Tabla N°26:Importancia de lograr un buen pensamiento creativo	87
Tabla N°27:Actividades creativas favorecen el pensamiento creativo	88
Tabla N°28: Textos guías para lograr un buen desempeño.....	89
Tabla N°29: Guía didáctica para mejorar el pensamiento creativo	90
Tabla N°30:Implementación de una guía didáctica con Edilim	91

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1: Importancia del uso de las TIC	62
Gráfico N° 2: Las Técnicas lúdicas generan interés en el estudio	63
Gráfico N° 3: Las Técnicas lúdicas desarrollan el conocimiento.....	64
Gráfico N° 4: Importancia de las TIC para realizar las tareas escolares.....	65
Gráfico N° 5: Materiales extras de estudio.....	66
Gráfico N° 6: Importancia de lograr un buen pensamiento creativo.....	67
Gráfico N° 7: Actividades creativas favorece el pensamiento creativo	68
Gráfico N° 8: El texto de ciencias naturales en el pensamiento creativo	69
Gráfico N° 9: Uso de una guía didáctica	70
Gráfico N° 10: Implementación de una guía didáctica en Edilim	71

Gráfico N° 11: Importancia del uso de las TIC	72
Gráfico N° 12: Las Técnicas lúdicas generan interés en el estudio	73
Gráfico N° 13: Las Técnicas lúdicas desarrollan el conocimiento.....	74
Gráfico N° 14: Importancia de las TIC para realizar las tareas escolares....	75
Gráfico N° 15: Materiales extras de estudio.....	76
Gráfico N° 16: Importancia de lograr un buen pensamiento creativo.....	77
Gráfico N° 17: Actividades creativas favorece el pensamiento creativo	78
Gráfico N° 18: El texto de ciencias naturales en el pensamiento creativo ...	79
Gráfico N° 19: Uso de una guía didáctica	80
Gráfico N° 20: Implementación de una guía didáctica en Edilim	81
Gráfico N° 21: Uso de las TIC para la enseñanza	82
Gráfico N° 22: Las Técnicas lúdicas generan interés	83
Gráfico N° 23: Desarrollo eficiente de la asignatura de ciencias naturales..	84
Gráfico N° 24: Aplicación de técnicas lúdicas en tareas escolares.....	85
Gráfico N° 25: Nueva metodología para mejorar el pensamiento creativo ..	86
Gráfico N° 26: Importancia de lograr un buen pensamiento creativo.....	87
Gráfico N° 27: Actividades creativas favorecen el pensamiento creativo	88
Gráfico N° 28: Textos guías para lograr un buen desempeño	89
Gráfico N° 29: Guía didáctica para mejorar el pensamiento creativo.....	90
Gráfico N° 30: Implementación de una guía didáctica con Edilim.....	91

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen N° 1: Portada del bloque.....	105
Imagen N° 2: Bloque 1.....	105
Imagen N° 3 Videos multimedia.....	106
Imagen N° 4 Preguntas de alternativa múltiple.....	106
Imagen N° 5 Preguntas de alternativa múltiple.....	107
Imagen N° 6 Completar la oración.....	107
Imagen N° 7 Mapas.....	108
Imagen N°8 Rompecabezas multimedia.....	108
Imagen N° 9 videos multimedia.....	109
Imagen N° 10 Técnicas Lúdicas.....	109
Imagen N° 11 Contenido científico del texto guía.....	110
Imagen N° 12 Trabajos de clasificación estratégica.....	110
Imagen N° 13 Orden de pinzones estudiados por Darwin.....	111
Imagen N° 14 rompecabezas.....	111
Imagen N° 15 Teorías evolutivas.....	112
Imagen N° 16 Teoría actual.....	112
Imagen N° 17 bloque 2.....	113
Imagen N° 18 El suelo.....	113
Imagen N° 19 video.....	114
Imagen N° 20 Unir según corresponda.....	114
Imagen N° 21 Componentes del suelo.....	115
Imagen N° 22 Pregunta estructurada.....	115
Imagen N° 23: Cuadro sinóptico.....	116
Imagen N° 24: Características del suelo.....	116
Imagen N° 25 Arrastrar respuesta.....	117
Imagen N° 26 video de la Amazonia.....	117
Imagen N° 27 Flora insular.....	118
Imagen N° 28: Mecanismos de evolución.....	118
Imagen N° 29: Pregunta estructurada.....	119
Imagen N° 30: Pregunta estructurada.....	119

Imagen N° 31: Bloque 3.....	120
Imagen N° 32: El agua.....	120
Imagen N° 33: Video.....	121
Imagen N°34: Mapa.....	121
Imagen N° 35: Rompecabezas.....	122
Imagen N° 36: Recursos naturales.....	122
Imagen N° 37: Ordenar según corresponda.....	123
Imagen N° 38: EL agua.....	123
Imagen N° 39: Ciclo del agua.....	124
Imagen N° 40: Rompecabezas.....	124
Imagen N° 41: Video.....	125
Imagen N° 42: Ordenar según corresponda.....	125
Imagen N° 43: Cuadro sinóptico.....	126
Imagen N° 44: Video.....	126
Imagen N° 45: Video.....	127
Imagen N° 46: Clima insular.....	127
Imagen N° 47: Ordenar según corresponda.....	128
Imagen N° 48: Las Galápagos.....	128
Imagen N° 49: Picos ecológicos.....	129
Imagen N° 50: Rompecabezas.....	129
Imagen N° 51: Ordenar según corresponda.....	130
Imagen N° 52: Video.....	130
Imagen N° 53: Ordenar según corresponda.....	131
Imagen N° 54: Bloque 5	131
Imagen N° 55: Ordenar según corresponda.....	132
Imagen N° 56: Sopa de letras.....	132
Imagen N° 57: Unir según corresponda.....	133
Imagen N° 58: Ordenar según corresponda.....	133
Imagen N° 59: Rompecabezas del sistema respiratorio.....	134
Imagen N° 60: Ordenar las neuronas.....	134
Imagen N° 61: Ordenar según corresponda.....	135



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

SISTEMA DE EDUCACIÓN: SEMIPRESENCIAL

ESPECIALIZACIÓN: INFORMÁTICA

RESUMEN

La educación es uno de los ámbitos que, en la actualidad ha tenido un impacto trascendental debido a los avances tecnológicos, por lo cual surge el interés de investigar la influencia de las técnicas lúdicas en el desarrollo de pensamiento creativo en el área de ciencias naturales, para la elaboración de una guía didáctica con el uso de la herramienta Eddilim. Con el presente estudio investigativo se pretende mejorar el pensamiento creativo de los estudiantes, cambiando el modo tradicionalista a un proceso de enseñanza-aprendizaje dinámico de participación, estableciendo la comunicación e información de manera rápida y eficaz, para que el aprendizaje sea significativo y de esta manera, potenciar un pensamiento creativo eficiente, durante el periodo académico. Para argumentar este proyecto se realizó el estudio bibliográfico, análisis estadístico y encuesta a los docentes y estudiantes de la Unidad Educativa "Dra. Matilde Hidalgo de Procel", en donde, se destacó la falta de conocimiento y aplicación de técnicas lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje por parte de los docentes y estudiantes, por lo que se propuso el diseño de una guía didáctica con destrezas con criterio de desempeño, con actividades autónomas como unir según corresponda, rompecabezas y videos para incrementar el interés de los estudiantes en aprender y de esta manera aportar al proceso de formación académica y lograr en los estudiantes el óptimo pensamiento creativo.

Técnicas lúdicas

Pensamiento creativo

Guía didáctica



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

SISTEMA DE EDUCACIÓN: SEMIPRESENCIAL

ESPECIALIZACIÓN: INFORMÁTICA

ABSTRACT

Education is one of the areas that has had a major impact, at present due to technological advances, so interest to investigate the influence of playful techniques in the development of creative thinking in the area of natural sciences arises, for the development of a tutorial using the tool Eddilim. With this research study aims to improve creative thinking of students, changing the traditionalist way to a teaching-learning dynamic participation, establishing communication and information quickly and effectively, so that learning is meaningful and this way, promote an efficient creative thinking during the academic period. To argue this project, the literature review, statistical analysis and survey teachers and students of the Education Unit Dr. was performed. Matilde Hidalgo, where the lack of knowledge and application of playful techniques in the teaching process highlighted learning by teachers and students, so the design of a tutorial was proposed skills with performance criteria, with autonomous activities such as joining as appropriate, puzzles and videos to increase student interest in learning and this way contribute to the process of academic training and achieve optimal students in creative thinking.

Playful techniques

Creative thinking

Tutorial

Introducción

El desarrollo tecnológico hoy en día es notable en casi todas las actividades que desempeñan las personas en la sociedad. La educación no ha sido una excepción, por lo que todo el sistema educativo se encuentra en un proceso de cambio y actualización para mejorar significativamente la calidad de la educación. En este contexto las Tecnologías de la información y comunicación juegan un papel importante para llevar a cabo este cambio, e involucra la capacitación permanente de toda la comunidad educativa, para proporcionar nuevos métodos y técnicas lúdicas que aporten un nuevo proceso de enseñanza aprendizaje y de esta manera beneficiar a los estudiantes, los cuales se han convertido en el centro de atención para alcanzar objetivos de progreso social y económico para el país.

Capítulo I: El problema, se describe el contexto del bajo desarrollo De Pensamiento Creativo en el Área de Ciencias Naturales, especificando en los objetivos a los involucrados que son la comunidad educativa y las posibles causas que originan el problema de investigación.

Capítulo II: Marco teórico, se recopila y analizan las investigaciones de diferentes autores para argumentar el tema y dar respuesta a la interrogante de investigación para fundamentar y orientar la viabilidad del trabajo.

Capítulo III: Metodología, se indica los métodos y técnicas que se utilizó para la investigación y también se presenta la población y muestra en donde se aplicó la encuesta, los datos obtenidos se visualizan en tablas y gráficos que demuestran los resultados de las encuestas realizadas a los estudiantes y docentes.

Capítulo IV: Propuesta, se diseñó una guía didáctica utilizando el software libre llamado edlim para el desarrollo creativo en el área de ciencias naturales con actividades interactivas para motivar el aprendizaje y aportar con una alternativa educativa al problema de investigación.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

Contexto de investigación

Hoy en día las enseñanzas en las unidades educativas presentan falencias en la enseñanza con bajo desarrollo del pensamiento creativo para que los estudiantes tengan una nueva manera de aprender más efectiva y veraz. Esta problemática se da en noveno grado de educación general básica de la unidad educativa “Dra. Matilde Hidalgo de Procel” Zona 5, Distrito 09D14, Provincia del Guayas, Cantón Pedro Carbo, Parroquia Valle de la Virgen. Periodo Lectivo 2015-2016. Diseño de una Guía didáctica. Creada mediante acuerdo ministerial 1692 el día 29 de diciembre de 1994, actualmente consta con 12 aulas y en el año 2001 con un laboratorio e computación de las cuales 15 computadoras se encuentran operativas y en normal funcionamiento.

Dicha institución geográficamente se encuentra ubicada en las calles Atahualpa Rodríguez Vía a Amancllates,

Socialmente, la institución cuenta con un talento humano conformado por familias humildes que viven de la agricultura local sin embargo la tecnología se hace presente y dejando de un lado al desarrollo del pensamiento creativo de estudiantes del noveno grado de educación general básica de la unidad educativa “Dra. Matilde Hidalgo de Procel”.

Dicha realidad, alejada del buen vivir, es una de las mayores conflictos del actual sistema educativo, la cual se encuentra enmarcada en la aplicación de la Ley Orgánica de Educación Intercultural, Reglamento General a la LOEI, Código de la Niñez y de la Adolescencia y

otras leyes que garanticen el bienestar y el progreso de los estudiantes, que permita seguir preparando con tantas limitaciones para el desarrollo de su capacidad intelectual.

El no desarrollo de pensamiento en los estudiantes generan un aprendizaje de manera integral, participativa y significativa conduce a pensar que los maestros se han dedicado a impartir no calidad sino cantidad.

Tanto los docentes como los padres de familia tienen la obligación de formar a sus hijos en un ambiente adecuado. Es en la edad escolar en la cual el niño o adolescente forma su personalidad y sobre todo, es en esta etapa en la que se cimienta las bases de sus desarrollo intelectual por lo que, es importante tener muy claro cuál debe ser el verdadero aprendizaje, ya que es trascendental en la vida del futuro profesional, sino tiene la educación correcta no solo estará destinado al fracaso sino a generar más problemas.

Problema de investigación

Situación conflicto

Actualmente los docentes del noveno Grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Dra. Matilde Hidalgo de Procel”, están conscientes de que la sociedad está en constante cambio y por ende la educación; lastimosamente el sistema educativo tiene un anticuado recurso, como es entregar demasiada información que en muchos casos resulta innecesaria, incluso los educadores se limitan a utilizar como único recurso didáctico textos elaborados por las editoriales, lo que limita de esta manera las oportunidades para que el estudiante aprenda a pensar y a darse un espacio para crear, imaginar y también soñar. Las actividades que se pueden desarrollar se ven sensiblemente restringidas, por dar mayor importancia a las áreas que el currículo requiere, y además por el poco tiempo que se le designa a esta.

Se observa que hay un desconocimiento acerca de cómo las técnicas lúdicas pueden llegar a influir en el desarrollo de la inteligencia y creatividad de los niños; ya que a menudo los maestros y representantes legales, no las valoran y las clasifican como una actividad más o extracurricular, por lo se ha provocado un empobrecimiento de las posibilidades de desarrollar su pensamiento creativo.

Los docentes de la institución que son los que conviven con los niños palpan que su mundo se ha vuelto rutinario debido a la falta de imaginación y por consiguiente las actividades creativas son suprimidas, ya que a pesar de las reformas educativas parece que hoy en día el mundo de la enseñanza.

Hecho científico.

Baja desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes de noveno grado de educación general básica de la Unidad Educativa "Dra. Matilde Hidalgo de Procel", Zona 5, Distrito 09D14, Provincia del Guayas, Cantón Pedro Carbo, Parroquia Valle de la Virgen. Periodo Lectivo 2015-2016. Diseño de una guía didáctica con enfoque de destreza con criterio de desempeño.

Según Trujillo, Ernesto (2010) en la publicación de la Revista Diners N° 22 "La Costa está en peor situación que la Sierra, la mediocridad es un factor común en nuestra educación" (p. 1) El dato proporcionado por el programa "Aprendo" (Sistema Nacional de Medición de Logros Académicos del Ecuador), luego de realizar dos evaluaciones en los años 1996 y 1997, en los que participaron 106.929 alumnos de 1.710 planteles urbanos y rurales de la Costa y la Sierra ecuatorianas, los resultados son alarmantes porque no se midió lo que el alumno repite o recuerda sino lo que sabe hacer, de manera que ha quedado demostrado técnica y científicamente que el pensamiento crítico en la educación está en crisis.

Causas

Desconocimiento de técnicas Lúdicas por parte de los docentes debido a su formación que no es actualizada.

Incorrecta aplicación de técnicas de Estudio por parte de los estudiantes frente a muchas distracciones

Bajo desarrollo de las Habilidades del Pensamiento dentro del área de ciencias naturales

Inadecuado factor Ambiental, ya que no cuentan con 1 a donde puedan aplicar una observación o acudir a vídeos informativos

Escasa lectura de Imágenes. Donde los textos muchas veces no presentan a través de fotografías de información de los diferentes bloques curriculares

Formulación del problema

¿De qué manera Influyen las Técnicas Lúdicas en el Desarrollo del Pensamiento Creativo en el área de Ciencias Naturales dirigida a los Estudiantes de Noveno Grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa, “Dra. Matilde Hidalgo de Procel”, Zona 5, Distrito 09D14, Provincia del Guayas, Cantón Pedro Carbo, Parroquia Valle de la Virgen Periodo lectivo 2015-2016?

Objetivos de la investigación

Objetivo general

Examinar la influencia de las técnicas lúdicas en la calidad del desarrollo de pensamiento creativo mediante un estudio bibliográfico, estadístico y de campo, para diseñar una guía didáctica con enfoque de destreza con criterio de desempeño.

Objetivos Específicos

Describir la influencia de las técnicas lúdicas en la calidad del desarrollo del pensamiento creativo mediante un estudio bibliográfico, análisis estadístico, encuesta a docente, estudiantes, y representantes legales de la institución objeto de estudio, y entrevista a expertos.

Identificar en la calidad desarrollo del pensamiento creativo en el área de ciencias naturales mediante un estudio bibliográfico, análisis estadístico y encuesta a docentes, estudiantes, y representante legal de la institución objeto de estudio, entrevista a expertos.

Seleccionar los aspectos más importantes de la investigación para diseñar una guía didáctica con enfoque de destrezas con criterio de desempeño, a partir de los datos obtenidos.

Interrogantes de Investigación

¿Por qué es importante que se implemente técnicas lúdicas en la enseñanza de la institución?

¿Cómo influye la óptima enseñanza de las técnicas lúdicas que recibe en la unidad educativa?

¿De qué manera los docentes aplican las técnicas lúdicas en los procesos de enseñanza Aprendizaje?

¿Por qué es importante Conocer cómo se aplica las técnicas lúdicas en el desarrollo del estudiante?

¿Cuánto se conoce sobre el desarrollo del pensamiento creativo?

¿Cuán necesario el desarrollo del pensamiento creativo en los procesos de enseñanza?

¿Qué determina la calidad del desarrollo del pensamiento creativo en la institución sea una alternativa para los docentes?

¿Cómo se puede participar de manera activa para mejorar la calidad del desarrollo del pensamiento creativo aplicando técnica lúdica?

¿Cuáles son las herramientas para elaborar una Guía Didáctica Interactiva?

¿Cómo se debe aplicar una guía didáctica para innovar desarrollo escolar en la asignatura de Ciencias Naturales?

Justificación

La investigación es conveniente porque se busca aplicar el método lúdico, un conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía en los estudiantes que están inmersos en el proceso de aprendizaje. Por ello, la presente investigación sirve para desarrollar el pensamiento creativo en los estudiantes.

Esta relevancia social porque los estudiantes podrán apropiarse de los temas impartidos por los docentes utilizando el juego, y así aplicarlos en la vida real, esto es la preservación del planeta, es imperante, debido al impacto de la mano del hombre en la naturaleza. Una actividad amena de recreación que sirve de medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz usando la imaginación del docente.

Este análisis busca una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, llegando a una disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye

al logro de la motivación por las asignaturas; que se constituye en una forma de trabajo que el docente que brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas.

Como aplicación práctica se tiene que el juego es una actividad, naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del estudiante y en particular su capacidad creadora. Como actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica.

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

Todas personas tienen derecho a la igualdad social vivir en una sociedad teniendo derecho a la educación participativa siendo responsabilidad de la política pública y las personas deberá tener responsabilidad por su educación Siendo el aprendizaje la base de desarrollo creativo de los estudiantes.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Antecedentes del estudio

Como antecedentes del estudio se posee la investigación de diversas observaciones que demuestran el uso de las técnicas lúdicas como importante para el Desarrollo del Pensamiento Creativo en estudiantes en el Área de Ciencias Naturales dirigida a los Estudiantes del Noveno Grado de Educación General.

(Palacios, 2012) en su proyecto titulado “desarrollo de la creatividad en el área de ciencias naturales y su incidencia en el proceso enseñanza aprendizaje de 4to y 5to año de educación básica de la escuela “Teniente Hugo Ortiz” n° 1. Periodo 2010-2011” la cual sirve como un aporte importante al conocimiento de las problemáticas educativas, dicha investigación determinó como influye el proceso de enseñanza aprendizaje a través del desarrollo de la creatividad en el área de ciencias naturales, a través de un análisis amplio y complejo de la baja creatividad que presentaban los estudiantes.

Un segundo antecedente es presentado por (Montalvo Sarzosa, 2011) “estudio de las estrategias metodológicas que aplican los docentes en el proceso enseñanza –aprendizaje de ciencias naturales, en los estudiantes de los novenos años del colegio Antonio Ante, durante el primer trimestre” la cual La enseñanza de las ciencias naturales en el nivel secundario en el contexto de los actuales cambios que se producen en nuestra sociedad, requiere de una reflexión epistemológica como punto de partida que sustente las bases para la elaboración de los contenidos de cualquier currículo y los recursos didácticos que este requiere.

De conformidad con ambas variables de la investigación, Naranjo Vaca (2013) “La aplicación de recursos didácticos y su incidencia en el aprendizaje de la asignatura de ciencias naturales” de los estudiantes de cuarto año de educación básica de la escuela Eduardo Vásquez Dodero parroquia Chillogallo, cantón Quito, provincia de Pichincha, lo cual evidencia Los docentes no se encuentran completamente capacitados en la elaboración de material didáctico, por lo tanto no integran este tipo de recursos para impartir sus clases y de esta manera obtener un Pensamiento Creativo en los estudiantes.

(Maigua Chanaluisa, 2013) “elaboración de material didáctico en el área de ciencias naturales, para mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de los quintos años de educación básica de la escuela Ana Páez de la parroquia Eloy Alfaro barrio San Felipe, en el periodo escolar 2012–2013” la cual determina que los materiales didácticos ayudará a mejorar los contenidos de cada área especialmente en ciencias naturales, las clases deben ser más claras, dinámicas, e interesantes, esto permite profundizar las actividades de los docentes, con la utilización de los materiales didácticos, permite obtener resultados excelentes dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.

Finalmente (Mayorga Monserrate, 2011) “Estrategias lúdicas creativas en el rendimiento académico de ciencias naturales” Ejecutando el proyecto se concluyó que las estrategias lúdicas creativas permitieron un desarrollo de la participación y mejor retentiva en los niños que asisten a la Escuela Fiscal Mixta N°24 Lic. Jaime Flores Murillo.

Con los antecedentes antes expuestos se puede determinar que como punto de partida un recurso para el proceso de aprendizaje que despierte también la creatividad en los educandos es a través del juego; a continuación, se analizarán las diversas bases que permitirán respaldar adecuadamente de forma bibliográfica la investigación.

Bases teóricas

Técnicas lúdicas

Definición. -Las técnicas lúdicas se determinan con el uso de juego con enfoque del tipo educativo o fines de aprendizaje programados por los docentes con una serie de pasos que conllevan a un fin o logro de determinadas áreas de currículo en los ejes programados para saber qué hacer.

(García D. C., 2009). “El concepto de técnica también se utiliza para referirse al plan ideado para dirigir un asunto y para designar al conjunto de reglas que aseguran una decisión óptima en cada momento” (p.1) En otras palabras, una estrategia es el proceso seleccionado a través del cual se prevé alcanzar un cierto estado futuro, esto implica que cada actividad dirigida a despertar el pensamiento creativo debe ser debidamente planificada.

Juárez Escarate,(2011) indica:

Se puede concluir que la actividad lúdica, es el juego por medio del cual se logra un cambio, en forma placentera y natural, representada por un proceso que culmina con el logro de un fin determinado durante un proceso educativo. (p. 1)

De esta forma el autor denota el papel del juego dirigido a través de un método natural para culminar en un proceso que permita la asimilación de un contenido educativo, esto es muy importante en Ciencias Naturales, más aún cuando hay estudiantes que se aburren aprendiendo con metodologías tradicionales.

Hay que mencionar que según la autora (Antuña, 2011) la técnica lúdica es:

Antuña, (2011) Se trata de un conjunto elementos didácticos, de formas semejantes o diferentes, con las que pueden hacerse múltiples combinaciones, creando distintas situaciones de aprendizaje. Los más clásicos son los juegos, pero hoy en día existen un montón de juguetes con estas características para diversos rincones (P. 10)

Según el autor la definición primera de técnicas lúdicas detalla el uso de una serie de pasos que conlleva a un Pensamiento Creativo con la peculiaridad de ser por medio de juegos dentro del aula con la finalidad de motivar a los niños a la participación en las dinámicas del área de Ciencias Naturales correspondientes al primer bloque curricular.

Para el autor Aguiar, J.S. (2012), define las técnicas lúdicas como:

Aguiar, J. S. , (2012) La consideración clásica de la educación se contrapone claramente con el uso del juego en el entorno escolar, así como la presencia de metodologías lúdicas, ya que al juego se le atribuye un valor banal en cuanto a la formación y el desarrollo. Todavía podemos escuchar expresiones como "se pasa el día jugando" en las que se atribuye al juego el valor de "pérdida de tiempo" desde el punto de vista de la formación o el aprendizaje. (P. 94-95)

De las diversas definiciones sobre educación, técnicas lúdicas, retomamos la idea del referido autor de ser un proceso de transmisión cultural, lo cual nos permitió reconocer tres componentes centrales y contrarios a la tríada lúdica: coacción, funcionalidad y reproducción social.

A modo de conclusión, los sujetos directamente implicados no deciden exclusivamente si desean ir a la escuela; son los padres de familia quienes consideran oportuno y necesario que los hijos vayan al colegio por su propio bien -hasta el grado de obligarlos, aun contra su

voluntad- o bien, es importante para el Estado-nacional contar con individuos escolarizados, ante esto se debe de hacer de la escuela un lugar agradable a través del uso de lúdicas en el aula y de motivarlos al aprendizaje.

Como desarrolladores de las técnicas lúdicas en la escuela se detalla el proceso de precursores de estas en las escuelas y las nuevas escuelas tal como se detalla continuación de lo sucedido en la Unidad Educativa Dra. Matilde Hidalgo de Procel, Zona 5, Distrito 09D14, Provincia del Guayas, Cantón Pedro Carbo, Parroquia Valle de la Virgen. Periodo Lectivo 2015-2016.

Según el autor Rousseau (1978), citado por Almeida, P. N.,(2010) dice:

Rousseau preconiza una educación relacionada con la sencillez de la naturaleza, alejada de los convencionalismos sociales. Considera al niño un ser diferente del adulto, que a lo largo de su desarrollo atraviesa distintas etapas, cada una de las cuales requiere una educación distinta, haciéndose necesario el conocimiento de este desarrollo por parte del adulto. (p.96)

La diferenciación de un niño de un adulto es que el niño posee una motivación a través la diversión y las dinámicas que le hagan quemar energías y a la vez se les pueda transmitir un contenido específico de aprendizaje para ser articulado con los nuevos pensamientos y conceptos.

En el caso de Andrade, C. J. et al, (2014) expresa que:

La educación ha de desarrollarse según la naturaleza humana, respetando la libertad, la independencia y la espontaneidad del niño. La educación ha de tener lugar en la naturaleza. Se ha de

respetar las diferencias individuales propias del sujeto y la educación ha de ser estimulante, provocar múltiples experiencias que faciliten en el niño la autoeducación. (p. 96)

La educación se desarrolla según la edad del estudiante por ello en edades de 7 años de edad es notable la motivación por medio de los juegos dentro del aula impulsando al estudiante para la participación de forma colaborativa y continua en las actividades de clase que propone el docente.

Finalmente Hernández Domínguez, (2015), dispone si concepto de técnica lúdica como el desarrollo de:

Hernández Domínguez,(2015) Estas consideraciones llevan al replanteamiento de los postulados y metodologías educativas, especialmente en edades tempranas. Será partir de los inicios del siglo XX y particularmente de la corriente de la Escuela Nueva, cuando todos sus autores representativos reivindican el juego en el contexto escolar y como metodología fundamental. (P. 90)

En análisis de los tres autores el uso de técnicas en la escuela son precursoras de diferentes corrientes educativas de las más común el constructivismo y conductismo es decir el uso de las técnicas lúdicas en la escuela es parte de la naturaleza del niño.

A modo de conclusión de estos apartados se puede resumir que la educación debe de motivar el uso de las técnicas lúdicas por medio de la intervención de reforma a los recursos didácticos en el aula sin ellos la educación se vuelve tradicional y vacía sin ser un generador motivacional a la interacción grupal.

Modelos de técnicas lúdicas

Los tipos de juegos y de lúdicas se relacionan con **tres modelos** que son los juegos didácticos, con reglas y con el uso de tecnologías ante estos se expresa el autor Hernández Dominguez (2015), sobre el primer tipo de técnica expresa: “Se refiere a aquella forma de expresión que utiliza el cuerpo como medio” (p. 40) en la cual se evidencia que el juego se puede aplicar de diversa índole acorde a las necesidades del estudiante y no del docente del Área de Ciencias Naturales del Noveno Grado de la Unidad Educativa Dra. Matilde Hidalgo de Procel.

El autor Vargas Caicedo, (2012) en su concepto de juego didáctico expresa:

El juego didáctico es una técnica participativa de la enseñanza encaminada a desarrollar en los niños métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por los aprendizajes; o sea, constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas. (p. 39)

El uso del juego de forma didáctica desarrolla en el docente el uso de diferentes métodos lo que hará que el estudiante en el Área de ciencias Naturales se sienta atraído hacia el uso de juegos o de elementos del entorno para ser convertido en un vehículo de aprendizaje sobre las acciones cotidianas adquiridas en el aula de clases y fuera de ella.

En el caso de cómo aplicar reglas dentro de los juegos lúdicos, el autor Baldwin, (2009) señal:

La regla no va necesariamente ligada al juego colectivo o de mesa, sino que en casi todas las tipologías previas evolutivamente hay implícitas unas y reglas en el desarrollo de los juegos. Hay que señalar, sin embargo, que los tipos de reglas a las que nos referimos no tienen la misma naturaleza que las de los juegos reglados propiamente dichos. (p. 43)

El uso de las técnicas lúdicas no son una regla universal es decir pueden ser usadas de forma diferente en conjunto con acciones como la repetición y como el uso de participaciones pasivas en clase, finalmente se presentan los Juegos tecnológicos algo que no es aplicable por el tema de tesis pero igual es importante de mencionar según el auto expresa lo siguiente sobre tecnología y su relación con el juego en favor del aprendizaje de Ciencias Naturales:

Cratty, B. F.,(2015) La evolución de los soportes tecnológicos en las últimas décadas ha supuesto un cambio en todas las esferas de la sociedad. Naturalmente los v-avances en las Tics llegan a la educación ofreciendo multitud de modalidades y recursos de juego que utilizan diferentes soportes tecnológicos como ordenadores, consolas o Internet. (p. 49)

Según los autores el uso de las técnicas lúdicas puede ser aplicadas con el uso de tecnología informática, depende del docente determinar cuál software es el que se debe utilizar acorde al modelo didáctico con elementos y desarrollo de actividades debidamente planificadas para una clase dinámica y esta a su vez para que pueda ser interpretado como búsqueda de objetivos contenidos y métodos de

enseñanza y aprendizaje de Ciencias Naturales que deben de adecuarse a las indicaciones, acerca de la evaluación y organización curricular.

Según el análisis de los autores señalados anteriormente da como resultado que la tipología de las lúdicas es amplia y de uso múltiple en diferentes ámbitos educativos es decir se puede usar en la edad inicial, como la media y la superior, para llegar a un Pensamiento Creativo en los estudiantes, motivándolos al momento de actual dinámicamente en clases, así mismo se usa el tipo de lúdicas recreativas en el aula de los estudiantes del Noveno Grado de educación básica general, ya que presentan problemas de aprendizaje al momento de interactuar en el área de Ciencias Naturales.

Conceptualizaciones de las técnicas lúdicas

La historia de las lúdicas la da desde el punto de vista de Piaget que detalla a continuación desde la interpretación propia y de varios autores, entre el primer autor Bomtempo, E., (2009), que dice:

Bomtempo, E., (2009) “Piaget considera que la inteligencia es una forma de adaptación al entorno y el juego es básicamente una forma de relación del niño con el entorno, un modo de conocerlo, de aceptarlo, de modificarlo y de construirlo.” (P. 22) El reconocido autor manifiesta que la inteligencia depende de cómo el estudiante asimila lo observado alrededor, posteriormente modifica la construcción de lo asimilado en su mente, todo eso por un proceso mental de adaptación

En el mismo sentido el autor Gutiérrez Campoverde, (2012), expresa que: “Las actividades lúdicas son instrumentos por los que el niño elabora y desarrolla las estructuras mentales porque el juego es la primera forma de simbolizar del niño (Piaget, 1988)” (P. 22-23) lo que indica que se debe tomar en cuenta las etapas del aprendizaje del estudiante para realizar operaciones mentales que van de la mano con el aprendizaje e de Ciencias Naturales, fomentado a su vez la creativas y el

mejoramiento del Pensamiento Creativo de los Estudiantes del Noveno Grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Dra. Matilde Hidalgo de Procel.

Finalmente se sostiene la interpretación de Piaget (1988) en el punto de vista de Cunha, N. H. S. (2014) en una nueva edición de su libro “Brincadoteca”, afirma:

En sus estudios del juego Piaget estableció una relación entre los períodos del desarrollo de la inteligencia y los grupos de juegos que los niños suelen realizar en distintas edades y llegó a las conclusiones siguientes: periodo sensorio motriz, periodo preoperatorio, periodo operatorio concreto, periodo operatorio formal. (p. 23)

En perspectiva de esos autores en el análisis de la historia del juego según Piaget (Estudiado por otros tres autores) para el desarrollo de la inteligencia se puede decir que mediante el juego el niño asimila las nuevas experiencias con los aprendizajes previos y los adapta a sus necesidades. Es decir, el juego es pura asimilación que consiste en cambiar la información que el niño recibe del medio externo de acuerdo con sus necesidades y exigencias individuales.

Estas conceptualizaciones y otras que existen nos han presentado la posibilidad que la lúdica va mucho más allá del mismo juego del hombre en ganar goce y placer y llega a otros estados del ser que busca un desarrollo más integral, tanto a nivel individual como colectivo. La lúdica desde este punto de vista busca la positividad, produciendo beneficios biológicos, psicológicos, sociales y espirituales entre otros, busca un hombre hacia la integralidad de ser, pensar y actuar en un constante proyecto de mejorar sus condiciones de vida.

Las técnicas lúdicas en la educación.

El uso de las técnicas lúdicas en la educación es de tipo mundial pero se debe tomar en cuenta que no hay suficientes materiales en diversos casos para el uso de las mismas en la educación ante ello se puede definir el uso de las técnicas según la tipología del juego podrá ser resuelto de forma solitaria o requerir la participación activa de otras personas. Hay que saber dejar jugar así como "convertirse en niño" y participar activamente como un niño más.

En este sentido se expresa Antuña (2011) dice:

“El juego contribuye de forma clara al desarrollo integral, siendo un recurso extraordinario para la adquisición de múltiples aprendizajes y capacidades, tales como la social, emocional, mental, física, creativa y moral.” (p. 60)

Finalmente se detalla que el uso de las técnicas lúdicas y el del juego son la base para el desarrollo del aprendizaje en la escuela por ello el uso de estas debe de ser frecuente al momento de ser usadas en el desarrollo del proceso lecto escritor en el currículo bloque 1 de la narrativa en las escuelas.

El uso de las técnicas lúdicas en la educación básica

Entre el uso del juego en el aula o la educación básica se puede hacer referencia los aportes de Freire, (2010), dice que:

Desde este marco legal de referencia se podría citar como criterio de selección de juguetes que estos fueran variados, e ir incorporando los materiales estructurados paulatinamente, puesto que ambos tienen funciones complementarias en la Educación Infantil (p. 62)

Es indispensable en la constitución de la república que el uso del juego es natural en el niño y debe ser usado de forma didáctica para el desarrollo de diferentes habilidades tanto motoras, cognitivas y de los criterios de desempeño.

Para el autor Friedmann, A, (2012) se define el uso de las técnicas lúdicas en la escuela como: “Determinando los objetivos del juego: lo que se pretende conseguir con el desarrollo de un juego condiciona de manera significativa su elección.” (P. 60).

En el caso del autor Friedmann, (2010) da su opinión: “Considerando espacios, tiempos y participantes: son variables a considerar, ya que, aunque algunos juegos son flexibles, otros por el contrario requieren de elementos, instalaciones, espacios, tiempos o integrantes determinados para su ejecución y puesta en práctica”. (p. 60)

Finalmente, el uso de las técnicas lúdicas en la escuela debe de apuntar al uso de materiales estructurados con fines didácticos y que no sean distractores al momento del desarrollo del proceso lector escritor, además de usar situaciones de realidad con escenificaciones de juegos motivando al niño al aprendizaje y el uso correcto del código alfabético.

Para estos autores se puede interpretar que el uso de juguetes debe de ser medido y además se deben de aplicar dinámicas con el uso de motivadores introductorios antes de la aplicación de estrategias de aprendizaje por parte del docente, así mismo dar una evaluación con la finalidad de medir el nivel de aceptación de los contenidos hallados en las lecturas.

El ámbito de aplicación de la lúdica es muy amplio, es posible aplicarlo con fines sociales como podría ser con la finalidad de concienciar sobre el entorno de forma literario, o en ámbitos educativos para mejorar el proceso y la motivación de aprendizaje, como en el ámbito de educación básica general, ya sea a nivel interno de la organización

educativa para mejorar la calidad educativa, así como para establecer un canal de comunicación con los representantes legales.

A nivel mundial se detalla que se puede dar observación de los casos ocurridos en otros países así como los medios usados y la opinión de la UNICEF sobre estos temas de lúdicas en el aula de clases, el juego es evidente que una forma de aprendizaje que tiene que ser encaminada a través de una metodología basada en la planificación metódica y así obtener resultados a favor del aprendizaje.

Nueva pedagogía en el uso de las técnicas lúdicas

Las técnicas lúdicas son de gran importancia en el desarrollo del conocimiento del estudiante y más aún para despertar poco a poco la creatividad intrínseca dentro de la asignatura a estudiar, lo que implica proponer nuevas formas de aprendizaje sin dejar a un lado el aspecto pedagógico de la misma.

Las lúdicas en el aula apunta al uso de ordenadores tales como expone el autor Vargas Caicedo, (2012), dice:

El primer paso para la implantación de una Ludoteca es definir cuáles serán sus objetivos y el público a ser atendido. En función de esto será posible definir las actividades y servicios que se prestarán, el lugar de instalación, las normas y reglamentos para su funcionamiento, los materiales y juguetes que deberán ser adquiridos, el perfil de los profesionales y el curso de capacitación que deberán recibir quienes estén al frente de las distintas actividades que se desarrollen. (p. 22)

Para que sea importante el uso de las técnicas lúdicas en la casa, en el aula o en diferentes ambientes de cuidado infantil se debe de implementar ludotecas en diferentes lugares del aula de la escuela y del sector d desarrollo de los problemas de aprendizaje en los niños.

En el caso del autor Antuña, (2011), propone lo siguiente Antuña, (2011) “En el aula se pueden utilizar ordenadores convencionales o equipos especialmente diseñados para los pequeños en los que se reproducen actividades semejantes al ordenador real”. (P. 46)

Como nuevo uso de técnicas de las técnicas lúdicas se detalla el uso de ordenadores con juegos de video que sean didácticos para el desarrollo cognitivo del niño mejorando de esta forma el rendimiento académico del mismo.

Finalmente el autor Cunha, N. H. S. , (2014), da su opinión indicando “Así mismo existe una amplia oferta en los periféricos adaptados como teclados simplificados con teclas grandes, ratones ergonómicos y de pequeño tamaño o pantallas digitales sobre las que se interactúa directamente”. (P. 49)

Se entiende por estrategias pedagógicas lúdicas aquellas acciones que realiza el maestro con el propósito de facilitar la formación y el aprendizaje de las disciplinas en los estudiantes. En este caso es necesario el uso de ordenadores como los nuevos estándares de la pedagogía actual.

En el ámbito de la educación, la lúdica se ha practicado desde siempre. Así, no es raro encontrar profesores que utilizan pequeños concursos o juegos para facilitar a sus alumnos su aprendizaje. Otras experiencias similares son las canciones que acompañan a las listas que hay que memorizar en la escuela, como por ejemplo las capitales, próceres o delimitaciones geográficos.

Sin embargo, en el contexto actual, los estudiantes pasan gran parte de su tiempo jugando a videojuegos o con tecnologías de la información y la comunicación, por lo que tampoco sería extraño implementar en el proceso de aprendizaje las mecánicas de juego de los videojuegos, como la consecución de logros o los sistemas de puntuación; o sus dinámicas de juego, como fomentar una sana competición entre los discentes.

Casos de uso de lúdicas en el aula.

Jiménez V., (2010) señala a la lúdica como experiencia cultural más allá de una dimensión transversal en los siguientes términos en cuanto al aprendizaje ludido como experiencia en el aula:

La lúdica como experiencia cultural es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica. Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana. (p.68)

El uso de las técnicas lúdicas es transversal es decir, se logra usar tanto en los niños como en los adultos con un resultado que perdura y puede ser evaluado posteriormente a la enseñanza, por ello el proceso inherente del ser humano está relacionado con el uso de juegos para el aprendizaje en diferentes edades.

En el mismo sentido en el caso de Vélez, (2010) afirma que el uso de las técnicas lúdicas en el currículo es:

Por otra parte, estos procesos son productores de múltiples cascadas de moléculas de la emoción, que invaden toda nuestra corporalidad, produciendo una serie de afectaciones cuando interactuamos espontáneamente con el otro, en cualquier tipo de actividad cotidiana que implique actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la chanza, el sentido del humor, la escritura, el arte, el descanso, la estética, el baile, el amor, el afecto, las ensoñaciones, la palabrería. Inclusive, todos aquellos actos cotidianos como “mirar vitrinas”, “pararse en las esquinas (p. 13)

En este sentido se puede parafrasear que el autor expone en concreto lo siguiente Hoy ser niño en América latina significa crecer en condiciones críticas y desarrollarse en la contradicción de la iniquidad, vivir en un continente donde la mayoría de la población es pobre y la mayoría de los pobres son niños, donde la falta de recursos no es el único motivo de abandono.

El citado investigador Vélez, (2010) realizó un reporte del uso de las técnicas lúdicas de manera literaria que expresa lo siguiente:

Las experiencias culturales ligadas a la lúdica, a nivel biológico, son las que producen mayor secreción a nivel cerebral, de sustancias endógenas como las endorfinas, la dopamina, la serotonina. Estas moléculas mensajeras según las neurociencias, se encuentran estrechamente asociadas con el placer, el goce, la felicidad, la euforia, la creatividad, que son procesos fundamentales en la búsqueda del sentido de la vida por parte del ser humano. (p. 45)

Se puede llegar a la conclusión que los juguetes poco estructurados como palos, caja, cartones, maderas, periódicos, etc., estimulan el pensamiento divergente y la creatividad infantil, porque una

simple caja puede ser una mesa, un barco, una lavadora, etc. Son materiales abiertos a todas las posibilidades de la fantasía del niño.

Los juguetes estructurados como los representativos de la realidad, como los coches, aviones, colecciones, pesas, etc., o juegos didácticos variados de formas, de colores, de letras.

Ambos tipos de juguetes posibilitan diversas experiencias que el niño necesita para desarrollarse, es decir, las psicomotrices, las intelectuales, las de autoexpresión o las de interacción social. La renovación de los materiales es necesaria para mantener el interés y la curiosidad infantil, sin embargo, estos deben permanecer el tiempo necesario para que los niños alcancen su dominio, puesto que el dominio de su uso posibilita a los niños explorar el medio a través del material y expresar sus sentimientos.

Las lúdicas desde el punto de vista de UNICEF.

Las observaciones dadas por el panorama internacional pertenecen netamente al uso del internet para recopilación de datos para ello UNICEF en el año 2014 emitió 3 reportes del uso de las técnicas lúdicas y del niño en Latinoamérica dando a entender que las situaciones económicas son las principales causas por la cual no se logra ejecutar lúdicas en el aula y en el hogar.

En el primer reporte dado por Bandera, (2014) expresa que:

Los cuadros estadísticos de varias organizaciones (UNICEF, ONU, etc.) nos muestran millares de niños en Latinoamérica privados de vivir su infancia, de jugar, perdiendo una etapa fundamental para su personalidad. Son niños obligados a utilizar su tiempo con actividades no lúdicas, con responsabilidades, compromisos y trabajos de adultos (p. 12).

En este análisis de la cita del autor de la Unesco, detalla que el niño que es separado de su infancia por el uso de trabajos tiene mayor probabilidad de desarrollar trastorno de aprendizaje debido al falta de uso de las lúdicas, afectando el pensamiento creativo.

Importancia en el aprendizaje

Es difícil negar como la aplicación de la técnica lúdica puede ayudar al desarrollo de los conocimientos de los estudiantes en la asignatura de ciencias naturales, si bien es cierto la tecnología permite asimilar cierta información es una herramienta que debe ser encaminada con la técnica del juego, es decir que no sea algo estático

Al respecto se presenta Bautista, (2014) quien afirma:

La IPA (Asociación Internacional por el derecho del Niño a jugar) profundamente preocupada por todas estas tendencias alarmantes que comprometen el desarrollo saludable de los niños en América Latina y en especial con los niños Colombianos, tiene entre otras la misión de ratificar el artículo N°7 "El niño tendrá plena oportunidad para el juego y la recreación, la que debería ser dirigida hacia los mismos propósitos que la educación; la sociedad y las autoridades públicas deben procurar promover el goce de este derecho" y el Artículo 31 de la convención sobre los derechos del Niño. (p. s/p)

Los problemas de desarrollo de los niños son alarmantemente bajo desarrollo de pensamiento creativo en el área de ciencias naturales dirigida a los estudiantes del noveno grado de educación general Básica de la Unidad Educativa Dra. Matilde Hidalgo de Procel, por lo que la explotación infantil y el problema de faltas de alfabetización son las bases de la separación del niño con su infancia y el juego.

Finalmente el autor Baldwin, (2009) afirma lo siguiente sobre estos temas de recuperación en el quehacer educativo:

Los gobiernos a nivel Nacional, Departamental, o Municipal, como también las Instituciones, organizaciones no gubernamentales, por estar próximas a la vida cotidiana de las comunidades, tienen la posibilidad de implementar ludotecas y participar de este esfuerzo en forma decisiva. Si los niños de hoy juegan, van creciendo, compartiendo y aprendiendo entre vivencias y referencias de expresión lúdica creativa, mañana serán adultos que también jugarán con sus hijos. (p. 78)

Los gobiernos de diferentes lugares del continente desarrollan por medio de los municipios el uso de ludotecas y de programas de capacitación y ludotecas públicas para reformar el pensamiento creativo de los niños, debido a los procesos de maduración precoz que fue sometido sumado al impacto de otras influencias como medios de entretenimiento y demás distractores de aprendizaje.

A modo de conclusión de las tres citas se logra discernir lo siguiente; es importante conocer algunos conceptos básicos como: ¿qué es lo lúdico utilizando un software?, sus objetivos y su proceso para la implementación. También es importante conocer como surgen las primeras experiencias de ludotecas en el mundo, como llegaron en América Latina y su impacto como un espacio comunitario de recreación. De esta manera una ludoteca es un espacio destinado a facilitar, diversificar y potenciar el juego.

El desconocimiento de su esencia y propósito ha llevado a algunos a considerarla como una guardería, bien surtida de material lúdico, o bien como un posible negocio.

Si bien es importante remarcar que las ludotecas pueden estar destinadas a todo público, en el caso de los menores de 18 años la propuesta resulta en beneficio del “derecho al juego” que postula la Convención sobre los Derechos del Niño. En efecto, para los niños y

jóvenes disfrutar de un entorno que respete y promueva este derecho será determinante en muchos aspectos de su futuro desarrollo.

Actualización y Fortalecimiento Reforma curricular 2010

La reforma curricular se da del análisis de cambios dados en el currículo en el año 2010 sobre el referente del uso de nuevos modelos de aprendizaje y de destrezas con criterio de desempeño. De esta forma se cita al autor Andrade, (2015) dice:

En el año 2007, la Dirección Nacional de Currículo realizó la evaluación a la Reforma Curricular de 1996, cuyos resultados fueron, entre otros: desactualización de la Reforma, incongruencia entre los contenidos planteados en el documento curricular y el tiempo asignado para su cumplimiento, desarticulación curricular entre los diferentes años de la Educación General Básica (p. 45)

La reforma del currículo apunta al desarrollo de las habilidades y destrezas del niño con la finalidad de poseer un perfil definido en la transición de edad escolar a edad secundaria, gracias a la articulación de conceptos contemplado en la reforma curricular.

De la misma forma se cita al autor (Basante, 2010) que expresa lo siguiente:

El desarrollo de capacidades forma la base de la estrategia de este programa. A través de insumos que consisten en recursos, asesoría técnica, intercambio y experiencias prácticas, este programa apoya a individuos e instituciones involucrados en la problemática educativa de las escuelas. (p. 56)

El uso de estrategias en el proceso de enseñanza se contempla en el currículo de educación básica, por ello los programas de educación se apoyan en uso grupal o en un uso individual para el desarrollo de las recuperaciones pedagógicas.

Finalmente el autor nacional Salas, (2010) dice:

Se pretende que cada institución parta de su propia realidad y vaya gestionando el cambio. Se busca también que junto a la escuela gestora existan otras, comunitarias, y que se formen procesos sostenidos en redes de instituciones. Cada institución prioriza sus puntos importantes y, según ellos, establece sus planes y estrategias de mejora. (p.1)

Es necesario que en cada institución se logre tener una aceptación y un uso continuo de las lúdicas, que gestione el uso frecuente de las mismas en las aulas para el desarrollo del rendimiento escolar positivo en los niños aumentando de esta manera el uso de estrategias y recursos del docente.

En este sentido las reformas al currículo abarcan las mejoras de la calidad educativa para el desarrollo y mejora de las habilidades con criterio de desempeño tales como hablar, leer, y redacción de textos, para esto se intervienen por medio de los usos de técnicas lúdicas en el aula que se detallan a posteriormente en la propuesta de esta investigación.

La misión de la nueva reforma curricular 2010, es garantizar el acceso y calidad de la educación inicial, básica y bachillerato a los y las habitantes del territorio nacional, mediante la formación integral, holística e inclusiva de niños, niñas, jóvenes y adultos, tomando en cuenta la interculturalidad, la plurinacionalidad, las lenguas ancestrales y género desde un enfoque de derechos y deberes para fortalecer el desarrollo social, económico y cultural, el ejercicio de la ciudadanía y la unidad en la diversidad de la sociedad ecuatoriana.

Técnicas lúdicas en la educación básica

Ante el Problema de la Baja Calidad del Desarrollo del Pensamiento Creativo en los Estudiantes de Noveno Grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Dra. Matilde Hidalgo de Procel, Zona 5, Distrito 09D14, Provincia del Guayas, Cantón Pedro Carbo, Parroquia Valle de la Virgen. Periodo Lectivo 2015-2016 se detalla cada uno de la mano de diferentes autores tal es el caso del primer autor (Goleman, D. , 2014), dice:

Goleman, D. , (2014) “Configuración del escenario, se refiere a ofrecer al niño posibilidades y sugerencias así como contribuir a la ambientación, adecuación del espacio y existencia de todos los elementos para su desarrollo” (P. 60) El que hacer de la educación básica se compone de tres elementos los cuales son configuración del escenario, desarrollo del juego y supervisión

En el caso del según elementos lo da el autor Gottman & Declaire, (2011), expresa:

Gottman & Declaire, (2011) “Favorecer la expresión y comunicación en el desarrollo del juego: animar al niño a expresarse y participar recíprocamente de esta comunicación enriquece el juego, acerca a los jugadores y favorece la catarsis emocional y expresión de sensaciones y sentimientos”(P. 59)

Al aumentar la comunicación y la expresión del niño en la escuela se logrará un mayor dinamismo en el área de Ciencias Naturales, facilitando el aprendizaje de las destrezas con criterio de desempeño de los niños en el bloque curricular de narrativa.

El juego en las técnicas lúdicas aplicadas en la Escuela

Selección de juegos y juguetes acordes a la edad, preferencias y maduración del niño: los juegos evolutivamente adecuados serán los que más curiosidad e implicación despierten en el pequeño. El adulto, por ello, debe adecuar estas variables para el resultado exitoso de la actividad.

Determinar el grado de participación del adulto: según la tipología del juego podrá ser resuelto de forma solitaria o requerir la participación activa de otras personas. Hay que saber dejar jugar así como "convertirse en niño" y participar activamente como un niño más.

Factores pensamiento creativo

López Crespo, (2011) Señala en cuanto al desarrollo del pensamiento creativo, lo siguiente:

Las personas creativas tienen características particulares como una gran curiosidad, son capaces de tener ideas y llevarlas a cabo, de aceptar la crítica, de soportar las presiones, no se ponen impacientes y son capaces de trabajar en más de una cosa a la vez (p.30)

Esto implica el reconocimiento de características propias del Básica de la Unidad Educativa Dra. Matilde Hidalgo de Procel, por lo que se debe tener diferentes enfoques en donde el ser humano ha tratado de investigar sobre el concepto de la creatividad, de tal manera que se la puede compartir en tres etapas:

Entorno de aprendizaje lúdico

Esta etapa se relaciona con el pensamiento de los filósofos quienes analizaban el proceso de la creación con el entorno que nos rodea en el medio ambiente, en la segunda etapa cuando se la estudia mediante la imaginación, y finalmente la tercera etapa abarca sobre la influencia en la creatividad, considerado como un estímulo para una mejor interpretación de lo que observa.

El movimiento de investigación sobre la creatividad nace en los Estados Unidos quienes impactados con el primer lanzamiento al espacio del “primer satélite artificial, vieron la necesidad de contar con científicos creativos, cuya finalidad fue impulsar investigaciones psicológicas en el campo de la creatividad para desarrollar el estudio de la inteligencia con el estudio de la creatividad.

Las teorías y las diferentes investigaciones sobre la creatividad han incrementado enormemente en los últimos años, dando mayor atención al campo de la psicología, tal es el caso de Creative Problem Solvin Institute fundado en 1954 en los Estados Unidos; Teh European Association for creativity and innovation en Europa, así también la Universidad Iberoamericana, La autónoma de México, quienes han dedicado interés por promover la creatividad a través de diplomados en sus instituciones.

Creatividad como proceso

Paredes Aguirre, (2012) Indica “La creatividad es el proceso de presentar un problema a la mente con claridad (ya sea imaginándolo, visualizándolo, suponiéndolo, meditando, contemplando, etc.) y luego originar o inventar una idea, concepto, noción o esquema según líneas nuevas o no convencionales” (p. 1). Supone estudio y abstracción más que acción en el desarrollo de pensamiento creativo en el área de

Ciencias Naturales dirigida a los estudiantes de forma innovadora y motivadora.

Psicopedagogía Océano (2008), se define 'creatividad' como: "Disposición a crear que existe en estado potencial en todo individuo y a todas las edades"(p. 779-780). Lo que señala el potencial de todo estudiante por crear cosas

Por otra parte, en el Diccionario de las Ciencias de la Educación Santillana (1995 pp. 333-334), se señala: "El término creatividad significa innovación valiosa y es de reciente creación" esto a su vez indica que aporta algo nuevo, nunca se repite lo mismo, los conocimientos se verifican y posteriormente asimilados para los grados posteriores de educación general básica.

Paredes Aguirre, (2012) Indica, además:

Creatividad es la capacidad de ver nuevas posibilidades y hacer algo al respecto. Cuando una persona va más allá del análisis de un problema e intenta poner en práctica una solución se produce un cambio. Esto se llama creatividad: ver un problema, tener una idea, hacer algo sobre ella, tener resultados positivos. Los miembros de una organización tienen que fomentar un proceso que incluya oportunidades para el uso de la imaginación. Experimentación y acción. (p. 4)

Se considera de esta manera, que la creatividad es otra de las cualidades indispensables en el individuo, ajustándose a la creatividad humana, dando una definición de que todos los estudiantes son creativos en mayor o menor medida, al igual que sucede con la inteligencia y lo físico.

La creatividad es un subconjunto de la inteligencia, es la capacidad de generar nuevas ideas e impulsar propuestas novedosas que reciben el

nombre de pensamiento divergente o imaginación constructiva que permiten describir la predisposición para inventar algo, en otras palabras el poder hacer uso del ingenio que se encuentran en el desarrollo de los hemisferios del cerebro, permite hallar caminos originales y la voluntad de transformar el entorno.

Tipos de pensamientos que intervienen en la creatividad

Existen algunas teorías que ubican a la creatividad como una forma de pensar diferentes a los demás, y que en la producción de las ideas creativas intervienen muchos tipos de pensamientos por el cual en algún momento se realiza el proceso, lo que permite hacer que la creatividad se haga más efectiva. Entre los tipos de pensamientos que intervienen en la creatividad está el pensamiento divergente y convergente.

En cuanto a las diferentes características de la personalidad señala al respecto cada vez se insiste más en que la creatividad no es solo una aptitud, sino una disposición, según Alvarez, (2011) sobre los tipos que intervienen considera que:

A través del pensamiento divergente, la creatividad puede plasmarse tanto en la invención o descubrimientos de objetos y/o técnicas, en la capacidad para encontrar nuevas soluciones modificando los habituales planteamientos o puntos de vista; o en la posibilidad de renovar antiguos esquemas o pautas. (p.11)

En la previa cita, la autora considera que el pensamiento divergente permite abrir las posibilidades existentes en una situación. La capacidad del pensamiento convergente permite ayudar el desarrollo serio y efectivo de la creatividad, ya que aporta elementos necesarios para resolver problemas cuya característica es tener una solución única para cada problema. Según lo precisa Larraz Rábanos, (2015) sobre los tipos de pensamientos que intervienen en la creatividad afirma que:

Las habilidades creativas y meta cognitivas son esenciales en los adolescentes debido a que estas van a influir de forma positiva en el desarrollo cognitivo y en el futuro personal y profesional de los estudiantes de edades comprendidas en esta etapa evolutiva ya que estas etapas van a proporcionar un tipo de razonamiento superior y un tipo de razonamiento más avanzado. (p.153)

Elementos de la creatividad

Velasco Tapia (2012) señala al respecto:

Así como las naciones buscan proponer modelos de buenos ciudadanos (héroes) y las religiones accidentales modelos de buenos cristianos (santos), todas las personas interesadas en desarrollar su propia creatividad les interesa también tener modelos o, eventualmente, descubrir el tipo de ideal de la persona creativa. (p. 17)

La autora invita a la reflexión de que es necesario tener un estudiante creativo, no sólo importancia a determinado nivel educativo, sino que va más allá, presentando la trascendencia del estudiante en un mundo cada vez más globalizado.

La variedad de personalidades recorre desde Van Gogh hasta Newton; desde Mahoma hasta Madame Curie; desde Henry Ford hasta Rubén Darío. Pero indudablemente existe una especie de común denominador en las personas de eminente creatividad. Están en juego no sólo cualidades y habilidades, sino actitudes, no sólo lo cognoscitivo, sino también lo afectivo, lo volitivo y lo social. Experiencias a nivel mundial sobre el pensamiento creativo. (p. 17)

El autor nos da un claro ejemplo de cómo las personas a lo largo de la historia del ser humano han tenido de una forma formidable e inminente tomes como la creatividad que los han presentado en diferentes

aspectos, pasando por lo sentimental, lo social hasta llegar al objetivo, quedándonos unas simples habilidades cualidades, sino que se ven desarrolladas a través de denominadores comunes. Es interesante analizar las biografías de las referidas personas. Por lo que se debería invitar a los estudiantes a conocer dentro del área de ciencias naturales granjerías de muchos personajes que han marcado la historia de la humanidad.

En el VI congreso de la Asociación Española de Semiótica e Historia (2013) propone fomentar el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes a través de ejercicios audiovisuales donde ellos podrán expresar su creatividad mediante la utilización de herramientas tecnológicas que permitan lograr un adecuado aprendizaje creativo; estimular el pensamiento en obtener nuevas propuestas y conseguir la habilidad de formar mejores combinaciones de ideas para llenar la necesidad de interpretar lo que observa.

El VI Congreso de la Asociación Española de semiótica propone una reflexión sobre las categorías analíticas de tiempo, temporalidad y temporalización, y su fortuna teórica en el campo de la semiótica. El objetivo es explorar como se utilizan en los análisis semióticos y cuál es su estatus teórico actual. (p. s/n)

De acuerdo a la previa cita, lo que se propone es realizar un análisis enfocado en aplicar las herramientas tecnológicas, entre ellos el uso del software que contenga imágenes y vídeos necesarias sobre el papel del concepto de tiempo en la semiótica, que tiene como objetivo principal el estudio de la relación de los contenidos de aprendizaje; para la semiótica todo está hecho de signos y estos hay que saber descifrarlos, de esta forma la tecnología mediante el uso de sus diversas herramientas puede ayudar al aprendizaje creativo dentro de la asignatura de ciencias naturales..

Creatividad en la sociedad de la información

La UNESCO, ha optado el término de “Sociedad del conocimiento”, o su variante “Sociedades del Saber”, dentro de sus políticas institucionales, ha realizado un análisis relacionado al tema que busca incorporar una concepción más integral. Abdul Waheed Khan (como se citó en Cratty, B. F. (2015) menciona que:

La sociedad de la información es la piedra angular de las sociedades del conocimiento. El concepto de “Sociedad de la información”, a mi parecer está relacionado con la idea “Innovación tecnológica”, mientras que el concepto de “sociedades del conocimiento” incluye una transformación social, cultural, económica, política e institucional, así como una perspectiva más pluralista y desarrolladora. (p.25)

En base a la previa cita, el autor de acuerdo a lo que afirma el subdirector de la UNESCO para la comunicación e información, afirma que estamos frente a una sociedad del conocimiento que tiene como prioridad el avance del (saber), a través de las Tecnologías de Información y comunicación (TIC), que influyen en modificar los procesos del conocimiento dando lugar a fomentar una mejor creatividad en los estudiantes.

Problemas en el pensamiento creativo

Uno de los problemas que abarca el desarrollo del pensamiento creativo, es la incorrecta utilización de la semiótica que permite la interpretación de los signos para poder interpretar y descifrar el mensaje del objeto

Alvarez (2011) menciona que:

La capacidad, la rapidez con la que se encuentra la solución depende de la experiencia, y esta es siempre adquirida, pero lo realmente original del pensamiento creativo es el proceso previo a encontrar la solución, es decir la capacidad la información almacenada en la memoria de forma nueva y distinta, lo que implica flexibilidad del pensamiento, así como la capacidad de la persona de ir mas allá y profundizar sobre sus propias experiencias. (p.5)

El autor de la previa cita, considera que el proceso de creatividad es indudablemente una habilidad que puede desarrollarse, mejorarse, quitando ciertas barreras que impiden generalmente su avance en encontrar una solución mediante la información existente en la memoria con una nueva forma de pensar basado a sus experiencias.

Recomendaciones para fortalecer el pensamiento creativo

La creación e innovación son dos conceptos que tienen íntima relación, por eso es recomendable llevarlas a cabo con la finalidad de dar una solución al problema García A. P., (2015) menciona que:

La creatividad como un proceso mental permite la generación de nuevas ideas; a su vez, puntualiza sobre innovación como la aplicación real de dichas ideas puestas en prácticas para alcanzar el logro de los objetivos, las metas de la organización de manera eficiente y eficaz. (p.9)

El autor pone de manifiesto que se debe recomendar para fortalecer el pensamiento creativo poner en práctica una organización eficiente, llevada a cabo por el virus que no debe confundirse con simples técnicas de estudio, sino que se haga uso de herramientas que permitan

al estudiante alcanzar un adecuado desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes del Noveno Grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Dra. Matilde Hidalgo de Procel.

Las personas creativas son aquellas que siempre dan lugar a productos creativos Cratty, B. F., (2015)menciona que: “El trabajo creativo implica mucha persistencia y trabajo duro, en este sentido la creatividad es una actividad cotidiana” (p.2). Esto implica que el docente no debe bajar la guardia al momento de elaborar material, es evidente que dicho material de los recursos el docente no está previamente capacitado; por ello que utilización de un software, juegos puede ayudar en gran medida a desarrollar el pensamiento creativo

Es importante que el pensamiento creativo genere un resultado favorable, este resultado puede ser interno o externo para generar una idea, conclusión o decisión que sirvan como herramienta para solucionar si se logra exteriorizar el proceso que lleva a generar nuevas creatividades.

Realidad local

La creatividad se ha convertido en una innovación muy común en todas las disciplinas cualquiera que sea el objeto de estudio. Para fomentar el desarrollo del pensamiento en los estudiantes se debe aplicar técnicas apropiadas que permitan desarrollar la condición humana y prepararlo para la comprensión, para lo cual el accionar educativo se orienta a la formación de ciudadanos creativos.

En el Ecuador se presenta como uno de los conceptos más debatidos en los últimos tiempos ya que se incentiva al estudiante en desarrollar un pensamiento más creativo en las ciencias y el arte, de acuerdo al Plan Nacional del Buen Vivir (2013) menciona que:

La Educación, entendida como formación y capacitación en distintos niveles y ciclos, es indispensable para fortalecer y diversificar las capacidades y potencialidades individuales y sociales, y promover una ciudadanía participativa y crítica. Es uno de los medios más apropiados para facilitar la consolidación de regímenes democráticos que contribuyan la erradicación de las desigualdades económicas, políticas, económicas y sociales. (p.75)

Según el autor, Anónimo de la WEB del 2011 expresa “Las destrezas con criterios de desempeño expresan el saber hacer, con una o más acciones que deben desarrollar los estudiantes, estableciendo relaciones con un determinado conocimiento teórico y con diferentes niveles de complejidad de los criterios de desempeño”. (P. 45)

En el mundo entero se está obligado a desarrollar un marco de trabajo con las destrezas con criterio de desempeño, mi observación es que las competencias es un nivel más complejo, pero no menos cierto que el dominio de las destrezas con criterio de desempeño nos coloca cerca de las competencias y con la orientación del maestro y la inteligencia del estudiante podremos hasta desbordarla.

Para esto es necesario recalcar las definiciones de forma internacional de Bornstein, M. y Lamb, M., (2012) que dice:

La destreza es la expresión del “saber hacer” en los estudiantes, que caracteriza el dominio de la acción. En este documento curricular se ha añadido los “criterios de desempeño” para orientar y precisar el nivel de complejidad en el que se debe realizar la acción, según condicionantes de rigor científico-cultural, espaciales, temporales, de motricidad, entre otros (p. 66)

En conclusión según estos dos autores las destrezas con criterios de desempeño constituyen el referente principal para que los docentes

elaboren la planificación microcurricular de sus clases y las tareas de aprendizaje. Sobre la base de su desarrollo y de su sistematización, se aplicarán de forma progresiva y secuenciada los conocimientos conceptuales e ideas teóricas, con diversos niveles de integración y complejidad.

En nuestro país las destrezas con criterio de desempeño se dan a través de 4 ejes que son los conocimientos teóricos, las acciones, los niveles de complejidad, y el saber hacer, estos elementos son esenciales para el proceso de desarrollo del Pensamiento Creativo en nuestro currículo nacional.

Con esta reforma del 2010 se puede interpretar situaciones cualitativas de nivel semántico, moral y literario, además de nutrir el proceso de comprensión lectora crítica del estudiante paso inicial al uso de la lectura en años superiores asimismo en la universidad.

El elemento del saber hacer es la destreza, el elemento de saber es el conocimiento, grado de dificultad es el desempeño ante esto se puede dar una mirada específica de la armenia que presenta el currículo a nivel nacional para la mejora de la calidad educativa en los colegios y escuelas de la región.

Fundamentación epistemológica

La epistemología es el origen del estudio en cuestión con un enfoque del tipo filosófico del término y de tipo sociológico aplicado a los estudiantes del noveno grado de EGB de la Unidad Educativa “Dra. Matilde” Hidalgo de Procel, Zona 5, Distrito 09D14, Provincia del Guayas, Cantón Pedro Carbo, Parroquia Valle de la Virgen. Periodo Lectivo 2015-2016.

Sabaneta, (2010) “La racionalidad científica es la capacidad que posee las personas para pensar teniendo en cuenta criterios de tipo óptimos y coherentes” p. 2. Se puede definir como el uso apropiado de la razón que posibilite elegir de la mejor forma posible. Ser racional implica comportarse utilizando buenas razones como pensar, actuar, reflexionar y evaluar siguiendo el juicio más conveniente.

Según el autor Zamora, (2012) “La actividad lúdica favorece, en la infancia, la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales” (p. 1). Es decir la epistemología de la lúdica se da por medio de uso de diversos elementos de tipo científico que la comprenden en el desarrollo de la infancia y del docente que la ejecuta generando en el estudiante una confianza de desarrollo de las demás actividades y procesos de Pensamiento Creativo.

Finalmente para el autor Estrada, (2012) “Para el niño que juega, el universo lúdico lo sitúa en una disposición inesperada, en la que él mismo aparece como efecto de dicha actividad.” P. 17. En un sentido rigurosamente dialéctico, ni el poeta ni el niño preexisten a la actividad que les es propia. Y, por supuesto, en cada caso es menester que haya lectores sancionando aquello que es juego o poesía.

Según los autores se detalla que el juego aparece en los niños y niñas. Los estudiantes juegan para aprender. De hecho, la principal función del juego es aprender. Los discentes se caracterizan por un cerebro evolucionado, infancia larga, cuidado parental, división social y no genética de trabajo. El juego se basa en la imitación y en la exploración por ensayo y error. En los niños de noveno grado hay una ausencia total de juego significativo para el desarrollo de destrezas de aprendizaje en ejes curriculares.

Según el autor Andrade, C. J. et al, (2014), expresa que:

Esta proyección epistemológica tiene sustento teórico en ciertas visiones de la Pedagogía Crítica, que se fundamenta en lo esencial, en el incremento del protagonismo de los estudiantes en el proceso educativo, en la interpretación y solución de problemas, participando activamente en la transformación de la sociedad. (p. 56)

En esta perspectiva pedagógica, el aprendizaje debe desarrollarse esencialmente por vías productivas y significativas que dinamicen la metodología de estudio, para llegar a la metacognición, por procesos tales como:

Las destrezas con criterios de desempeño constituyen el referente principal para que los docentes elaboren la planificación microcurricular de sus clases y las tareas de aprendizaje. Sobre la base de su desarrollo y de su sistematización, se aplicarán de forma progresiva y secuenciada los conocimientos conceptuales e ideas teóricas, con diversos niveles de integración y complejidad.

Fundamentación pedagógica

Torres de Torres, (2015) señala el modelo pedagógico más adecuado dentro de la temática del pensamiento creativo:

En el modelo constructivista, la experiencia facilita el aprendizaje a medida en que se relacione con el pensamiento. Este modelo parte de la psicología genética; en donde se estudia el desarrollo evolutivo del niño que será punto clave para el desarrollo del pensamiento y la creatividad. (p. 34)

Pretende crear una reflexión los docentes para que los estudiantes tengan su criterio propio, esta capacidad que nace inherente del ser humano según la referida autora, es un elemento fundamental para el posterior desarrollo del pensamiento que ha tenido sus defensores a través de las diferentes doctrinas de la aplicación del constructivismo.

Torres de Torres, (2015) señala, además:

Es un marco explicativo que, partiendo de la consideración social y socializadora de la educación, integra aportaciones diversas cuyo denominador común lo constituye en hecho que el conocimiento se construye. La escuela promueve el desarrollo en la medida en que promueve la actividad mental constructiva del estudiante, entendiendo que es una persona única, irrepetible, pero perteneciente a un contexto y un grupo social determinado que influyen en él. (p. 46)

el referido indica que la educación a través de un desarrollo totalmente más competitivo implica, necesariamente, el desarrollo de capacidades que estudian de hace 10 años no tenía. Esta relación que surge del desarrollo psicomotriz del estudiante de ciencias naturales, procura la construcción de conocimientos que forman la esencia y posterior adaptación de los conocimientos del estudiante a la vida práctica. Cabe recordar que las ciencias naturales no están totalmente relacionadas con operaciones mentales desde el estudiante explorar la naturaleza, muchas veces, sin salir del aula.

Fundamentación tecnológica

Dentro del de las técnicas lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo, el uso de la tecnología es inherente a las variables mencionadas, al respecto el autor Jácome Borja, (2015) relaciona el uso del juego didáctico con la tecnología en los siguientes términos:

La tecnología de la enseñanza permite al alumno aprender de forma lúdica y concisa el aprendizaje, hoy en día las tecnologías van avanzando a pasos muy acelerados y sería de mucha importancia insertarla en la educación. Con esta inserción el conocimiento se transmitiría de forma más rápida y daría mejores resultados. (p. 24)

Es decir que la enseñanza no implica divertir aprendiendo, también involucra factores como la motivación insertada con recursos tecnológicos, los estudiantes de noveno de educación general básica deben fomentar el desarrollo de su creatividad a partir del manejo adecuado de dichos recursos, los cuales en la actualidad no se han aprovechado en su totalidad.

Fundamentación legal

Es importante recalcar el momento histórico que atraviesa nuestro País en materia de infancia, con la vigencia de la Nueva Constitución Política del Ecuador, la que recoge los principios planteados sobre los Derechos del Niño/a, la que debe ser guía de los y las educadoras que asumen la noble tarea de la educación y así poder garantizar los derechos de los niños/as ecuatorianos.

Algunos de estos aspectos se encuentran en la Constitución:

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

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa,

obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de la solidaridad y la paz; estimulará el sentido creativo, cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

Código de la Niñez y Adolescencia

Art. 37.- del Código de la Niñez y Adolescencia establece el derecho a la educación de calidad y demanda un sistema educativo que garantice el acceso y permanencia de todo niño y niña a la educación básica.

Sección quinta

Educación

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

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

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

Art. 28.- La educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente.

Es derecho de toda persona y comunidad interactuar entre culturas y participar en una sociedad que aprende. El Estado promoverá el diálogo intercultural en sus múltiples dimensiones.

El aprendizaje se desarrollará de forma escolarizada y no escolarizada.

La educación pública será universal y laica en todos sus niveles, y gratuita hasta el tercer nivel de educación superior inclusive.

Art. 29.- El Estado garantizará la libertad de enseñanza, la libertad de cátedra en la educación superior, y el derecho de las personas de aprender en su propia lengua y ámbito cultural.

Las madres y padres o sus representantes tendrán la libertad de escoger para sus hijas e hijos una educación acorde con sus principios, creencias y opciones pedagógicas.

Art. 30.- Las personas tienen derecho a un hábitat seguro y saludable, y a una vivienda adecuada y digna, con independencia de su situación social y económica.

Art. 31.- Las personas tienen derecho al disfrute pleno de la ciudad y de sus espacios públicos, bajo los principios de sustentabilidad, justicia social, respeto a las diferentes culturas urbanas y equilibrio entre lo urbano y lo rural. El ejercicio del derecho a la ciudad se basa en la gestión democrática de ésta, en la función social y ambiental de la propiedad y de la ciudad, y en el ejercicio pleno de la ciudadanía.

Términos Relevantes

Afectividad.- Conjunto de fenómenos psicológicos directamente relacionados con la vida emotiva y sentimental. Tiene su fundamento en la experiencia vivencial de agrado o desagrado, placer o displacer.

Aprendizaje.-Término que se refiere a aquellos procesos reflexivos que desembocan en transformaciones mentales duraderas en los

Autoestima.- La autoestima es la concepción afectiva que tenemos sobre nuestra propia persona partiendo de nuestro conocimiento del propio auto concepto, es decir saber quiénes somos, cuanto nos queremos y cuanto nos valoramos.

Cognitivo.- Concerniente al medio intelectual y a los medios de conocimientos.

Comprensión.-Es el ejercicio mental que mediante la contextualización le da significado a los conceptos, facilitando el entendimiento de las ideas del texto.

Conceptos.- Representación intelectual del objeto. Sistema de respuestas construidas por el aprendizaje y que permiten interpretar y organizar la información proveniente de nuestros sentidos. Permiten aplicar lo aprendido en el pasado a la situación presente.

Creatividad.- Es la capacidad para captar estímulos y transformarlos en expresiones o ideas con nuevos significados.

Creatividad.- Es la producción de una idea, un concepto, una creación o un descubrimiento que es nuevo, original, útil y que satisface tanto a su creador como a otros durante algún periodo.

Desarrollo.- Estadio o fase de maduración.

Diversidad.-Variedad, abundancia de cosas distintas.

Experiencias de aprendizaje.- Expresan conjuntos de acciones con sentido para el niño y niña, quien las ejecutará vivencialmente en situaciones de lugar y tiempo, abiertas o estructuradas.

Expresar.-Comunicar pensamientos, sentimientos y necesidades utilizando diversos estilos, materiales, capacidades y conocimientos

Guía.- Es algo que orienta o dirige algo hacia un objetivo. Puede usarse en múltiples argumentos.

Individuos.

Integral.- Se refiere a las partes que integran o constituyen la composición de un todo.

Integro.-Completo.

Interactiva.- Cuando un mensaje se relaciona con una serie de elementos previos.

Intereses.- Identificación de actividades mentales o físicas que proporcionan placer y mantienen la atención.

Interpersonal.- Proceso por el cual, el ser interactúa con otros para transmitir información, dudas, y emociones.

Mediador.- Es aquel individuo que proporciona los procedimientos o actividades que se eligen con el propósito de facilitar la adquisición, el almacenaje y/o la utilización de información o conocimiento, de tal manera que el dominar las estrategias de aprendizaje permite al niño o niña ejecutar, planificar u organizar sus propias actividades de aprendizaje

Metodología.- Estudio formal de los procedimientos utilizados en la adquisición o exposición del conocimiento científico. Un conjunto de reglas que deben seguirse.

Motivación.- Son los estímulos que mueven a la persona a realizar determinadas acciones y persistir en ellas para su culminación, es el primer paso en la realización del trabajo; estimula, conduce y provoca el entusiasmo.

Objetivo de aprendizaje.- Son conjuntos de rasgos y características personales propuestos para que los consigan el niño y la niña a lo largo del proceso. Como todo objetivo, orientarán la ejecución de los procesos de aprendizaje y serán punto de arranque para la evaluación de la calidad del servicio educativo.

Observación.- Nos permite obtener información directa del objeto de estudio.

Pensamiento crítico.- Es una actitud intelectual que se propone analizar o evaluar la estructura y consistencia de los razonamientos, particularmente las opiniones o afirmaciones que la gente acepta como verdaderas en el contexto de la vida cotidiana.

Razonar.- Es un proceso complejo, es pensar reflexivamente, valiéndose de argumentos, seleccionando hipótesis, descubriendo hechos mediante la actividad cuidadosa y un examen crítico que apoyen los argumentos para llegar a las conclusiones.

Recurso didáctico.- Es cualquier material que se ha elaborado con la intención de facilitar al docente su función y a su vez la del estudiante.

Síntesis.- El concepto hace referencia a la composición de un todo por la reunión de sus partes.

Técnicas.- Tipos de acciones regidas por normas o un cierto protocolo que tiene el propósito de alcanzar un resultado específico, tanto a nivel científico como tecnológico, artístico o de cualquier otro campo.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA, PROCESO, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Diseño metodológico

La metodología de la investigación científica trata del manejo de diferentes métodos, técnicas e instrumentos a utilizar los cuales serán sistemáticamente ejecutados y organizados para determinar el problema de la investigación y dar una respuesta clara a lo investigado Calderón, (2012). En este sentido los instrumentos y técnicas deben ser seleccionados correctamente ya que su aplicación dará respuesta a la influencia de las Técnicas lúdicas en la calidad de pensamiento creativo que permitirá, el diseño de la propuesta educativa que es la implementación de una guía didáctica para ciencias naturales.

Por tanto, en esta investigación se consideraron los siguientes tipos, técnicas y métodos de investigación, los mismos que fueron útiles para almacenar la información necesaria y argumentar la propuesta de este proyecto.

Tipos de investigación

Los tipos de investigación determinan el propósito del proyecto y el objetivo que persigue el investigador para obtener éxito en su investigación. Por lo que se efectuó con diferentes tipos, que dieron razón de ser al problema de este proyecto en donde se puntualizan los siguientes:

Investigación descriptiva

Morán y Alvarado (2010) señalan que este tipo de investigación “busca especificar, la propiedades, las características y los perfiles importantes de personas, grupos, comunidades, o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis”. (p.8)

Este estudio descriptivo permitió la recolección de datos mediante una encuesta para dar una idea clara acerca de cómo estaba siendo aplicada actualmente el uso de las TIC para el pensamiento creativo en la Unidad Educativa Dra. Matilde Hidalgo de Procel, en el área de Ciencias naturales.

Investigación exploratoria

La investigación exploratoria permite el estudio de un problema o fenómeno de la realidad que no haya sido estudiado con frecuencia o existan varias interrogantes a estudiar Morán & Alvarado, (2010).

De manera que este método ha permitido elaborar este tema de investigación ya que el pensamiento creativo puede ser influenciado por múltiples factores los cuales son necesarios ser identificados para dar solución a esta problemática.

Investigación correlacional

Según Morán y Alvarado (2010) mencionan que este tipo de investigación “tiene como propósito evaluar la relación existente entre dos o más conceptos, categorías o variable” (p.8). Esto determina la correlación del comportamiento de las variables lo que da validez a la investigación. En este proyecto se ha determinado el comportamiento de una variable con relación a otra; las mismas que fueron analizadas con el

modelo estadístico del chi cuadrado en donde se observó la correlación de las variables ya que dependen la una de la otra y están sujetas a cualquier cambio.

Investigación cuantitativa

Medina, De la Herrán y Domínguez (2014) señalan que:

Los métodos cuantitativos detectan las visiones entorno al proceso de enseñanza-aprendizaje, a la docencia y a los escenarios educativos de muestras representativas respetando la confidencialidad de las personas y propiciando la expresión de sus vivencias y necesidades experimentadas en los más diversos escenarios y grupos humanos. (p. 57)

Este tipo de investigación permitió recolectar los datos de importancia de este proyecto mediante la encuesta para luego ser estadísticamente analizados en donde se pudo detectar el problema causal del objeto de estudio.

Investigación cualitativa

La investigación cualitativa tiene el objetivo de recoger los datos en el lugar en donde se realiza el estudio en este sentido Gibbis (2012) indica que “el análisis cualitativo esta guiado y enmarcado por ideas y conceptos pre existentes” (pág. 10). Se utilizó esta investigación para acumular información mediante el estudio bibliográfico

Población

Población

La población es un conjunto de objetos, e individuos con características en común, los mismos que son determinados para realizar un estudio investigativo Arias, (2012). Por tanto se tomó como población a

1 directivo, 14 docentes y 60 estudiantes de la unidad educativa Dra. Matilde Hidalgo de Procel de la sección vespertina, los mismos que se encuentran detallados en el siguiente cuadro:

Cuadro N°1: Distributivo de la población

N°	Detalle	Personas
1	Directivo	1
2	Docentes de EGB	14
3	Representantes 9º EGB	35
4	Estudiantes de 9º EGB	35
	Total	85

Fuente: Unidad educativa “Dra. Matilde Hidalgo de Procel”

Autores: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

Muestra

Según, Pérez, Caso, Fernández y López (2012) indican que “la muestra es una parte de la población cuyos elementos se eligen de modo que sean representativos de todo el colectivo” (pág. 10). Para realizar este proyecto se determinó como población y muestra a todos los catorce docentes la sección vespertina y a los estudiantes y representantes del noveno de educación general básica paralelo “A” de la Unidad Educativa Unidad educativa “Dra. Matilde Hidalgo de Procel”, puesto que la población es menor a cien estratos.

En la guía de la Unidad de Titulación se menciona que se puede realizar un muestreo no probabilístico de tipo opinático el cual no necesita realizar ninguna fórmula para la muestra Universidad de Guayaquil, (2015). Con esta referencia se utilizó un muestreo no probabilístico e intencional los mismos que se representan en el siguiente cuadro.

Cuadro N°2: Distributivo de la muestra

N°	Detalle	Personas
1	Directivo	1
2	Docentes de EGB	14
3	Representantes 9º EGB	35
4	Estudiantes de 9º EGB	35
	Total	85

Fuente: Unidad educativa " Dra. Matilde Hidalgo de Procel"

Autores: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

Como se ha señalado anteriormente, no es necesario realizar formular alguna al ser un muestreo no probabilístico, la totalidad de la población conformada por los estudiantes y representantes de noveno grado de educación general básica son motivo de investigación, igual manera los docentes pasan a ser encuestados y finalmente al directivo se le aplicará la técnica de la entrevista.

La muestra obtenida permitirá obtener resultados favorables para determinar la influencia de las técnicas lúdicas en el desarrollo de pensamiento creativo en el área de ciencias naturales, por tanto, se obtendrá de forma estadística los resultados que serán analizados con la correlación entre variables.

Cuadro N°3: Operacionalización de las variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
Variable Independiente Técnicas lúdicas	Modelos	Definición
		Conceptualizaciones de las técnicas lúdicas
		Las técnicas lúdicas en la educación
	Educación	El uso de las técnicas lúdicas en la educación básica
		Estándares de la nueva pedagogía en el uso de las técnicas lúdicas
		Casos de uso de lúdicas en el aula
	Importancia en el aprendizaje	Actualización y Fortalecimiento Reforma curricular 2010
		Técnicas lúdicas en la educación básica
		El juego en las técnicas lúdicas aplicadas en la Escuela
Variable dependiente Desarrollo de pensamiento creativo	Factores pensamiento creativo	Entorno de aprendizaje lúdico
		Creatividad como proceso
		Tipos de pensamientos que intervienen en la creatividad
	Creatividad en la sociedad de la información	Elementos de la creatividad
		Problemas en el pensamiento creativo
		Recomendaciones para fortalecer el pensamiento creativo
	Realidad local	

Fuente: Unidad educativa “Dra. Matilde Hidalgo de Procel”

Autores: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

Métodos de investigación

Los Métodos de investigación son de gran importancia ya que permiten diagnosticar y dar solución a los objetos de estudio por lo tanto se mencionaran los siguientes métodos que fueron de utilidad para la recopilación de la información

El método empírico

Gonzales (2012) indica que el método empírico “conlleva toda una serie de procedimientos prácticos con el objeto y los medios de investigación que permiten relevar las características fundamentales y relaciones esenciales del objeto; que son accesibles a la contemplación sensorial” (p.10).

En relación con este método, la investigación se basó en la observación, encuesta y el estudio bibliográfico, desde la realidad internacional hasta la unidad educativa en donde se detectó el problema de bajo desarrollo de pensamiento creativo, lo que ha motivado esta investigación.

Para el método empírico se utilizó una encuesta estructurada, la cual comprende diez preguntas cerradas con el objetivo de recopilar la información pertinente para este proyecto de investigación

Método teórico

Este método permite analizar las relaciones y cualidades fundamentales del objeto de estudio que no pueden ser detectados con facilidad por lo cual se afirma en los procesos de síntesis, análisis, abstracción inducción y deducción Martínez & Eddy, (2005). En esta investigación el método teórico permitió analizar y sintetizar en la recopilación bibliográfica los factores que influyen de manera positiva y negativa el objeto de estudio para el método teórico se utilizarán:

Inductivo

Boscan (2013), indica que el método inductivo consiste en utilizar razonamientos para obtener conclusiones que parten de hechos particulares para llegar a hechos generales.

Este método se utilizó para identificar la influencia que causa la no utilización de las TIC en el proceso Educativo en la unidad educativa “Unidad educativa Dra. Matilde Hidalgo de Procel” es decir que se utiliza herramientas de gran utilidad para determinar la incidencia de las técnicas lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo.

Deductivo

El método deductivo es aquel que parte de premisas o leyes generales para obtener explicaciones particulares del objeto de estudio Boscan, (2013). En este sentido este método permitió analizar la problemática del bajo desarrollo del pensamiento creativo que se da desde la realidad Internacional hasta la unidad educativa “Dra. Matilde Hidalgo de Procel”, esto parte de los lineamientos trazados en los objetivos específicos.

Analítico

Villaseñor y Gómez (2013) consideran que la investigación analítica “consiste en estudiar un objeto descomponiéndolo en los elementos que lo constituyen, con el fin de tomarlos en consideración de manera separada” (pág. 30). Este método se utilizó al estudiar las variables de manera separada para facilitar la investigación y los factores que rodean esta problemática desde diferentes puntos para llegar a conclusiones más verídicas y poder dar soluciones.

Métodos estadísticos/ Matemáticos

Reynaga (2012) señala que “el método estadístico consiste en una secuencia de procedimientos para el manejo de datos cualitativos y cuantitativos” (p.1). Este método permitió tabular, calcular, presentar, sintetizar y analizar los datos que se obtuvieron en la encuesta de este proyecto. Para el método estadístico se utilizarán:

SPSS

Este programa es de gran utilidad para la investigación ya que permite la administración de bases de datos de manera profesional para analizarlos y luego hacer proyecciones de actividades a largo plazo y hacer un buen uso de la información obtenida Castañeda, Cabrera, Navarro, & De Veries (2010); el mismo que permitió analizar la correlación de las variables de estudio de este proyecto.

Métodos profesionales

Los métodos profesionales permiten la recolección, cuantificación y análisis de una manera eficiente de todos los datos obtenidos mediante los instrumentos de investigación.

Técnicas e instrumentos de investigación

Las técnicas y los instrumentos de investigación son las estrategias que aplica el investigador para determinar el problema de estudio; las mismas que se utilizan para visualizar el conocimiento del objeto de estudio.

Martínez (2013)señala que“la técnica propone las normas para ordenar las etapas del proceso de investigación, de igual modo proporciona instrumentos de recolección, clasificación, medición,

correlación y análisis de datos y aporta a la ciencia los medios para aplicar un método(p.3)” de esta forma la información recolectada a través de encuestas estructuradas podrá determinar si las técnicas lúdicas en el desarrollo de pensamiento creativo en el área de ciencias naturales dirigida a los estudiantes del noveno grado.

Encuesta estructurada

García (como se citó en Monti, 2013) señala que:

La encuesta es una técnica que utiliza un conjunto de procedimientos estandarizados de investigación mediante las cuales se recogen y analizan una serie de datos de una muestra de casos representativa, de una población o universo más amplio, del que se pretende explorar, describir, predecir y/o explicar una serie de características. (p.2)

Para realizar la encuesta estructurada se desarrolló un cuestionario de preguntas cerradas las cuales permitieron conseguir la información correspondiente para esta investigación por ello se utilizó la escala de Likert que consta de las siguientes valoraciones: 5 Muy de acuerdo, 4 De acuerdo, 3 Indiferente, 2, en Desacuerdo, 1 Muy en desacuerdo.

Entrevista

“La entrevista es una técnica basada en un dialogo o conversación 'cara a cara', entre el entrevistador y el entrevistado acerca de un tema previamente determinado, de tal manera que el entrevistador pueda obtener la información requerida” (Arias, Introducción a la Metodología de la Investigacion, 2012, pág. 73). Se realizó la entrevista con al directivo de la Institución Educativa para exponer el tema y pedir su autorización para

realizar las encuestas para este proyecto de investigación relaciona al desarrollo del pensamiento creativo.

Cuestionario

Es un instrumento elaborado con preguntas sistemáticamente organizadas las cuales de ben ser contestadas por el encuestado con el objetivo de recoger datos de las variables de estudio Mogollón, (2010).Para esta investigación se desarrolló un cuestionario de diez preguntas que contenían las variables de estudio correspondientes, el mismo que fue entregado a cada estudiante de la Unidad Educativa “Unidad educativa Dra. Matilde Hidalgo de Procel” para que sea contestado de acuerdo a su criterio.

Análisis e Interpretación de Resultados

En este análisis e interpretación se presentan los resultados de las encuestas realizadas a los docentes y estudiantes de NOVENO grado de básica superior de la unidad educativa “Dra. Matilde Hidalgo de Procel” sección vespertina. Para lo cual se diseñó un cuestionario de diez preguntas con la escala de Likert, pertinentes al tema y la propuesta para verificar la factibilidad del proyecto.

Los datos obtenidos con los instrumentos de investigación fueron aplicados y tabulados con el uso del programa Excel versión 2010 y el programa SPSS para luego ser representados en cuadros y gráficos para su mejor comprensión con la siguiente escala:

5= Muy de acuerdo

4= De acuerdo

3= Indiferente

2= En desacuerdo

1= Muy en desacuerdo

Representación de los resultados

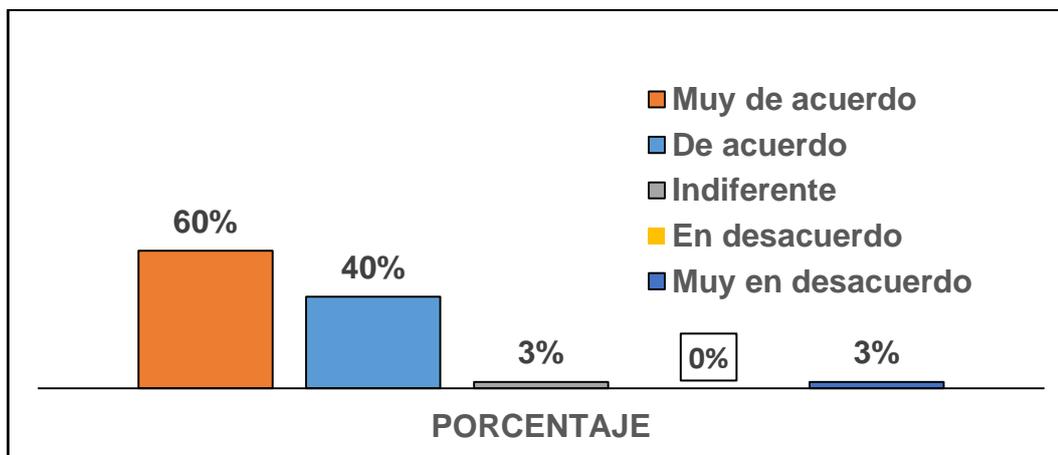
Encuesta realizada a los estudiantes.

Tabla N°1: Importancia del uso de las TIC

Pregunta 1. ¿Considera de vital importancia el uso de las TIC en el proceso de su formación académica?			
CÓDIGO	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem 1	Muy de acuerdo	21	60%
	De acuerdo	12	34%
	Indiferente	1	3%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy en desacuerdo	1	3%
	TOTALES		35

Fuente: Estudiantes del 9º EGB de la “Unidad Educativa Dra. Matilde Hidalgo”
Autores: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

Gráfico N°1: Importancia del uso de las TIC



Fuente: Estudiantes del 9º EGB de la “Unidad Educativa Dra. Matilde Hidalgo”
Autores: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

Análisis: Según el gráfico se observa que el 60% de los estudiantes encuestados están muy de acuerdo, mientras que el 34% están en desacuerdo; con este resultado se expone que hay un mayor porcentaje de estudiantes que considera de vital importancia la utilización de las TIC en su formación académica.

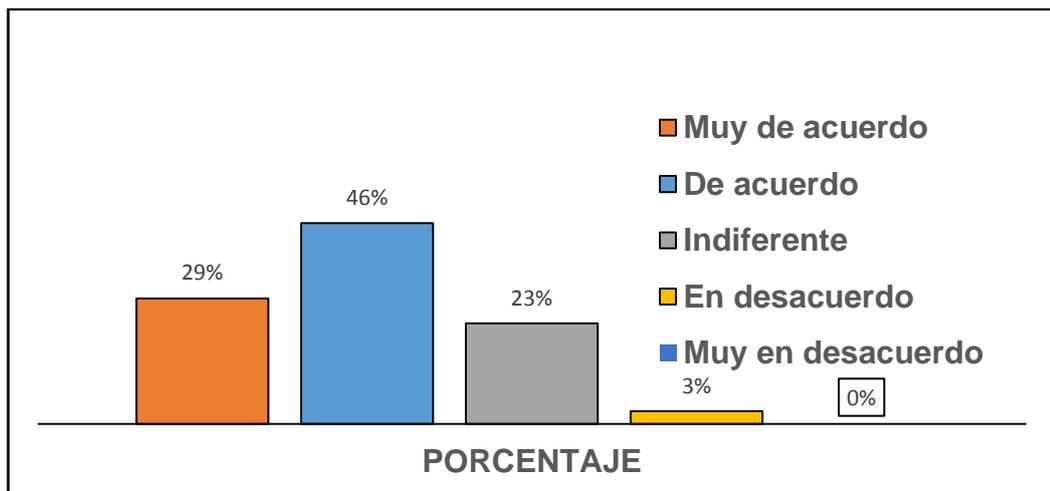
Tabla N°2: Las Técnicas lúdicas generan interés en el estudio.

Pregunta 2. ¿Las Técnicas lúdicas son herramientas que pueden generar más interés al estudiar el contenido de la materia de Ciencias naturales?			
CÓDIGO	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem 2	Muy de acuerdo	10	29%
	De acuerdo	16	46%
	Indiferente	8	23%
	En desacuerdo	1	2%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	TOTALES		35

Fuente: Estudiantes del 9º EGB de la “Unidad Educativa Dra. Matilde Hidalgo”

Autores: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

Gráfico N°2: Las Técnicas lúdicas generan interés en el estudio



Fuente: Estudiantes del 9º EGB de la Unidad Educativa Dra. Matilde Hidalgo

Autores: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

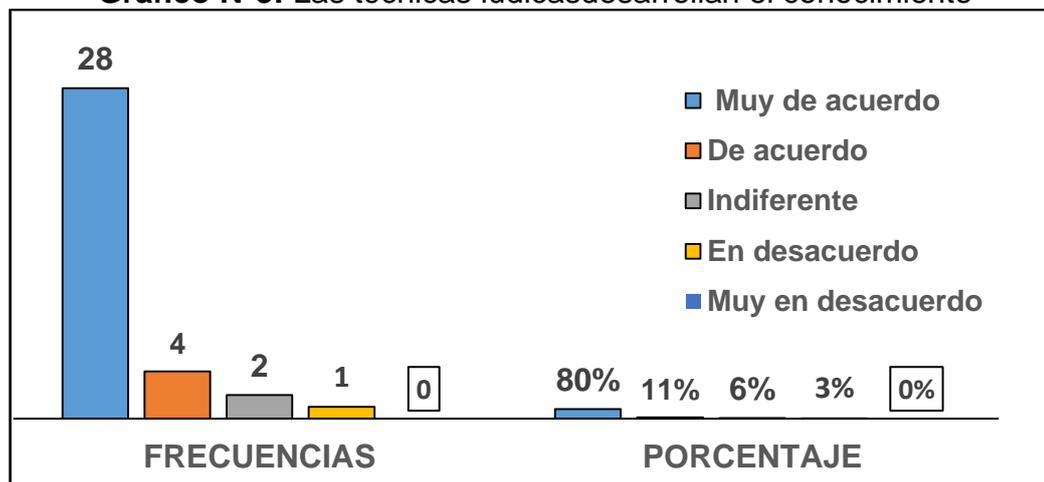
Análisis: Según el gráfico se observa que el 29% de estudiantes encuestados señalan estar de acuerdo que las Técnicas lúdicas son herramientas que pueden generar interés al estudiar la materia de Ciencias naturales, y un 2%, señalan estar en desacuerdo, lo cual representa en su mayoría que las Técnicas lúdicas puede ser una influencia positiva y de interés para que los estudiantes puedan desarrollar los contenidos de estudio.

Tabla N°3: Las Técnicas lúdicas desarrollan el conocimiento

Pregunta 3. ¿El uso de las Técnicas lúdicas le ayudará a desarrollar el conocimiento en cuanto a la materia de Ciencias naturales?			
CÓDIGO	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem 3	Muy de acuerdo	28	80%
	De acuerdo	4	11%
	Indiferente	2	6%
	En desacuerdo	1	3%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	TOTALES		35

Fuente: Estudiantes del 9º EGB de la Unidad Educativa Dra. Matilde Hidalgo
Autores: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

Gráfico N°3: Las técnicas lúdicas desarrollan el conocimiento



Fuente: Estudiantes del 9º EGB de la Unidad Educativa Dra. Matilde Hidalgo
Autores: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

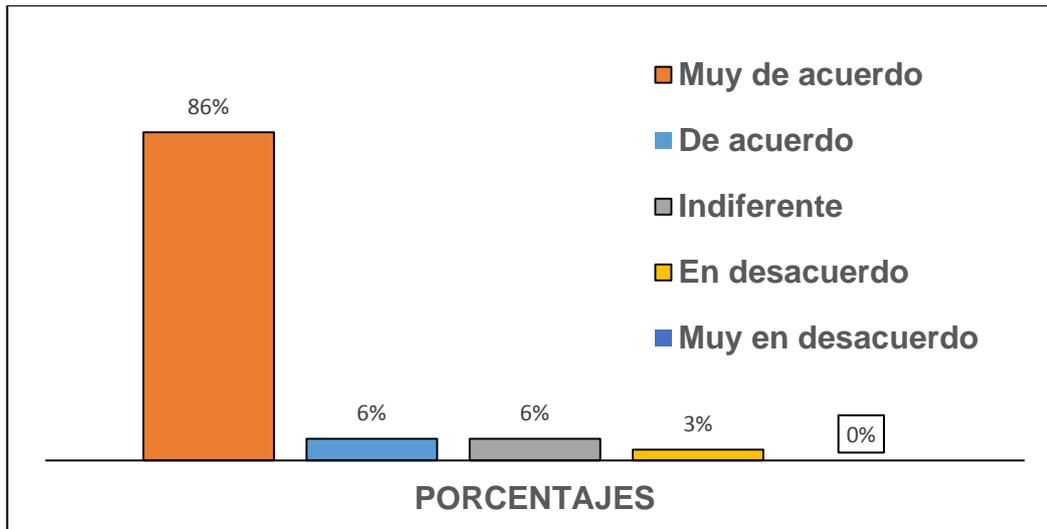
Análisis: De acuerdo con el gráfico se indica que el 80% de estudiantes están de acuerdo y el 11%, indican estar muy de acuerdo que, el uso de las Técnicas lúdicas les ayudaría a desarrollar su conocimiento en la materia de Ciencias naturales. Por tanto, se evidencia que un mayor porcentaje de estudiantes consideran que las Técnicas lúdicas son herramientas significativas, las mismas que pueden desarrollar pensamiento creativo.

Tabla N°4: Tareas escolares con el uso del Técnicas lúdicas

Pregunta 4. ¿Cree que es importante realizar tareas escolares con el uso de las Técnicas lúdicas?			
CÓDIGO	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem 4	Muy de acuerdo	30	86%
	De acuerdo	2	6%
	Indiferente	2	6%
	En desacuerdo	1	3%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	TOTALES		35

Fuente: Estudiantes del 9º EGB de la Unidad Educativa Dra. Matilde Hidalgo
Autores: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

Gráfico N°4: Importancia de las TIC para realizar las tareas escolares



Fuente: Estudiantes del 9º EGB de la Unidad Educativa Dra. Matilde Hidalgo
Autores: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

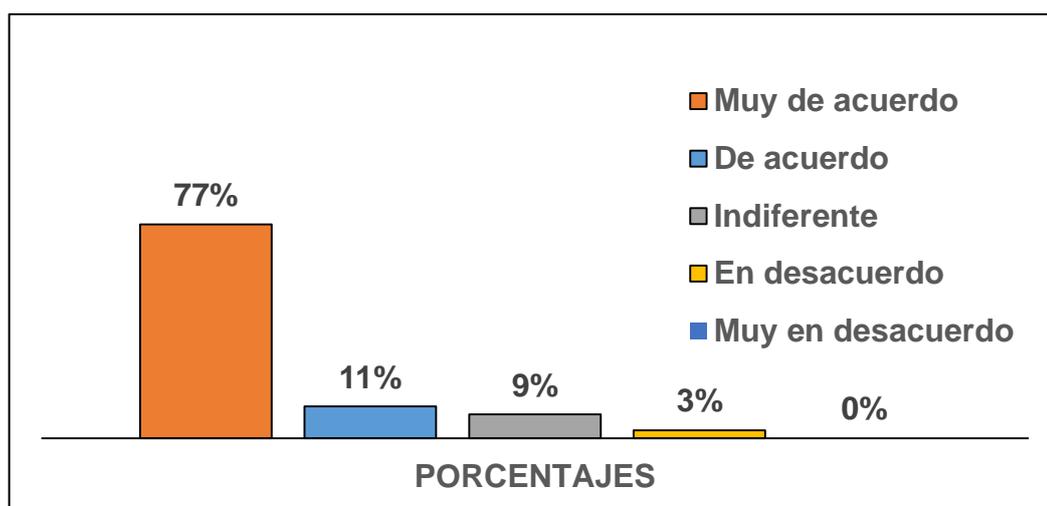
Análisis: Según el gráfico se demuestra que el 86% de estudiantes respondieron estar de acuerdo y el 6% están muy de acuerdo que es importante realizar las tareas escolares utilizando las Técnicas lúdicas; mientras que un 3% responde en desacuerdo. Por tanto se evidencia que los estudiantes buscan medios tecnológicos para realizar de mejor manera sus actividades escolares.

Tabla N°5: Materiales extras de estudio

Pregunta 5. ¿Considera que al tener a su alcance materiales extras de estudio (videos, tutoriales internet...etc.) mejoraría pensamiento creativo?			
CÓDIGO	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem 5	Muy de acuerdo	27	77%
	De acuerdo	4	11%
	Indiferente	3	9%
	En desacuerdo	1	3%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	TOTALES		35

Fuente: Estudiantes del 9º EGB de la Unidad Educativa Dra. Matilde Hidalgo
Autores: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

Gráfico N°5: Materiales extras de estudio



Fuente: Estudiantes del 9º EGB de la Unidad Educativa Dra. Matilde Hidalgo
Autores: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

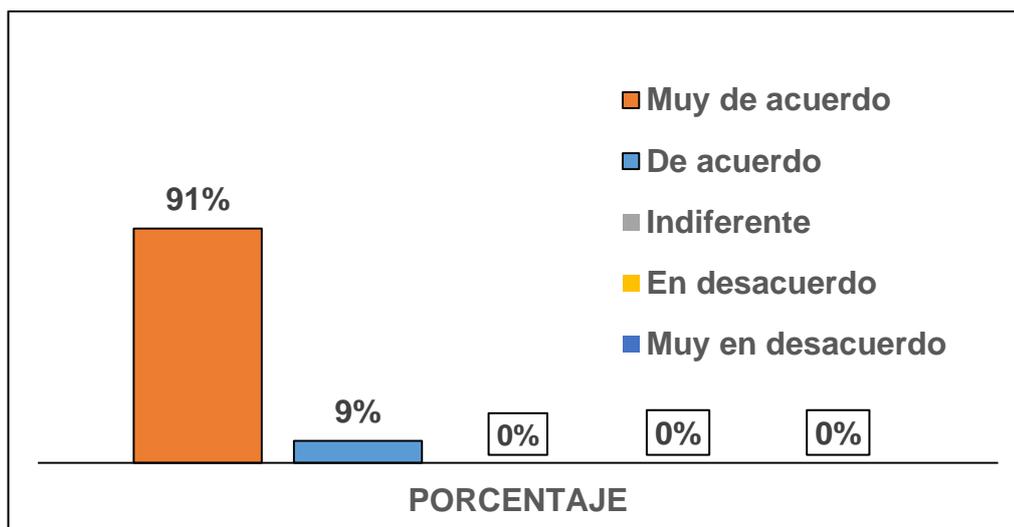
Análisis: Según el gráfico se observa que el 77% de estudiantes están muy de acuerdo mientras que el 11% respondieron estar de acuerdo, y 3% señala estar en desacuerdo que mejorarían pensamiento creativo al tener acceso a materiales extras como videos, artículos y tutoriales, resaltando así que la mayoría de estudiantes encuentran favorable tener a su alcance materiales extras para realizar sus actividades escolares.

Tabla N°6: Importancia de lograr un buen pensamiento creativo

Pregunta 6. ¿Considera importante lograr un buen pensamiento creativo?			
CÓDIGO	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem 6	Muy de acuerdo	32	91%
	De acuerdo	3	9%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	TOTALES		35

Fuente: Estudiantes del 9º EGB de la Unidad Educativa Dra. Matilde Hidalgo
Autores: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

Gráfico N°6 : Importancia de un buen pensamiento creativo



Fuente: Estudiantes del 9º EGB de la Unidad Educativa Dra. Matilde Hidalgo
Autores: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

Análisis: El gráfico indica que el 91 % de estudiantes encuestados responden estar muy de acuerdo y el 9% indican estar de acuerdo sobre la importancia de lograr un buen pensamiento creativo, cabe mencionar que en las demás escalas el resultado es 0%. Con este resultado se demuestra que en un cien por ciento los estudiantes destacan la importancia de lograr un buen pensamiento creativo durante su educación.

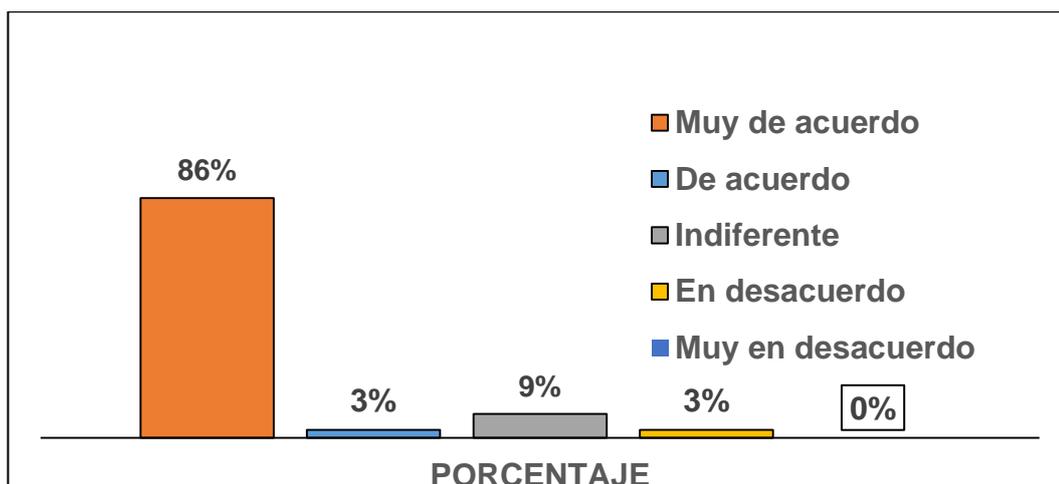
Tabla N°7: Actividades creativas favorece el pensamiento creativo

Pregunta 7. ¿Considera que al desarrollar actividades creativas le favorece en su pensamiento creativo?			
CÓDIGO	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem 7	Muy de acuerdo	30	86%
	De acuerdo	1	3%
	Indiferente	3	9%
	En desacuerdo	1	3%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	TOTALES		35

Fuente: Estudiantes del 9º EGB de la Unidad Educativa Dra. Matilde Hidalgo

Autores: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

Gráfico N°7: Actividades creativas favorece el pensamiento creativo



Fuente: Estudiantes del 9º EGB de la Unidad Educativa Dra. Matilde Hidalgo

Autores: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

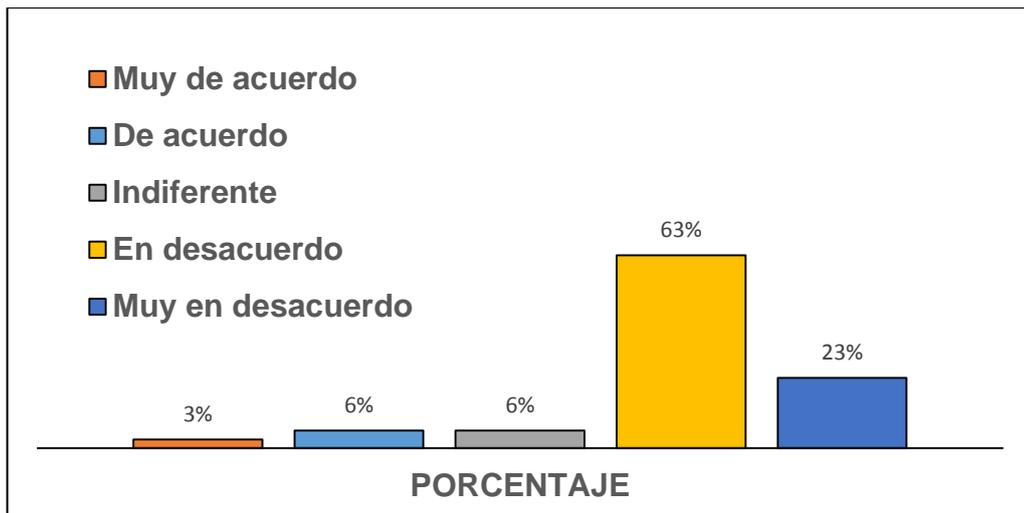
Análisis: según el gráfico señala que el 86 % de estudiantes están muy de acuerdo y el 3% indica estar de acuerdo; mientras que el 3% señala estar en desacuerdo, que el desarrollo de actividades creativas favorece el pensamiento creativo; por tanto se observa que la mayoría de estudiantes concuerdan que es favorable desarrollar actividades creativas para mejorar su pensamiento creativo.

Tabla N°8: El texto de ciencias naturales en el pensamiento creativo

Pregunta 8. ¿Considera que el texto de Ciencias naturales es el único recurso para tener un buen pensamiento creativo?			
CÓDIGO	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem 8	Muy de acuerdo	1	3%
	De acuerdo	2	6%
	Indiferente	2	6%
	En desacuerdo	22	63%
	Muy en desacuerdo	8	23%
	TOTALES		35

Fuente: Estudiantes del 9º EGB de la Unidad Educativa Dra. Matilde Hidalgo
Autores: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

Gráfico N°8: El texto de ciencias naturales en el pensamiento creativo



Fuente: Estudiantes del 9º EGB de la Unidad Educativa Dra. Matilde Hidalgo
Autores: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

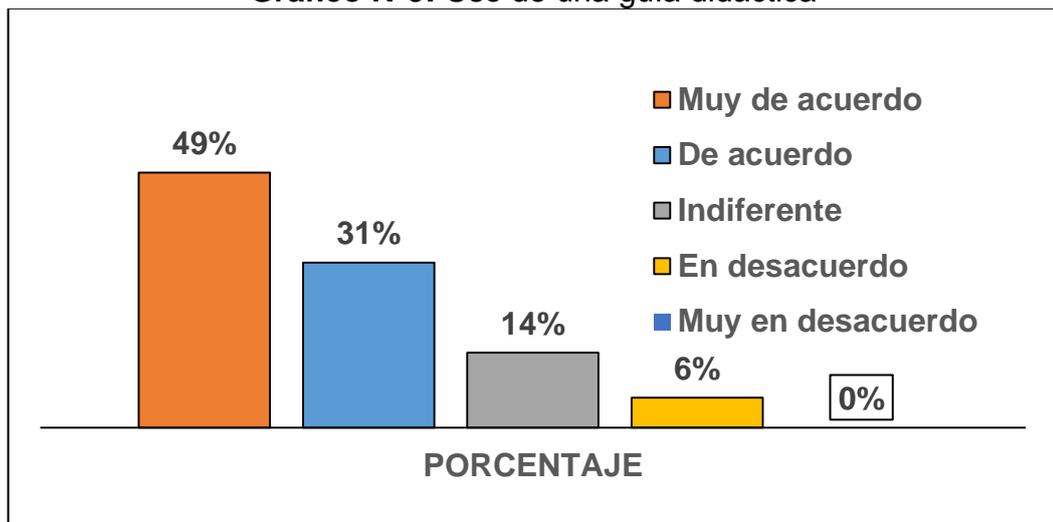
Análisis: Según el gráfico indica que el 6% se muestran indiferentes y 63% están en desacuerdo que el texto de ciencias naturales es el único recurso para tener un buen pensamiento creativo, con este resultado se resalta que los estudiantes resisten la metodología que implica solamente la utilización del libro de ciencias naturales. Notándose así que los estudiantes responderán de mejor manera al tener nuevos métodos de aprendizaje con el uso de las Técnicas lúdicas.

Tabla N°9: Uso de una guía didáctica

Pregunta 9. ¿Cree que el uso de una guía didáctica le ayudará a realizar de mejor manera sus actividades académicas?			
CÓDIGO	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem 9	Muy de acuerdo	17	49%
	De acuerdo	11	31%
	Indiferente	5	14%
	En desacuerdo	2	6%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	TOTALES		60

Fuente: Estudiantes del 9º EGB de la Unidad Educativa Dra. Matilde Hidalgo
Autores: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

Gráfico N°9: Uso de una guía didáctica



Fuente: Estudiantes del 9º EGB de la Unidad Educativa Dra. Matilde Hidalgo
Autores: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

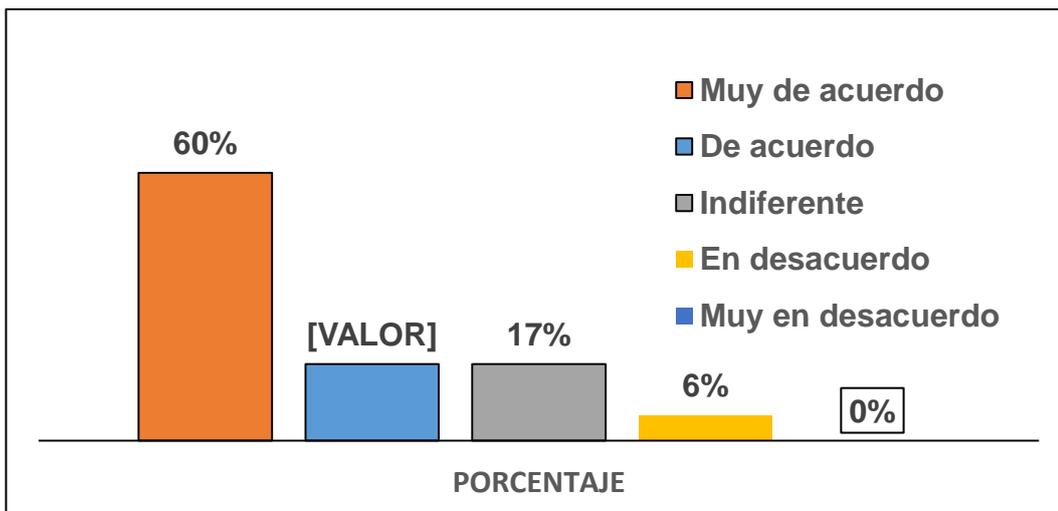
Análisis: Según el gráfico señala que el 52% de estudiantes destacan estar de acuerdo y 28, % están muy de acuerdo en la utilización de una guía didáctica para realizar sus actividades académicas, mientras que el 3% indica estar en desacuerdo, por lo cual, se evidencia que la mayoría de estudiantes consideran viable el uso de una guía didáctica. Demostrando así el valor de diseñar la guía didáctica para Ciencias naturales.

Tabla N°2: Implementación de una guía didáctica en Edilim

Pregunta 10. ¿Considera que la implementación de una guía didáctica para Ciencias naturales en Edilim desarrollará su pensamiento creativo?			
CÓDIGO	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem 10	Muy de acuerdo	21	60%
	De acuerdo	6	17%
	Indiferente	6	17%
	En desacuerdo	2	6%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	TOTALES		35

Fuente: Estudiantes del 9º EGB de la Unidad Educativa Dra. Matilde Hidalgo
Autores: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

Gráfico N°10: Implementación de una guía didáctica en Edilim



Fuente: Estudiantes del 9º EGB de la Unidad Educativa Dra. Matilde Hidalgo
Autores: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

Análisis: En el gráfico se observa que el 60% de estudiantes señalan estar muy de acuerdo y el 17 % responden estar de acuerdo mientras que el 6% señala estar en desacuerdo; por tanto se demuestra que el mayor porcentaje de estudiantes considera factible y necesario la realización de la propuesta de este proyecto sobre, el diseño de una guía didácticas de un aula virtual con el uso de Edilim.

Encuesta realizada a los padres de familia

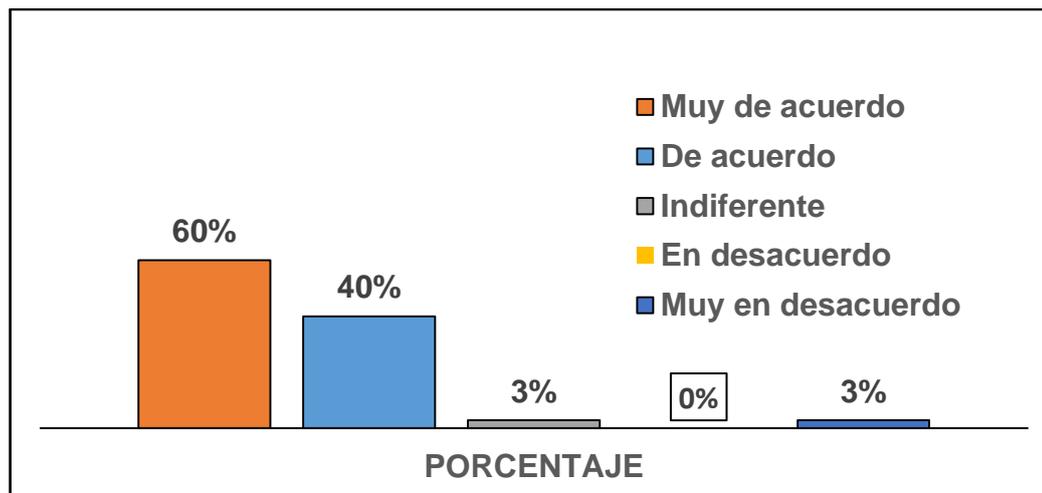
Tabla N° 11: Importancia del uso de las TIC

Pregunta 1. ¿Considera de vital importancia el uso de las TIC en el aprendizaje de su representado?			
CÓDIGO	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem 11	Muy de acuerdo	21	60%
	De acuerdo	12	34%
	Indiferente	1	3%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy en desacuerdo	1	3%
	TOTALES		35

Fuente: Representantes del 9º EGB de la Unidad Educativa Dra. Matilde Hidalgo

Autores: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

Gráfico N° 111: Importancia del uso de las TIC



Fuente: Representantes del 9º EGB de la Unidad Educativa Dra. Matilde Hidalgo

Autores: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

Análisis: Según el gráfico se observa que el 60% de los representantes encuestados están muy de acuerdo, mientras que el 34% están en desacuerdo; con este resultado se expone que hay un mayor porcentaje de representantes que considera de vital importancia la utilización de las TIC en su formación académica.

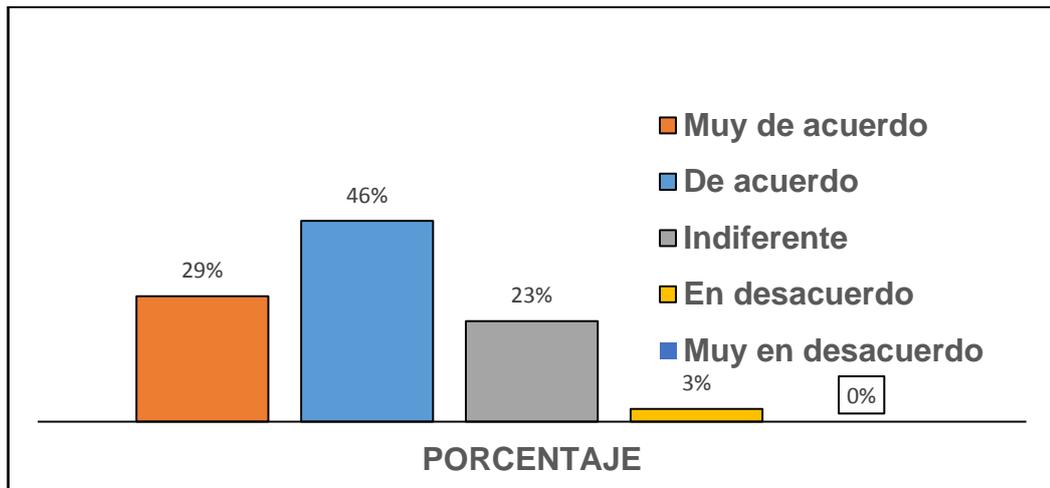
Tabla N° 12: Las Técnicas lúdicas generan interés en el estudio.

Pregunta 2. ¿Los juegos por computadora son herramientas que pueden generar más interés al estudiar el contenido de la materia de Ciencias naturales?			
CÓDIGO	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem 12	Muy de acuerdo	10	29%
	De acuerdo	16	46%
	Indiferente	8	23%
	En desacuerdo	1	2%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	TOTALES		35

Fuente: Representantes del 9º EGB de la Unidad Educativa Dra. Matilde Hidalgo

Autores: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

Gráfico N° 112: Las Técnicas lúdicas generan interés en el estudio



Fuente: Representantes del 9º EGB de la Unidad Educativa Dra. Matilde Hidalgo

Autores: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

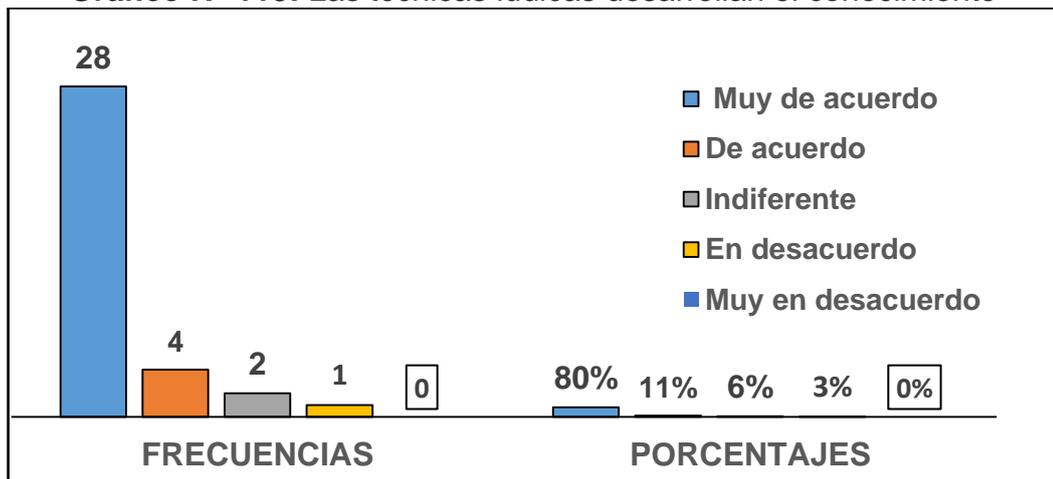
Análisis: Según el gráfico se observa que el 29% de representantes encuestados señalan estar de acuerdo que Los juegos por computadora son herramientas que pueden generar interés al estudiar la materia de Ciencias naturales, y un 2%, señalan estar en desacuerdo, lo cual representa en su mayoría que las Técnicas lúdicas puede ser una influencia positiva y de interés para que los estudiantes puedan desarrollar los contenidos de estudio.

Tabla N° 13: Las Técnicas lúdicas desarrollan el conocimiento

Pregunta 3. ¿El uso de las Técnicas lúdicas le ayudará a desarrollar el conocimiento en cuanto a la materia de Ciencias naturales?			
CÓDIGO	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem 13	Muy de acuerdo	28	80%
	De acuerdo	4	11%
	Indiferente	2	6%
	En desacuerdo	1	3%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	TOTALES		35

Fuente: Representantes del 9º EGB de la Unidad Educativa Dra. Matilde Hidalgo
Autores: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

Gráfico N° 113: Las técnicas lúdicas desarrollan el conocimiento



Fuente: Representantes del 9º EGB de la Unidad Educativa Dra. Matilde Hidalgo
Autores: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

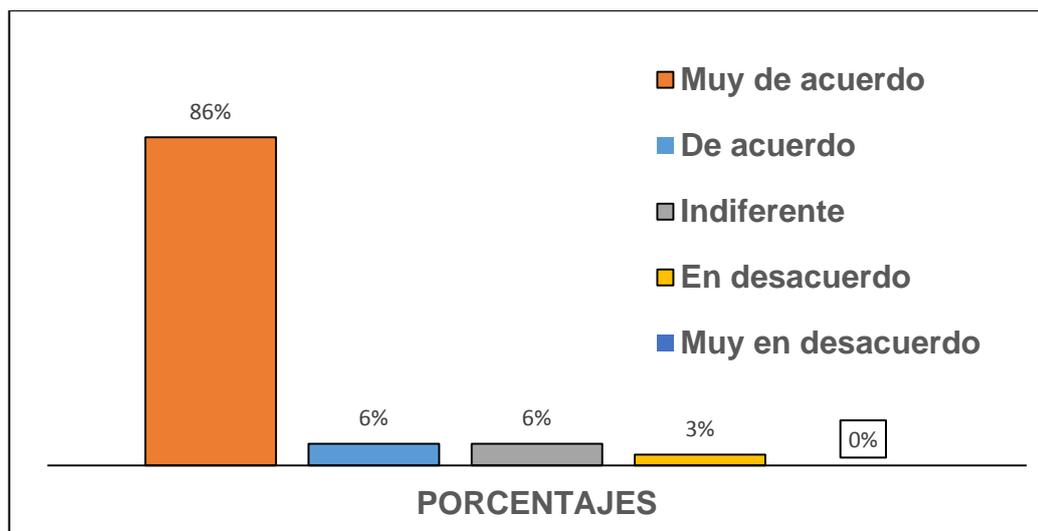
Análisis: De acuerdo con el gráfico se indica que el 80% de representantes están de acuerdo y el 11%, indican estar muy de acuerdo que, el uso de las Técnicas lúdicas les ayudaría a desarrollar su conocimiento en la materia de Ciencias naturales. Por tanto, se evidencia que un mayor porcentaje de representantes consideran que Los juegos por computadora son herramientas creativas, las mismas que pueden desarrollar pensamiento creativo.

Tabla N° 14: Tareas escolares con el uso del Técnicas lúdicas

Pregunta 4. ¿Cree que es importante realizar tareas escolares con el uso de las Técnicas lúdicas?			
CÓDIGO	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem 14	Muy de acuerdo	30	86%
	De acuerdo	2	6%
	Indiferente	2	6%
	En desacuerdo	1	3%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	TOTALES		35

Fuente: Representantes del 9º EGB de la Unidad Educativa Dra. Matilde Hidalgo
Autores: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

Gráfico N° 114: Importancia de las TIC para realizar las tareas escolares



Fuente: Representantes del 9º EGB de la Unidad Educativa Dra. Matilde Hidalgo
Autores: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

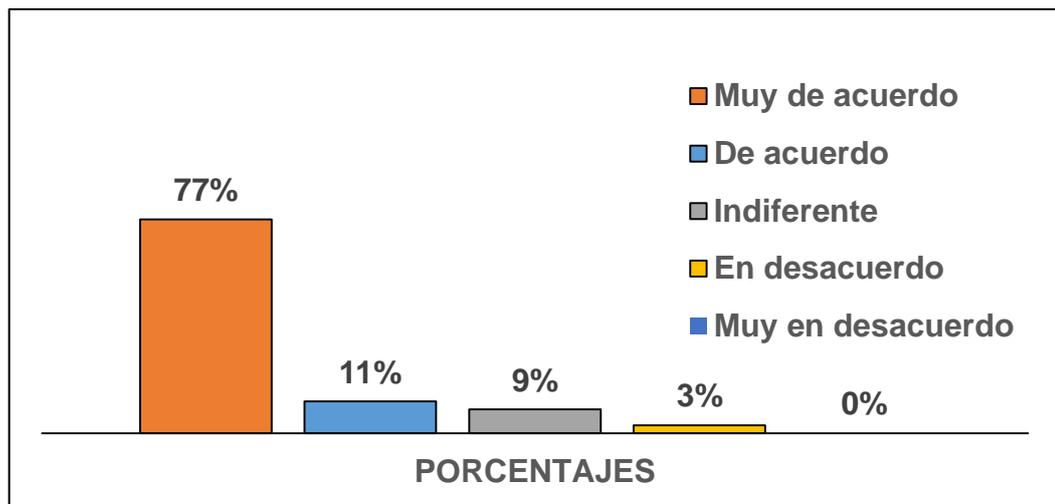
Análisis: Según el gráfico se demuestra que el 86% de representantes respondieron estar de acuerdo y el 6% están muy de acuerdo que es importante realizar las tareas escolares utilizando las Técnicas lúdicas; mientras que un 3% responde en desacuerdo. Por tanto se evidencia que los estudiantes buscan medios tecnológicos para realizar de mejor manera sus actividades escolares.

Tabla N° 15: Materiales extras de estudio

Pregunta 5. ¿Considera que al tener a su alcance materiales extras de estudio (videos, tutoriales internet...etc.) mejoraría pensamiento creativo?			
CÓDIGO	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem 15	Muy de acuerdo	27	77%
	De acuerdo	4	11%
	Indiferente	3	9%
	En desacuerdo	1	3%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	TOTALES		35

Fuente: Representantes del 9º EGB de la Unidad Educativa Dra. Matilde Hidalgo
Autores: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

Gráfico N° 115: Materiales extras de estudio



Fuente: Representantes del 9º EGB de la Unidad Educativa Dra. Matilde Hidalgo
Autores: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

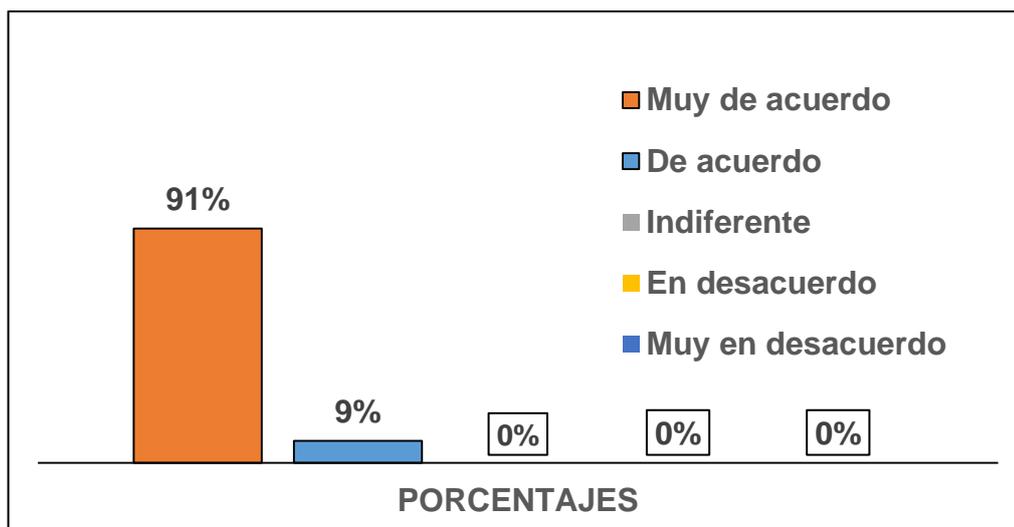
Análisis: Según el gráfico se observa que el 77% de representantes están muy de acuerdo mientras que el 11% respondieron estar de acuerdo, y 3% señala estar en desacuerdo que mejorarían pensamiento creativo al tener acceso a materiales extras como videos, artículos y tutoriales, resaltando así que la mayoría de representantes encuentran favorable tener a su alcance materiales extras para realizar sus actividades escolares.

Tabla N° 16: Importancia de lograr un buen pensamiento creativo

Pregunta 6. ¿Considera importante lograr un buen pensamiento creativo de su representado?			
CÓDIGO	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem 16	Muy de acuerdo	32	91%
	De acuerdo	3	9%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	TOTALES		35

Fuente: Representantes del 9º EGB de la Unidad Educativa Dra. Matilde Hidalgo
Autores: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

Gráfico N° 116 : Importancia de un buen pensamiento creativo



Fuente: Representantes del 9º EGB de la Unidad Educativa Dra. Matilde Hidalgo
Autores: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

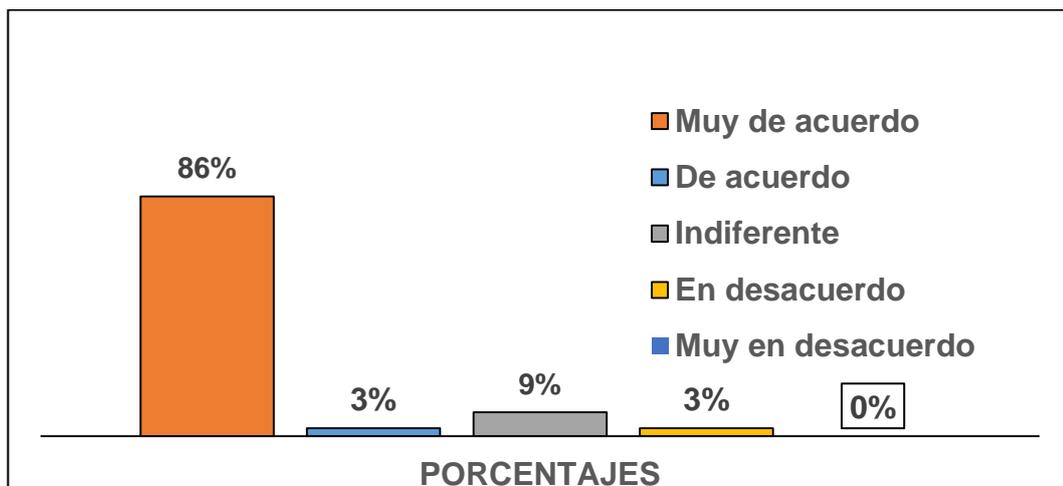
Análisis: El gráfico indica que el 91 % de representantes encuestados responden estar muy de acuerdo y el 9% indican estar de acuerdo sobre la importancia de lograr un buen pensamiento creativo, cabe mencionar que en las demás escalas el resultado es 0%. Con este resultado se demuestra que en un cien por ciento los estudiantes destacan la importancia de lograr un buen pensamiento creativo durante su educación.

Tabla N° 17: Actividades creativas favorece el pensamiento creativo

Pregunta 7. ¿Considera que al desarrollar actividades creativas le favorece a su representado?			
CÓDIGO	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem 17	Muy de acuerdo	30	86%
	De acuerdo	1	3%
	Indiferente	3	9%
	En desacuerdo	1	3%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	TOTALES		35

Fuente: Representantes del 9° EGB de la Unidad Educativa Dra. Matilde Hidalgo
Autores: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

Gráfico N° 117: Actividades creativas favorece el pensamiento creativo



Fuente: Representantes del 9° EGB de la Unidad Educativa Dra. Matilde Hidalgo
Autores: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

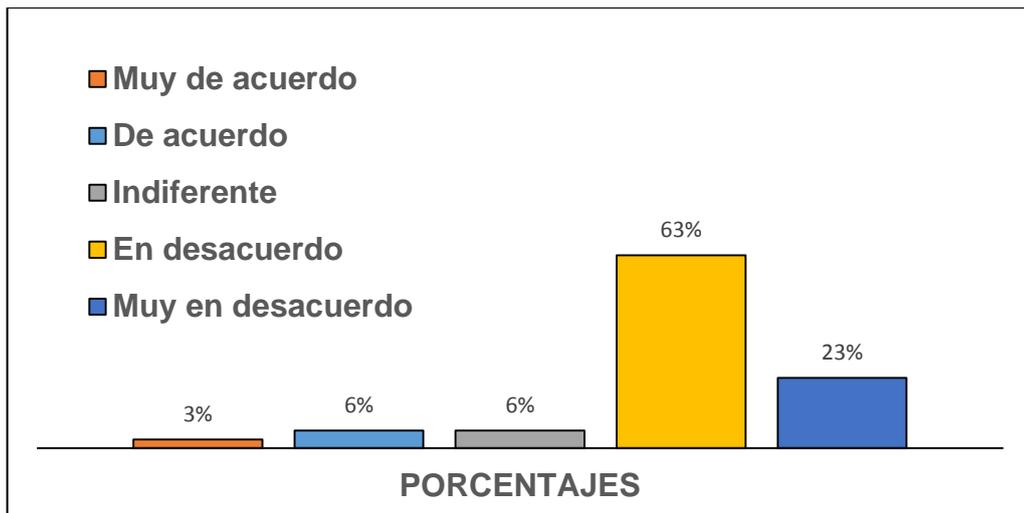
Análisis: según el gráfico señala que el 86 % de representantes están muy de acuerdo y el 3% indica estar de acuerdo; mientras que el 3% señala estar en desacuerdo, que el desarrollo de actividades creativas favorece el pensamiento creativo; por tanto se observa que la mayoría de representantes concuerdan que es favorable desarrollar actividades creativas para mejorar su pensamiento creativo.

Tabla N° 18: El texto de ciencias naturales en el pensamiento creativo

Pregunta 8. ¿Considera que el texto de Ciencias naturales es el único recurso para tener un buen pensamiento creativo?			
CÓDIGO	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem 18	Muy de acuerdo	1	3%
	De acuerdo	2	6%
	Indiferente	2	6%
	En desacuerdo	22	63%
	Muy en desacuerdo	8	23%
	TOTALES		35

Fuente: Representantes del 9º EGB de la Unidad Educativa Dra. Matilde Hidalgo
Autores: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

Gráfico N° 118: El texto de ciencias naturales en el pensamiento creativo



Fuente: Representantes del 9º EGB de la Unidad Educativa Dra. Matilde Hidalgo
Autores: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

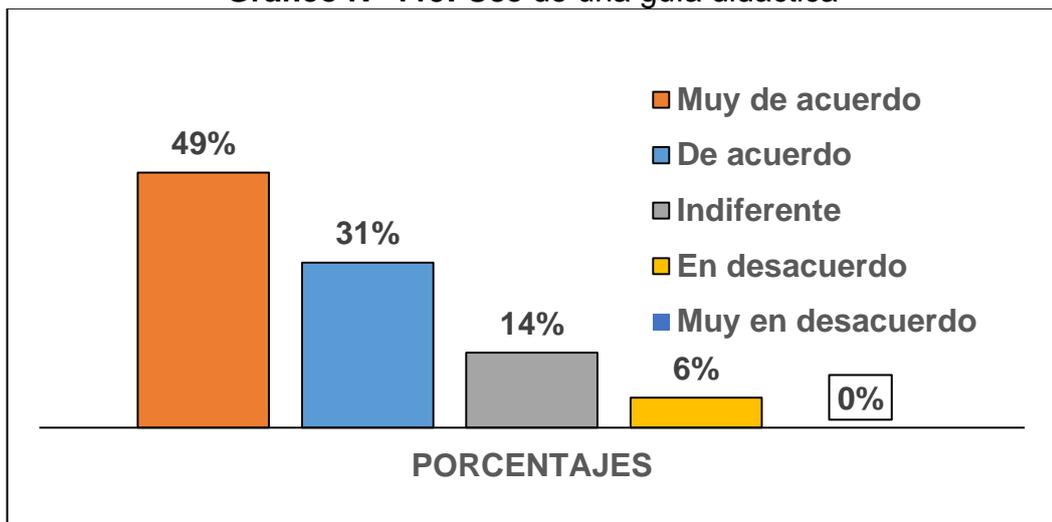
Análisis: Según el gráfico indica que el 6% se muestran indiferentes y 63% están en desacuerdo que el texto de ciencias naturales es el único recurso para tener un buen pensamiento creativo, con este resultado se resalta que los estudiantes resisten la metodología que implica solamente la utilización del libro de ciencias naturales. Notándose así que los estudiantes responderán de mejor manera al tener nuevos métodos de aprendizaje con el uso de las Técnicas lúdicas.

Tabla N° 19: Uso de una guía didáctica

Pregunta 9. ¿Cree que el uso de una guía didáctica le ayudará en las actividades de su representado?			
CÓDIGO	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem 19	Muy de acuerdo	17	49%
	De acuerdo	11	31%
	Indiferente	5	14%
	En desacuerdo	2	6%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	TOTALES		35

Fuente: Representantes del 9º EGB de la Unidad Educativa Dra. Matilde Hidalgo
Autores: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

Gráfico N° 119: Uso de una guía didáctica



Fuente: Representantes del 9º EGB de la Unidad Educativa Dra. Matilde Hidalgo
Autores: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

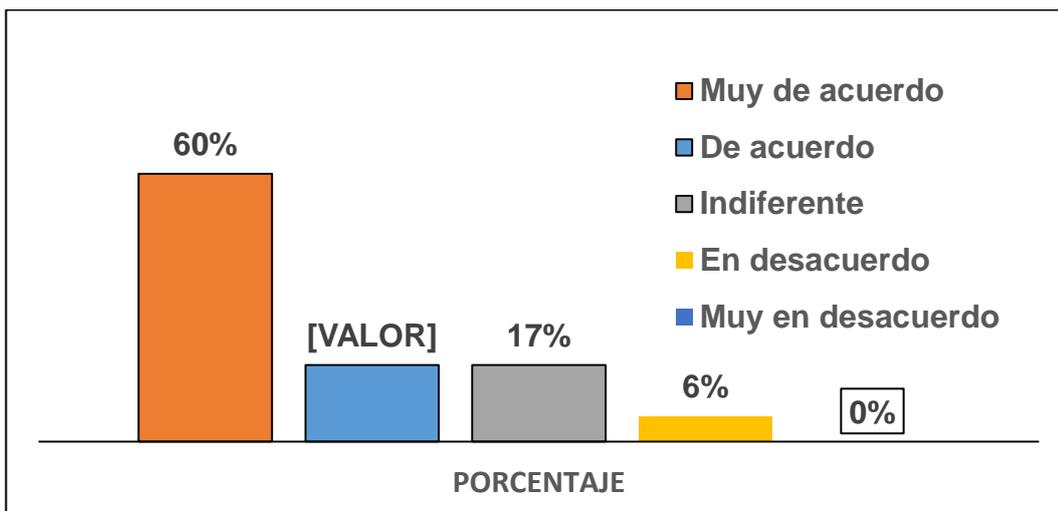
Análisis: Según el gráfico señala que el 52% de representantes destacan estar de acuerdo y 28, % están muy de acuerdo en la utilización de una guía didáctica para realizar sus actividades académicas, mientras que el 3% indica estar en desacuerdo, por lo cual, se evidencia que la mayoría de representantes consideran viable el uso de una guía didáctica. Demostrando así el valor de diseñar la guía didáctica para Ciencias naturales.

Tabla N° 3: Implementación de una guía didáctica en Edilim

Pregunta 10. ¿Considera que la implementación de una guía didáctica para Ciencias naturales desarrollará la creatividad de su representado?			
CÓDIGO	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem 20	Muy de acuerdo	21	60%
	De acuerdo	6	17%
	Indiferente	6	17%
	En desacuerdo	2	6%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	TOTALES		35

Fuente: Representantes del 9º EGB de la Unidad Educativa Dra. Matilde Hidalgo
Autores: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

Gráfico N° 20: Implementación de una guía didáctica en Edilim



Fuente: Representantes del 9º EGB de la Unidad Educativa Dra. Matilde Hidalgo
Autores: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

Análisis: En el gráfico se observa que el 60% de representantes señalan estar muy de acuerdo y el 17 % responden estar de acuerdo mientras que el 6% señala estar en desacuerdo; por tanto se demuestra que el mayor porcentaje de representantes considera factible y necesario la realización de la propuesta de este proyecto sobre, el diseño de una guía didácticas de un aula virtual con el uso de Edilim.

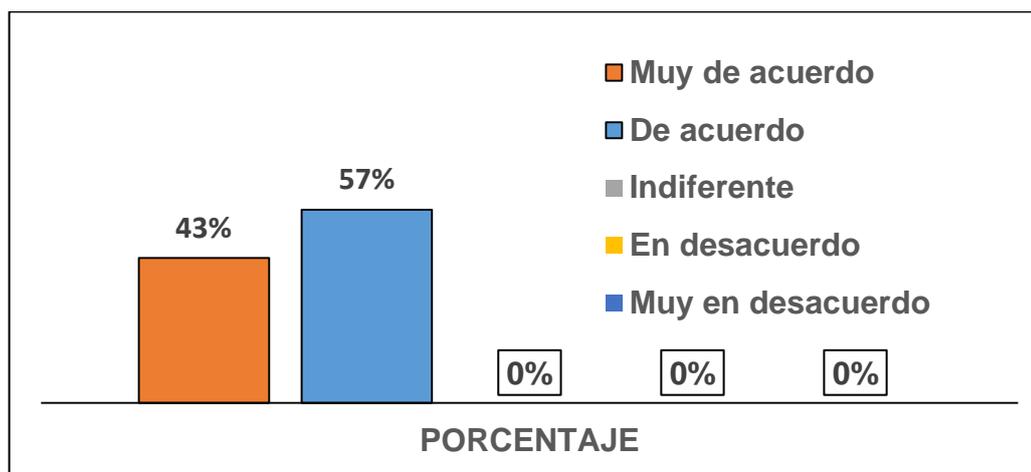
Encuesta realizada adocentes

Tabla N°4: Uso de las TIC para la enseñanza

Pregunta 1. ¿Considera significativo el uso de las TIC para mejorar la enseñanza?			
CÓDIGO	CATEGORÍAS	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Ítem 21	Muy de acuerdo	6	43%
	De acuerdo	8	57%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	TOTALES		14

Fuente: Docentes de la Unidad educativa Dra. Matilde Hidalgo de Procel
Autores: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

Gráfico N°21: Uso de las TIC para la enseñanza



Fuente: Docentes de la Unidad educativa Dra. Matilde Hidalgo de Procel
Autores: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

Análisis: Como se observa en el gráfico que el 57% de los encuestados están de acuerdo y el 43% están muy de acuerdo sobre la utilidad de las TIC en la enseñanza, mientras que en las otras escalas el resultado es el 0%. Esto representa que la mayoría de los docentes están conscientes de que el uso de las TIC puede ser significativo para la enseñanza, por lo que se considera importante y se evidencia la acogida para su utilización.

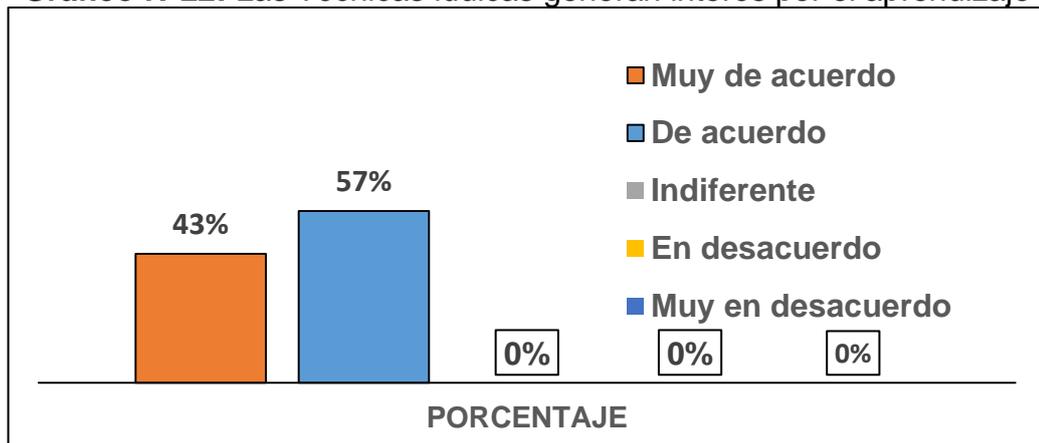
Tabla N°5: Las Técnicas lúdicas generan interés

Pregunta 2. ¿Las Técnicas lúdicas pueden generar interés por el aprendizaje de las asignatura de ciencias naturales?			
CÓDIGO	CATEGORÍAS	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Ítem 22	Muy de acuerdo	6	43%
	De acuerdo	8	57%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	TOTALES		14

Fuente: Docentes de la Unidad educativa Dra. Matilde Hidalgo de Procel

Autores: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

Gráfico N°22: Las Técnicas lúdicas generan interés por el aprendizaje



Fuente: Docentes de la Unidad educativa Dra. Matilde Hidalgo de Procel

Autores: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

Análisis: Se puede evidenciar que el 57% de los encuestados están de acuerdo sobre el interés que pueden generar las Técnicas lúdicas al estudiar las diferentes materias y el 43% están muy de acuerdo, mientras que, en las siguientes escalas la respuesta es 0%.de tal manera que pone en manifiesto que es necesario implementar nuevas herramientas que ofrece las Técnicas lúdicas para lograr el interés en los estudiantes por aprender.

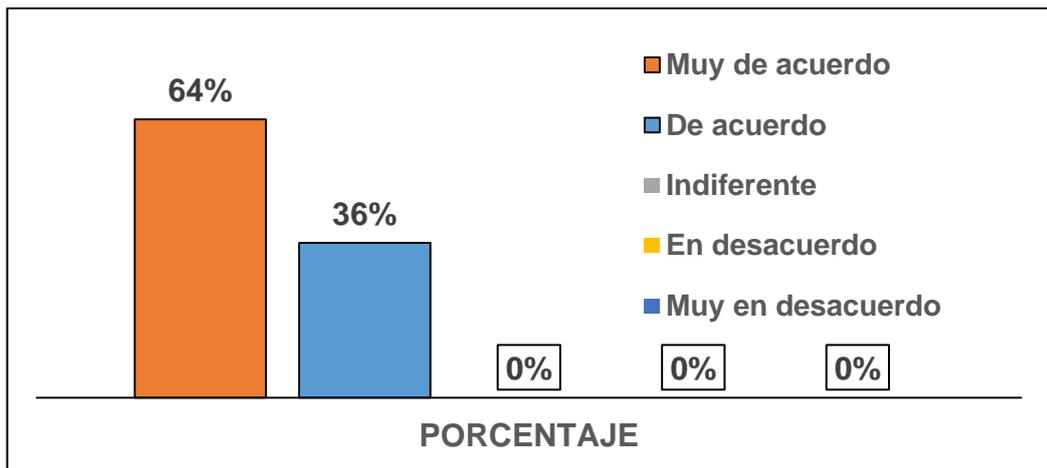
Tabla N°6: Desarrollo eficiente de la asignatura de ciencias naturales

Pregunta 3. ¿Cree que al utilizar las Técnicas lúdicas se puede desarrollar de manera eficiente los contenidos de la asignatura de ciencias naturales?			
CÓDIGO	CATEGORÍAS	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Ítem 23	Muy de acuerdo	9	64%
	De acuerdo	5	36%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	TOTALES		14

Fuente: Docentes de la Unidad educativa Dra. Matilde Hidalgo de Procel

Autores: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

Gráfico N°23 : Desarrollo eficiente de las asignaturas con el uso de la TIC



Fuente: Docentes de la Unidad educativa Dra. Matilde Hidalgo de Procel

Autores: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

Análisis: Según el gráfico el 64% de los docentes encuestados señalan estar muy de acuerdo y el 36% indican estar de acuerdo que se puede desarrollar de manera más eficiente los contenidos de las materias. Por tanto se considera que los docentes están dispuestos para emplear las Técnicas lúdicas para el desarrollo de los contenidos de la asignatura de ciencias naturales, evidenciando que la enseñanza tradicional no es suficiente para lograr un buen desempeño.

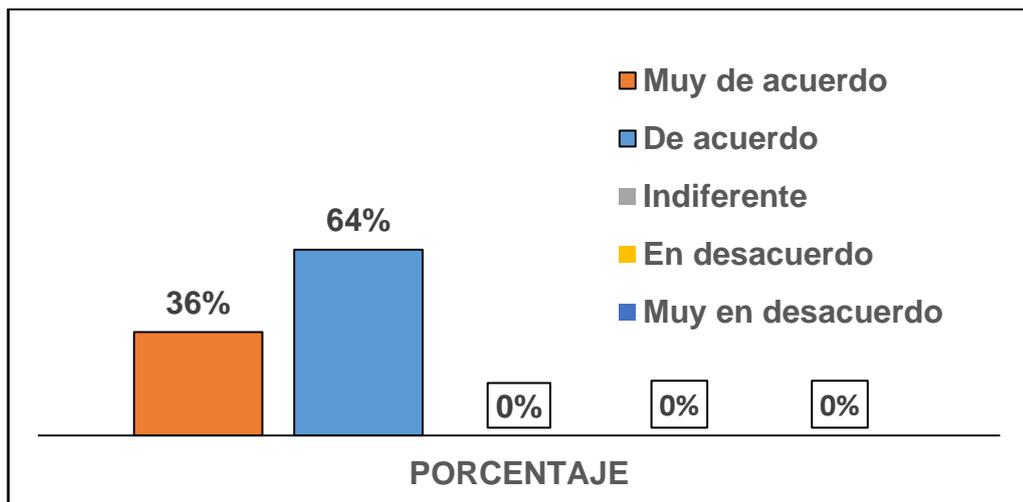
Tabla N°7: Aplicación de técnicas lúdicas en tareas escolares

Pregunta 4. ¿Considera importante aplicar las Técnicas lúdicas en las tareas escolares?			
CÓDIGO	CATEGORÍAS	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Ítem 24	Muy de acuerdo	5	36%
	De acuerdo	9	64%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	TOTALES		14

Fuente: Docentes de la Unidad educativa Dra. Matilde Hidalgo de Procel

Autores: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

Gráfico N°24: Aplicación de técnicas lúdicas en tareas escolares



Fuente: Docentes de la Unidad educativa Dra. Matilde Hidalgo de Procel

Autores: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

Análisis: según los resultados del gráfico, se indica que el 64% de los docentes están de acuerdo y el 36% manifiestan estar muy de acuerdo de aplicar las Tic, para que los estudiantes realicen las tareas educativas, por lo que se identifica que los docentes al tener acceso a las Técnicas lúdicas ejecutarían actividades con herramientas tecnológicas para incentivar a que los estudiantes desarrollen sus tareas escolares.

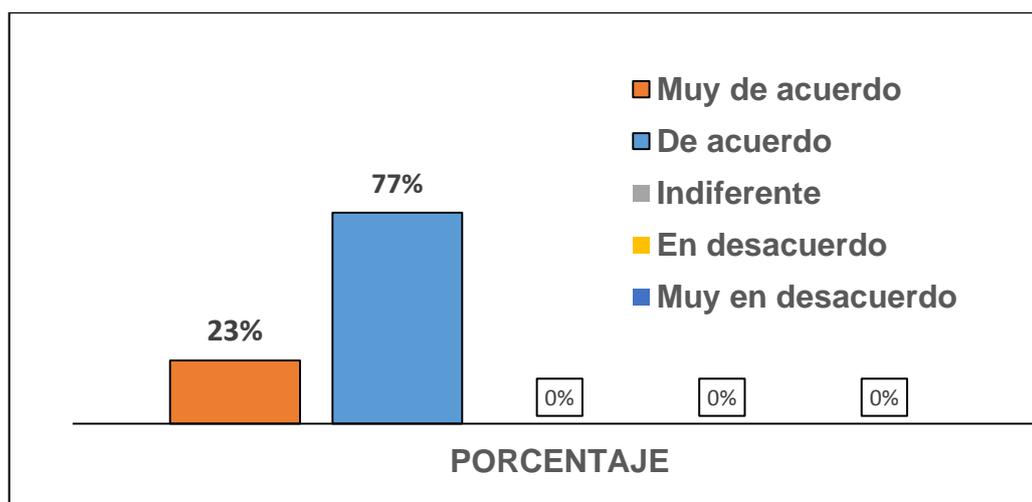
Tabla N°8: Nueva metodología para mejorar el pensamiento creativo

Pregunta 5. ¿Al implementar una nueva metodología en el proceso de enseñanza-aprendizaje se puede lograr un buen pensamiento creativo?			
CÓDIGO	CATEGORÍAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Ítem25	Muy de acuerdo	3	23%
	De acuerdo	11	77%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	TOTALES		14

Fuente: Docentes de la Unidad educativa Dra. Matilde Hidalgo de Procel

Autores: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

Gráfico N°25: Nueva metodología para mejorar el pensamiento creativo



Fuente: Docentes de la Unidad educativa Dra. Matilde Hidalgo de Procel

Autores: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

Análisis: De acuerdo con los docentes encuestados el 77% considera estar de acuerdo y el 23 % señaló estar muy de acuerdo con la implementación de una nueva metodología en el proceso de enseñanza – aprendizaje. Por lo que se deduce que los docentes aplicarían las Técnicas lúdicas como un nuevo método de enseñanza para transmitir los temas de estudio a los estudiantes.

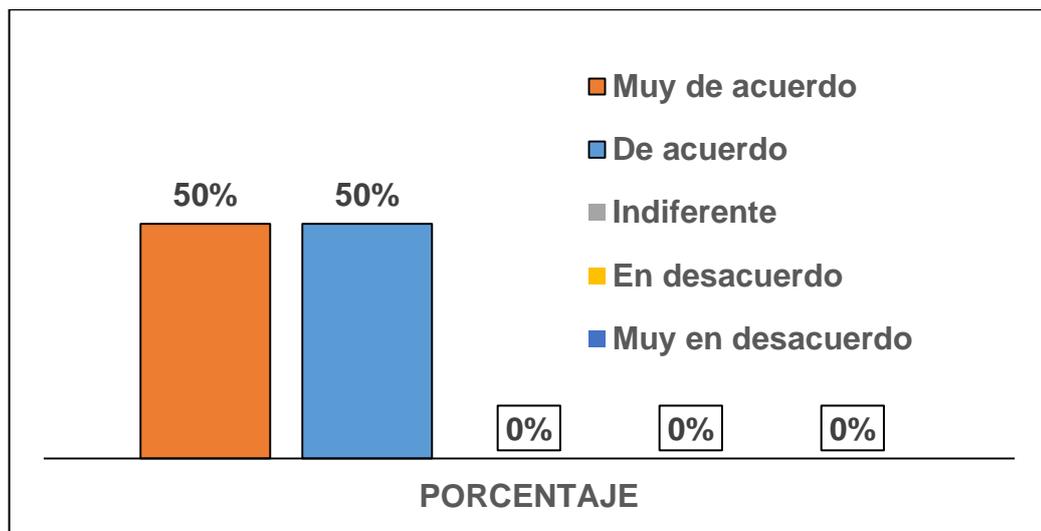
Tabla N°9: Importancia de lograr un buen pensamiento creativo

Pregunta.6 ¿Considera importante lograr un buen pensamiento creativo?			
CÓDIGO	CATEGORÍAS	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Ítem 26	Muy de acuerdo	7	50%
	De acuerdo	7	50%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	TOTALES		14

Fuente: Docentes de la Unidad educativa Dra. Matilde Hidalgo de Procel

Autores: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

Gráfico N°26: Importancia de lograr un buen pensamiento creativo



Fuente: Docentes de la Unidad educativa Dra. Matilde Hidalgo de Procel

Autores: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

Análisis: como se visualiza en el gráfico la igualdad de porcentaje del 50% que responden estar muy de acuerdo y de acuerdo, se concluye que el cien por ciento de los docentes encuestados consideran importante lograr el buen desempeño de los estudiantes, por lo tanto se considera que se motivaría a los docentes a utilizar las técnicas lúdicas con el objetivo de lograr un mejor pensamiento creativo en los estudiantes.

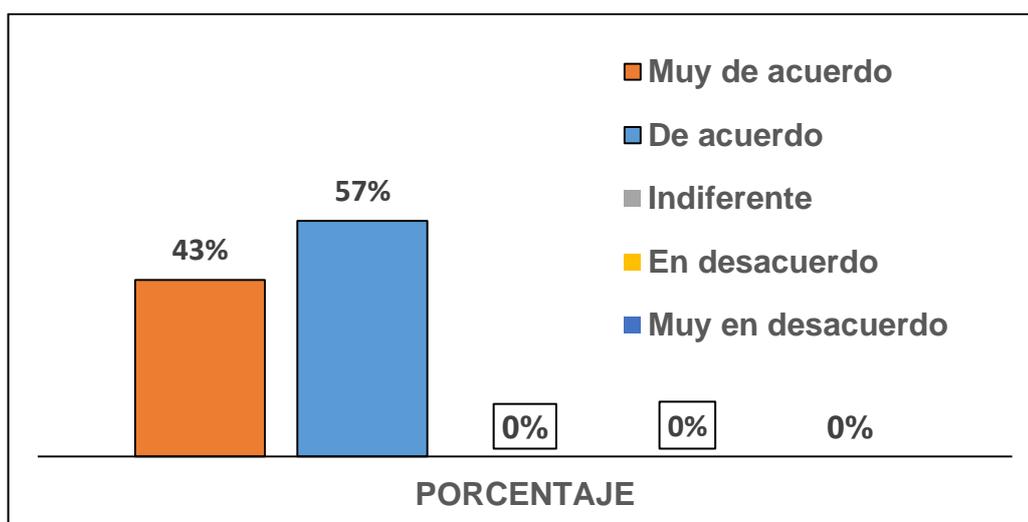
Tabla N°27: Actividades creativas favorecen el pensamiento creativo

Pregunta 7. ¿Considera que el desarrollo de las actividades creativas favorece el pensamiento creativo en los estudiantes?			
CÓDIGO	CATEGORÍAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Ítem 27	Muy de acuerdo	6	43%
	De acuerdo	8	57%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	TOTALES		14

Fuente: Docentes de la Unidad educativa Dra. Matilde Hidalgo de Procel

Autores: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

GráficoN°26: Actividades creativas favorece el pensamiento creativo



Fuente: Docentes de la Unidad educativa Dra. Matilde Hidalgo de Procel

Autores: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

Análisis: El resultado del grafico demuestra que el 57% de los docentes manifiestan estar de acuerdo y el 43% dicen estar muy de acuerdo que al desarrollar actividades creativas favorecen el pensamiento creativo. Esto significa que los docentes podrán realizar actividades creativas con el uso de las Técnicas lúdicas como refuerzo de los contenidos lo cual permitirá un mejor aprendizaje y favorecerá el pensamiento creativo.

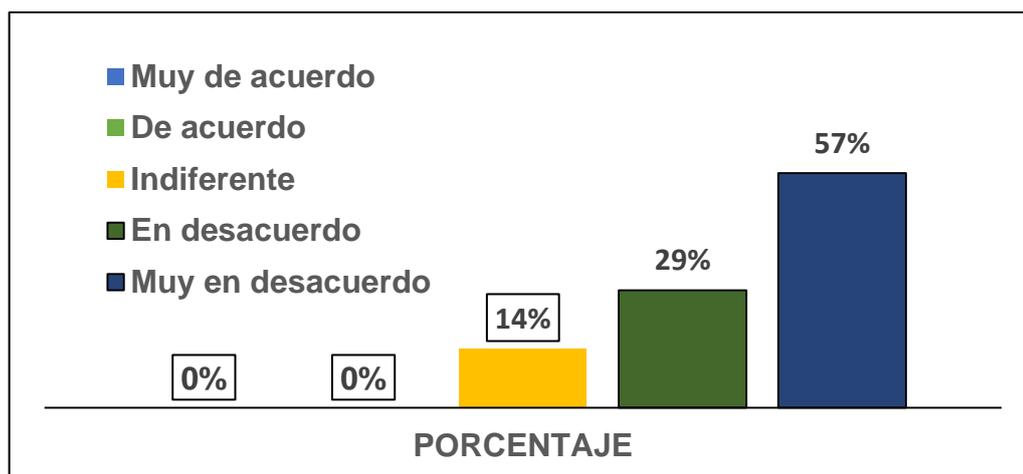
Tabla N°28: Textos guías para lograr un buen desempeño

Pregunta 8. ¿Considera que los textos guías deben ser los únicos recursos para alcanzar un buen pensamiento creativo?			
CÓDIGO	CATEGORÍAS	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Ítem 28	Muy de acuerdo	0	0%
	De acuerdo	0	0%
	Indiferente	2	14%
	En desacuerdo	4	29%
	Muy en desacuerdo	8	57%
	TOTALES		14

Fuente: Docentes de la Unidad educativa Dra. Matilde Hidalgo de Procel

Autores: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

Gráfico N°27 : Textos guías para lograr un buen desempeño



Fuente: Docentes de la Unidad educativa Dra. Matilde Hidalgo de Procel

Autores: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

Análisis: como se visualiza en el gráfico el que el 57% de los docentes respondieron estar muy en desacuerdo sobre la utilización del texto como el único recurso para mejorar el pensamiento creativo seguido del 29% que señala estar en desacuerdo. Se considera que los docentes están conscientes que no es suficiente el texto para lograr un eficiente desempeño, demostrando la necesidad de nuevos recursos que apoyen el aprendizaje.

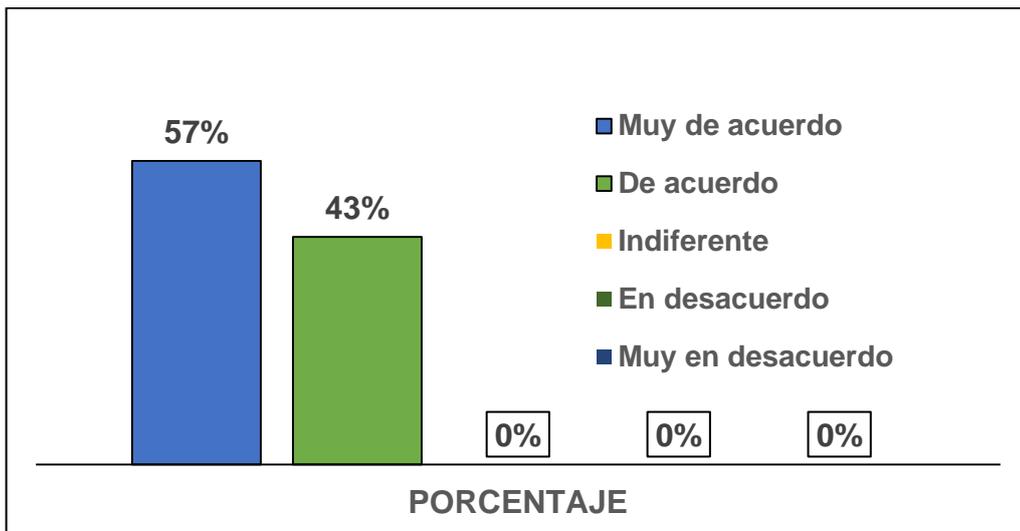
Tabla N°29: Guía didáctica para mejorar el pensamiento creativo

Pregunta 9. ¿Piensa que el uso de una guía didáctica le ayudará a mejorar el pensamiento creativo?			
CÓDIGO	CATEGORÍAS	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Ítem 29	Muy de acuerdo	0	0%
	De acuerdo	14	100%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	TOTALES		14

Fuente: Docentes de la Unidad educativa Dra. Matilde Hidalgo de Procel

Autores: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

Gráfico N°28: Guía didáctica para mejorar el pensamiento creativo



Fuente: Docentes de la Unidad educativa Dra. Matilde Hidalgo de Procel

Autores: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

Análisis: Según el gráfico los docentes encuestados indicaron en un 100% estar de acuerdo de que uso de una guía didáctica ayudaría a mejorar el pensamiento creativo. Por lo que se infiere la necesidad oportuna de este recurso didáctico digital para el aprendizaje, con el objetivo de lograr un buen desempeño académico para el estudiante.

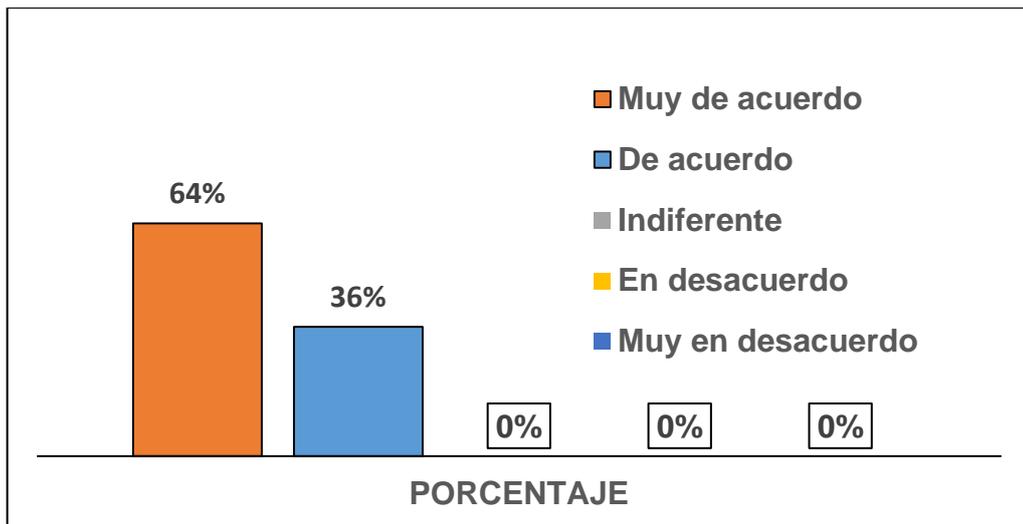
Tabla N°10: Implementación de una guía didáctica con Edilim

Pregunta 10. ¿Considera que la implementación de una guía didáctica de un aula virtual en Edilim fortalecerá el proceso de enseñanza - aprendizaje?			
CÓDIGO	CATEGORÍAS	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Ítem 30	Muy de acuerdo	9	64%
	De acuerdo	5	36%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	TOTALES		14

Fuente: Docentes de la Unidad educativa Dra. Matilde Hidalgo de Procel

Autores: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

Gráfico N°29: Implementación de una guía didáctica con Edilim



Fuente: Docentes de la Unidad educativa Dra. Matilde Hidalgo de Procel

Autores: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

Análisis: Por los resultados del grafico se indica que los docentes consideran en un 71% estar de acuerdo con la implementación de una guía didáctica de un aula virtual en Edilim, seguido de un 29% que señalaron estar muy de acuerdo. Por tanto se deduce que hay la disponibilidad d la institución para realizar y ejecutar la propuesta de este proyecto en beneficio de la institución educativa Unidad educativa Dra. Matilde Hidalgo de Procel.

Prueba chi cuadrada

Objetivo: Demostrar de manera estadística si existe relación entre la variable independiente y la dependiente.

Variable Independiente: Las Técnicas lúdicas

Variable Dependiente: Pensamiento creativo

Tabla N°11: Influencia de las Técnicas lúdicas en la calidad de pensamiento creativo

¿ Cree que es importante realizar las tareas escolares con el uso de las TIC de software libre ? *		¿Considera que al tener a su alcance materiales extras de estudio mejoraría su desempeño escolar? [recuento, fila %]					
¿ Cree que es importante realizar las tareas escolares con el uso de las TIC de software libre ?		Muy de acuerdo	De acuerdo	Indiferente	En desacuerdo	Muy en desacuerdo	Total
Muy de acuerdo	8.00 66.67%	3.00 25.00%	1.00 8.33%	.00 .00%	.00 .00%	12.00 100.00%	
De acuerdo	11.00 44.00%	8.00 32.00%	6.00 24.00%	.00 .00%	.00 .00%	25.00 100.00%	
Indiferente	5.00 41.67%	3.00 25.00%	3.00 25.00%	1.00 8.33%	.00 .00%	12.00 100.00%	
En desacuerdo	.00 0.00%	3.00 30.00%	2.00 20.00%	3.00 30.00%	2.00 20.00%	10.00 100.00%	
Muy en desacuerdo	.00 0.00%	.00 0.00%	.00 0.00%	.00 0.00%	1.00 100.00%	1.00 100.00%	
Total	24.00 40.00%	17.00 28.33%	12.00 20.00%	4.00 6.67%	3.00 5.00%	60.00 100.00%	

Fuente: Estudiantes del 9º EGB de la Unidad Educativa Dra. Matilde Hidalgo

Autores: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

Nivel de Significancia: Alfa = 0.05 o 5%

Estadístico de prueba a utilizar: CHI cuadrado

Valor P o significancia

Pruebas Chi-cuadrado.

Estadístico	Valor	df	Sig. Asint. (2-colas)
Chi-cuadrado de Pearson	44.26	16	.000
Razón de Semejanza	34.25	16	.005
Asociación Lineal-by-Lineal	20.72	1	.000
N de casos válidos	60		

Análisis:

Como se observa en los resultados de la prueba de Chi cuadrado que, el valor de P es menor a 0,05 por tanto, se afirma que si existe relación entre las dos variables analizadas dando como respuesta de que las Técnicas lúdicas si influyen en la calidad de pensamiento creativo.

Correlación entre las Variables

Objetivo I

Describir la influencia de las Técnicas lúdicas median el estudio bibliográfico encuesta y análisis estadístico, dirigido a los docentes y estudiantes de la unidad educativa Dra. Matilde Hidalgo de Procel.

En los estudios bibliográficos de los diferentes autores internacionales, nacionales, locales, artículos educativos, documentos Web, que fueron descritos en el marco teórico se pudo identificar que sí existe una influencia positiva al utilizar de manera responsable las Técnicas lúdicas en el proceso educativo, lo que se responde a dos interrogantes de investigación descritas en el capítulo uno en donde pregunta: ¿qué efecto produce las Técnicas lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje? y ¿cuáles son los beneficios que ofertan las Técnicas lúdicas en la actualidad?.

También se relacionan al realizar las encuestas y análisis estadístico en la pregunta número 1 de la encuesta, donde se pudo identificar que el 43% y el 40% de estudiantes que suma la mayoría los mismos que consideraron de vital importancia el uso de las TIC en su formación académica y en la pregunta 3 el 48% y el 30% de los estudiantes consideraron útil para desarrollar su conocimiento.

De igual manera en las encuestas realizadas a los docentes en la pregunta numero 1 sobre la importancia de las TIC se destaca los mayores porcentajes del 43% y 57% en donde se identifica que los docentes consideran importante el uso de las TIC para la enseñanza. También se relaciona con la pregunta 2, 3, 4 con porcentajes similares donde los docentes piensan que pueden realizar de mejor manera los contenidos y en consecuencia generar más interés de aprender los temas de estudio.

Objetivo II

Identificar la calidad de pensamiento creativo mediante el estudio bibliográfico, análisis estadístico y encuesta dirigida a los estudiantes.

Para cumplir con este objetivo se realizó el estudio bibliográfico en las organizaciones a nivel mundial en donde se evidenció el bajo pensamiento creativo así como también en estudios de autores internacionales nacionales y locales que puntualizaron los factores internos y externos que pueden ocasionar esta problemática. Con este estudio se responde a la quinta interrogante de investigación que dice: ¿Cuáles son los factores que determinan la calidad de pensamiento creativo?

Otra relación se estableció en las preguntas número 5 de la encuesta a los estudiantes con el porcentaje del 45% que respondieron estar muy de acuerdo y el 30% de acuerdo que al tener a su alcance materiales extras de estudio como: videos, tutoriales, aulas virtuales mejoraría su pensamiento creativo Esto se relaciona también con la pregunta número 7 en donde los estudiantes en un porcentaje del 53% y el 33% indicaron que la actividades creativas motivan el pensamiento creativo, lo que indica la relación directa que tienen los materiales de estudio para influenciar positivamente el pensamiento creativo.

En las encuestas realizadas a los docentes en las preguntas número 5. 6 y 7 en un mayor porcentaje se determinó la importancia de lograr un buen pensamiento creativo al introducir una nueva metodología para despertar el interés a los estudiantes. Así también se determinó según el análisis estadístico del chi cuadrado con la significancia de 0,00 lo que afirmó la correlación de las variables de las preguntas número cuatro y cinco que señalan que al utilizar las Técnicas lúdicas se puede mejorar el pensamiento creativo.

Objetivo III

Seleccionar, aspectos que deben ser considerados para el diseño de una guía didáctica de un Aula virtual en Edilim.

Para cumplir con este tercer objetivo se realizó un estudio minucioso en cuanto a la estructura de una guía didáctica, en donde se evidencia las características y ventajas que tiene la guía para desarrollar las actividades dentro y fuera del salón de clases, lo cual, responde a dos interrogantes de investigación: ¿Cómo puede una guía didáctica mejorar el rendimiento académico de los estudiantes? y ¿Qué influencia tiene una guía didáctica en el proceso de enseñanza - aprendizaje?

Por las respuestas de las encuestas emitidas por los docentes en las preguntas 9 con el 100% de aceptación sobre el diseño de una guía didáctica, y en la pregunta 10 el 71% y el 29% indicaron estar muy de acuerdo y de acuerdo para su implementación. Por tanto se demuestra el interés por parte de los docentes en ejecutar a futuro la propuesta de este proyecto.

En las encuestas aplicadas a los estudiantes el 51% señalaron en la pregunta 9 estar de acuerdo que el uso de una guía didáctica les ayudará a realizar sus tareas escolares y el 28% que señalaron estar muy de acuerdo y en la pregunta 10 el 55% respondió estar muy de acuerdo seguido del 26% que señaló estar de acuerdo que una guía didáctica de un aula virtual en Edilim fortalecerá sus conocimientos lo que describe la utilidad de esta herramienta.

En cuanto a las preguntas de interrogación y las preguntas de las encuestas se manifiesta la correlación de las variables siendo evidente la dependencia y comportamiento entre sí. Por lo que se infiere, que las Técnicas lúdicas pueden lograr un buen pensamiento creativo. Con todo lo descrito se puede identificar el cumplimiento de cada uno de los objetivos y las interrogantes planteadas en este proyecto.

Conclusiones y Recomendaciones

Conclusiones

Las conclusiones a las que se ha llegado mediante el estudio de los autores en el marco teórico es que las Técnicas lúdicas pueden ser aprovechadas de manera positiva en el ámbito escolar al implementarlas como una nueva metodología de estudio, lo cual hace más práctico y factible el aprendizaje para el proceso educativo.

Se concluye que los estudiantes están convencidos que las Técnicas lúdicas les permitirá desarrollaran su pensamiento creativo al estudiar el contenido de las asignatura de ciencias naturales y podrán realizar actividades creativas, por lo que, consideran importante su incorporación y están dispuestos aprender su manejo puesto que motiva el aprendizaje y ayuda a los estudiantes a tener más interés por aprender y en consecuencia, les permitirá ejecutar de manera eficiente sus quehaceres escolares.

También se concluye que la calidad de pensamiento creativo es un factor muy importante en el proceso de formación académica de los estudiantes, el mismo que está influenciado por varias situaciones y puede afectar positiva y negativamente en el desempeño. En este sentido se concluye que los docentes son los indicados para potenciar el pensamiento creativo al aplicar en sus métodos de estudio estrategias que puedan motivar y consolidar los aprendizajes, los cuales puedan ser comprendidos por los estudiantes para que luego sean evaluados y reflejados en su aprovechamiento escolar.

En cuanto a la guía didáctica, se concluye que su diseño tiene características muy útiles y prácticas para facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje para los docentes y estudiantes; ya les permitirá

tener una mejor comprensión para el desarrollo de los diversos temas y actividades.

Recomendaciones

Al ser las Técnicas lúdicas herramientas que apoyan y facilitan el aprendizaje se recomienda a los docentes fomentar la utilización de las Técnicas lúdicas en la unidad educativa Dra. Matilde Hidalgo de Procel; así como también inculcar valores como la responsabilidad con la finalidad de que los estudiantes tomen conciencia y manejen de manera positiva estos recursos tecnológicos durante su formación académica.

Es necesario que los estudiantes conozcan los beneficios tecnológicos para facilitar la comprensión y realización de diferentes temas de estudio. Por lo que se sugiere dar a conocer a los estudiantes los beneficios que traen consigo las TIC mediante talleres de capacitación para el correcto manejo técnico de manera que puedan adquirir el conocimiento oportuno y aplicarlo en sus tareas educativas.

Entre los factores que afectan el rendimiento escolar esta la motivación, por lo que se recomienda al docente utilizar nuevas técnicas de estudio para crear un ambiente de participación, solidaridad y compañerismo en el aula y generar comunicación y un mejor pensamiento creativo en los estudiantes. Por lo tanto el docente debe actualizarse y capacitarse sobre las herramientas que ofrecen las TIC para aplicarlas durante el proceso de enseñanza aprendizaje.

Es preciso la aplicación de software de técnicas lúdicas como herramientas para impartir el conocimiento, por lo que, se recomienda a los docentes el uso de una guía didáctica de un aula virtual en Edilim para apoyar la consolidación de los aprendizajes y desarrollar las habilidades prácticas y cognitivas en los estudiantes de tal manera que puedan ser visualizadas en su pensamiento creativo.

CAPÍTULO IV

LA PROPUESTA

Guía didáctica para el desarrollo del pensamiento creativo en el área de Ciencias Naturales

Justificación

La presente propuesta busca que los alumnos de noveno se apropien de los temas impartidos por los docentes utilizando el juego. Una actividad amena de recreación que sirve de medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz usando la imaginación del docente.

El juego es una actividad, naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora. Como actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica.

En la guía se establece a través de un software educativo Edilim de fácil manejo que es vital importancia para los estudiantes de noveno grado, de tal forma que contribuya a la labor docente como una herramienta de apoyo vital del rendimiento escolar.

La presente propuesta surge con la noción de encausar a los docentes a utilizar el recurso software educativo con el que cuenta la institución, a su vez dar apoyo pedagógico y didáctico a un área muy importante como lo es Ciencias Naturales.

Objetivos de la propuesta.

Objetivo general

Diseñar una guía didáctica con destreza con criterio de desempeño mediante el uso de un libro multimedia para mejorar el rendimiento escolar del área de Ciencias Naturales en los estudiantes del NOVENO grado de educación general básica de la Unidad Educativa “Dra. Matilde Hidalgo de Proce”l, Zona 5, Distrito 09D14, provincia del Guayas, Cantón Pedro Carbo, Parroquia Valle de la Virgen.

Objetivos específicos

Determinar lo contenidos por modulo, para que los estudiantes de NOVENO grado básico adquieran un eficiente rendimiento y conocimiento estudiantil en la asignatura de Ciencias Naturales.

Aplicar Técnicas Lúdicas mediante actividades multimedia y trabajos reflexivos a emplear en la guía didáctica.

Seleccionar imágenes y videos que desarrollan el Pensamiento Creativo el usando libro multimedia Edilim con contenido audiovisual.

Aspectos Teóricos.

Según Avilés, (2010) señala:

Es una herramienta de autor en función de las necesidades didácticas de cada miembro del grupo, se comenzaron a diseñar las actividades. Se idearon los contenidos y se buscaron los recursos necesarios para complementar cada uno de los libros elaborados. Llegado este momento nos dividimos en función de nuestros intereses, formando pequeños grupos de trabajo a los que posteriormente todos nos uníamos para analizar lo realizado o proporcionar las aportaciones que cada uno creía más oportuno.(p.1)

El uso de la guía por parte del docente propone el diseño de actividades más que suficientes para el desarrollo y mejoramiento de la desarrollo de pensamiento creativo en el área de Ciencias Naturales dirigido a los docentes y estudiantes del NOVENO grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Dra. Matilde Hidalgo de Procel.

El estudiante como eje principal del proceso educativo y al docente en un guía, aplica las Técnicas Lúdicas de una forma novedosa a través de la tecnología y permitir analizar el nivel de rendimiento escolar en estudiantes del NOVENO grado de educación general básica, de la Unidad Educativa “Dra. Matilde Hidalgo de Procel”, zona 5, distrito 09D14, provincia del Guayas, Cantón Pedro Carbo, Parroquia Valle de la Virgen.

Dentro de este aspecto se afirma que la propuesta:

No requiere que sea instalada en el ordenador.

Disponemos de accesibilidad inmediata desde internet.

Funciona independiente del sistema operativo, hardware y navegador web.

Utiliza tecnología Macromedia Flash, de contrastada fiabilidad y seguridad.

Es un entorno abierto, basado en el formato XML.

Factibilidad de su aplicación

Factibilidad financiera

Está financiado por ambos investigadores, por ende, encargados del mismo, asumiendo los gastos económicos de éste trabajo investigativo.

Factibilidad Técnica

El internet.

El laboratorio.

Las computadoras dentro y fuera la unidad educativa

Libros y documentos de consultas.

Los referidos recursos permitirán la posibilidad de que la propuesta planteada, sirva para beneficiar directamente a los estudiantes y además para encausar a los docentes a optimizar de manera considerable su ritmo de enseñanza-aprendizaje favoreciendo a su vez el rendimiento académico de cada docente involucrado en el proyecto.

Recursos humanos

Estudiantes de noveno

Docentes

Lcda.Hilda Holguín.

Representantes legales

Autoridades Master,Gina Piguave Jiménez.

Factibilidad Política

La guía busca mejorar la desarrollo de pensamiento creativo en el área de Ciencias Naturales dirigido a estudiantes del noveno grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Dra. Matilde Hidalgo de Procel con apoyo del personal directivo y a los docentes de las distintas áreas que fortalecieron la propuesta para que se lleve a efecto en la institución y lograr que cada docente asimile y empiece a usar

herramientas innovadoras y Técnicas Lúdicas para el bienestar de sus estudiantes.

Descripción de la propuesta.

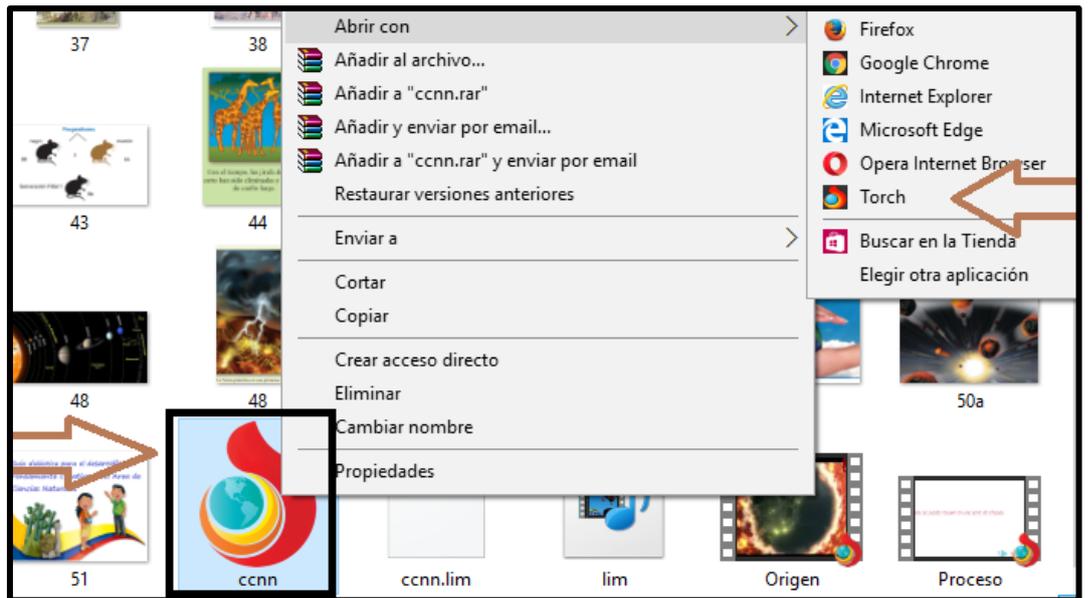
La presente propuesta de investigación tiene como propósito desarrollo de pensamiento creativo en el área de Ciencias Naturales dirigido a los docentes y estudiantes del NOVENO grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Dra. Matilde Hidalgo de Procel, como Técnica Lúdica y pedagógica el uso del libro multimedia Edilim, permitió orientar procesos cognitivos mediante el desarrollo de habilidades del pensamiento de NOVENO grado.

Una vez dentro del programa se pueden distinguir dos zonas bien delimitadas: el almacén de recursos donde aparecerán las imágenes, sonidos, texto y vídeo que hayamos guardado para usarlos en el programa (para ello hay que crear previamente una carpeta donde los guardaremos) y la zona de trabajo.

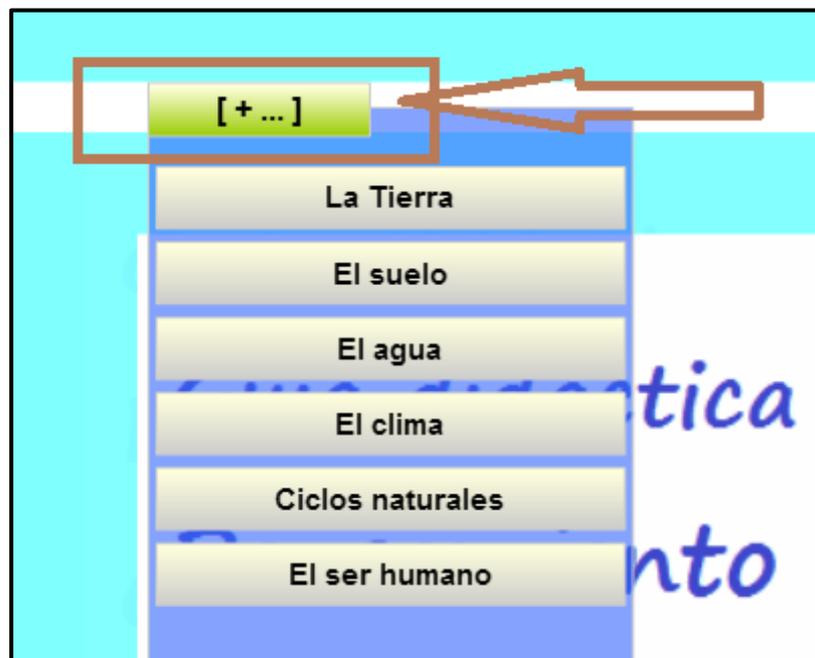
Dentro de la zona de trabajo podremos incluir logotipos y fondos de pantalla que aparezcan en nuestro libro, colores para el texto y la pantalla, escribir el título y subtítulo, autor y demás. También se pueden añadir sonidos y texto que actúen como herramienta cuando el estudiante desarrolle las actividades.

Manual de usuario

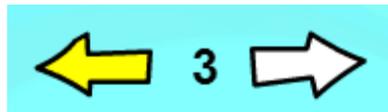
1.- procedemos a dar clic sobre el icono que se muestra en la imagen denominado "ccnn", en caso de que el navegador no está actualizado, procedemos a dar clic derecho y probamos con cualquiera de los otros navegadores instalados en el computador.



2.- Una vez abierto el navegador con el software el cual se ejecuta de manera off line, procedemos a dar clic en el botón menú del cual se despliegan los contenidos correspondientes a los seis bloques curriculares de la asignatura de ciencias naturales para noveno de educación General básica.



3.-Posteriormente el desplazamiento por el software es de manera sencilla y secuencial, es decir que el estudiante no podrá adelantarse del bloque uno de bloque seis ya que esto impide el correcto aprendizaje, el estudiante tendrá que dar clic izquierdo sobre las flechas de desplazamiento que se encuentra en la parte inferior derecha de la ventana



4. El estudiante podrá hacer uso de más de las siguientes opciones ubicadas en la parte superior de la ventana:



Muestra información de las veces que el estudiante ha intentado desarrollar una actividad



Permite silenciar el audio del programa, ya sea este vídeo



Permite maximizar la pantalla de una manera completa, es decir se tendrá que presionar la tecla escape para poder regresar a la ventana normal

5.- Al igual que todo navegador, vale recalcar nuevamente que es necesario tener internet para ejecutar el software, se puede cerrar la misma desde los cuadros de controles que se encuentran en la esquina superior derecha



A continuación, se detallan las diversas actividades lúdicas que permite al estudiante tener un pensamiento más creativo a través del juego:

Imagen N° 1 Portada del bloque



Fuente: Datos de la guía didáctica

Elaborado por: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

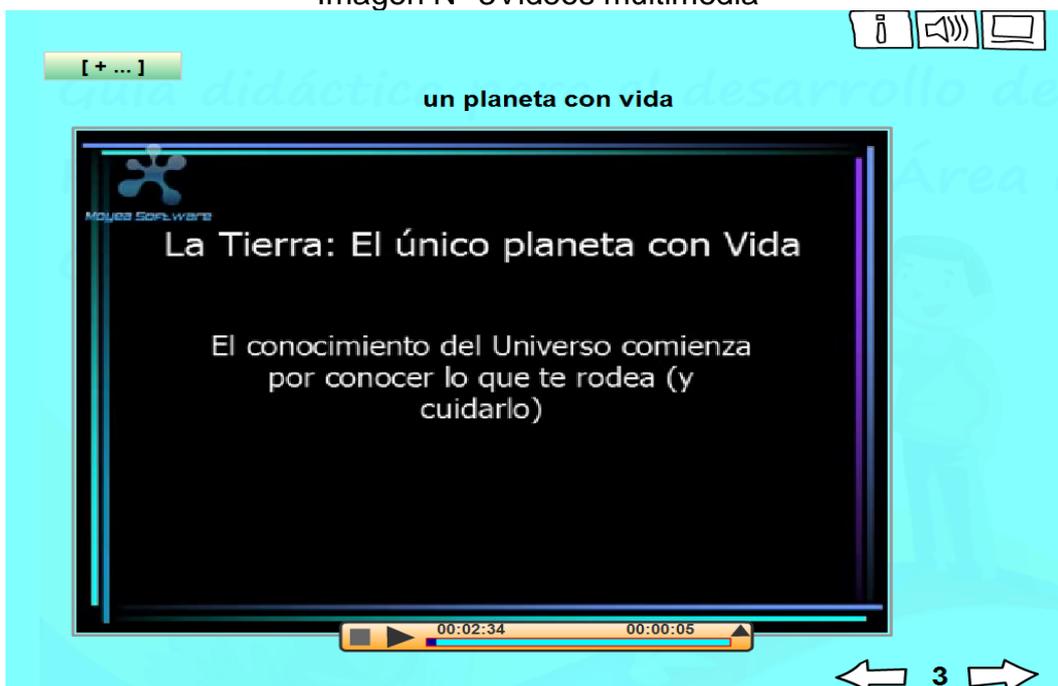
Imagen N° 2 Bloque 1



Fuente: Datos de la guía didáctica

Elaborado por: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

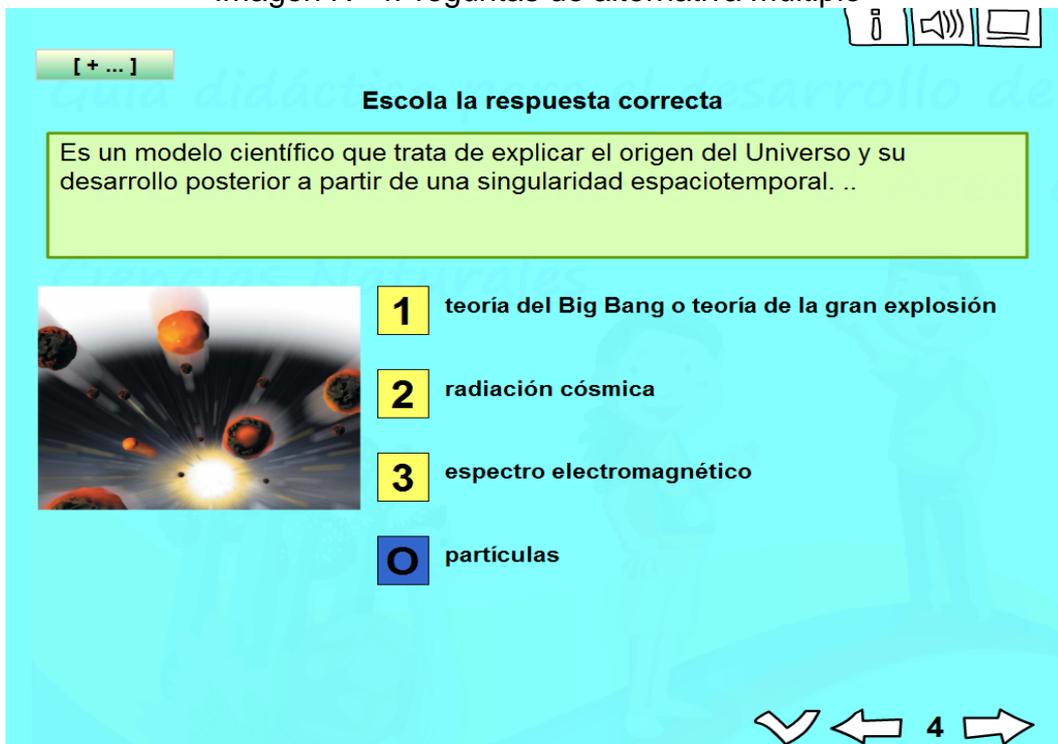
Imagen N° 3 Videos multimedia



Fuente:Datos de la guía didáctica

Elaborado por:Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

Imagen N° 4 Preguntas de alternativa múltiple



Fuente:Datos de la guía didáctica

Elaborado por:Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

Imagen N° 5 Preguntas de alternativa múltiple.

[+ ...]

Escola la respuesta correcta

Hace 14 000 millones de años, un punto condensado de materia y energía explotó dando origen a un sinnúmero de que al expandirse formaron el Universo



- 1 radiación cósmica
- 2 radiación de fondo
- 3 partículas
- 4 espectro electromagnético

✓ ← 5 →

Fuente:Datos de la guía didáctica

Elaborado por:Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

Imagen N° 6 Completar la oración

[+ ...]

Ordene correctamente las siguientes afirmaciones sobre economía

En 1925, Edwin Hubble encuentra evidencia de que existen
acerca del origen del Sistema solar **hay dos hipótesis** colisional y nebular

En 1915, Einstein postula la **ein postula la teoría de la Relatividad**

El universo es mucho **más grande** de lo pensado

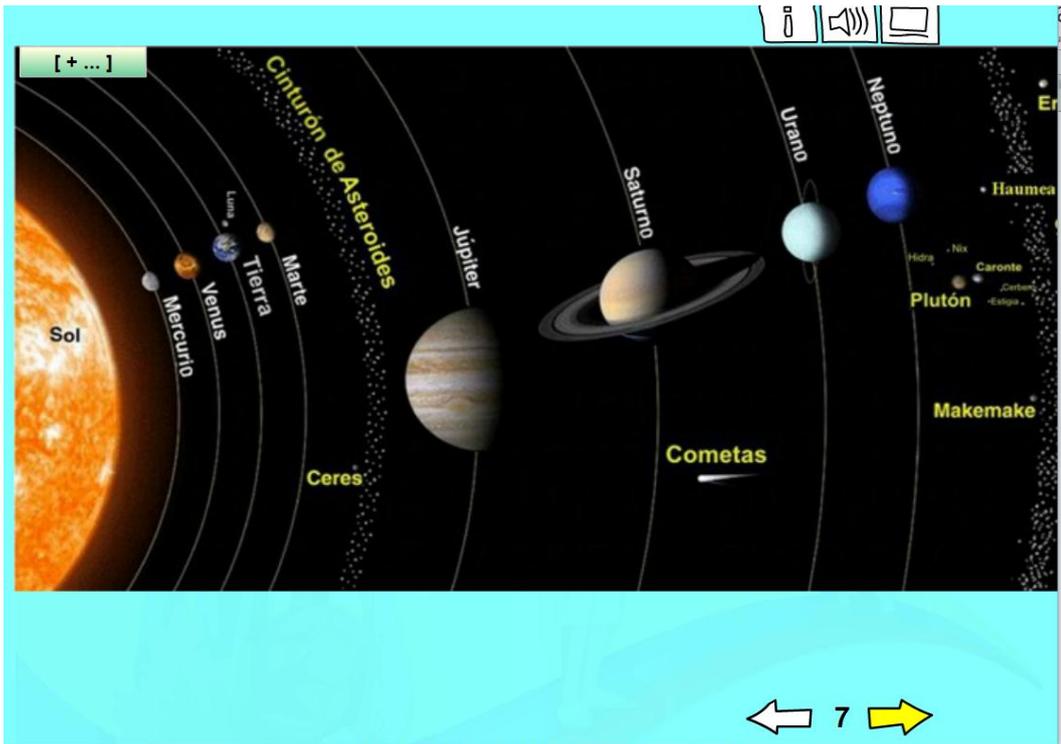
otras galaxias.

✓ ← 6 →

Fuente:Datos de la guía didáctica

Elaborado por:Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

Imagen N° 7 Mapas



Fuente: Datos de la guía didáctica

Elaborado por: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

Imagen N°8 rompecabezas multimedia



Fuente: Datos de la guía didáctica

Elaborado por: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

Imagen N° 9 videos multimedia



GUÍA https://video-lad3-1.xx.fbcdn.net/hvideo-xat1/v/t43.1792-2/12131848_1035466203180716_7...

Fuente: Datos de la guía didáctica

Elaborado por: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

Imagen N° 10 Técnicas Lúdicas



Fuente: Datos de la guía didáctica

Elaborado por: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

Imagen N° 11 Contenido científico del texto guía

[+ ...]



Teoría de Oparin o de la Evolución Química

En 1924, Alexandre Ivánovich Oparin, bioquímico soviético, pionero en el desarrollo de teorías bioquímicas sobre el origen de la vida, expone la teoría más aceptada hasta la actualidad: la hipótesis del origen físico-químico de la vida.

Oparin insistió en el hecho de que en los primeros momentos de la historia de la Tierra la atmósfera no contenía oxígeno, este elemento fue generado después gracias a la fotosíntesis vegetal. Según el científico, antes de la aparición de la vida podían haber existido sustancias orgánicas simples en una especie

La Tierra primitiva en sus primeros inicios

← 11 →

Fuente: Datos de la guía didáctica

Elaborado por: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

Imagen N° 12 Trabajos de clasificación estratégica

[+ ...]

Teoría físico-química de la vida

fuentes de energía	condiciones
Energía geotérmica	Atmósfera sin oxígeno
Radiaciones de sol	Reacciones químicas
	Vapor de agua
	Descargas eléctricas



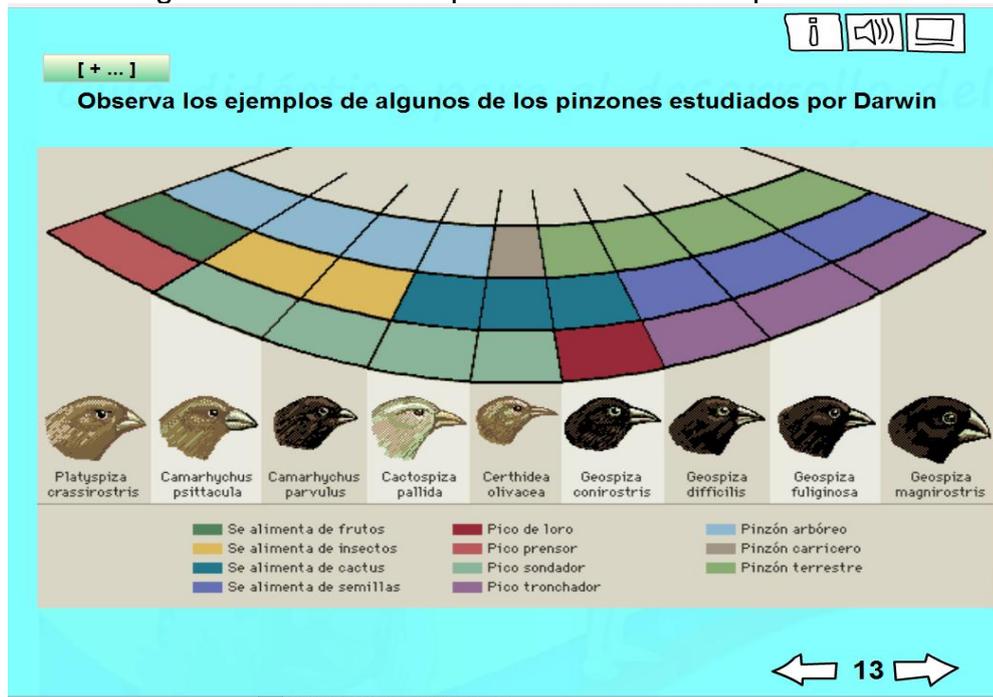
La Tierra primitiva en sus primeros inicios

✓ ← 12 →

Fuente: Datos de la guía didáctica

Elaborado por: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

Imagen N° 13 Orden de pinzones estudiados por Darwin



Fuente: Datos de la guía didáctica

Elaborado por: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

Imagen N° 14 rompecabezas



Fuente: Datos de la guía didáctica

Elaborado por: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

Imagen N° 15 Teorías evolutivas

[+ ...]

La teoría Evolutiva de Darwin y Wallace



Con el tiempo, las jirafa de cuello corto han sido eliminadas y viven las de cuello largo.

La teoría Evolutiva de Darwin y Wallace se basa en los siguientes principios:

1. Todos los organismos tienen una gran capacidad reproductiva. Si una sola pareja se reproduce y su descendencia cuenta con suficiente alimento y carece de enemigos y enfermedades, en un número relativamente corto de generaciones, su progenie llega a ser muy abundante.
2. Al crecer en número una población, la competencia por espacio y alimento entre sus individuos se torna en una verdadera lucha por la supervivencia.

← 15 →

Fuente: Datos de la guía didáctica

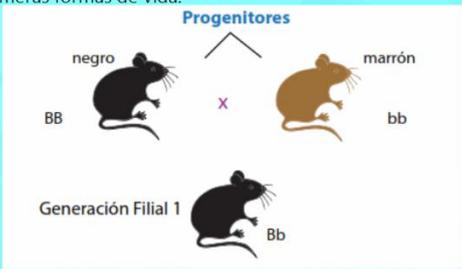
Elaborado por: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

Imagen N° 16 Teoría actual

[+ ...]

La Teoría Actual o Síntesis Evolutiva

La comunidad científica actual acepta la evolución de las especies como un hecho histórico. Existen suficientes pruebas científicas para afirmar que en la historia del planeta hay una transformación de las especies que ha dado lugar a la diversidad que conocemos a partir de las primeras formas de vida.



Progenitores

negro BB × marrón bb

Generación Filial 1

Bb

← 16 →

Fuente: Datos de la guía didáctica

Elaborado por: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

Imagen N° 17 bloque 2



Fuente: Datos de la guía didáctica

Elaborado por: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

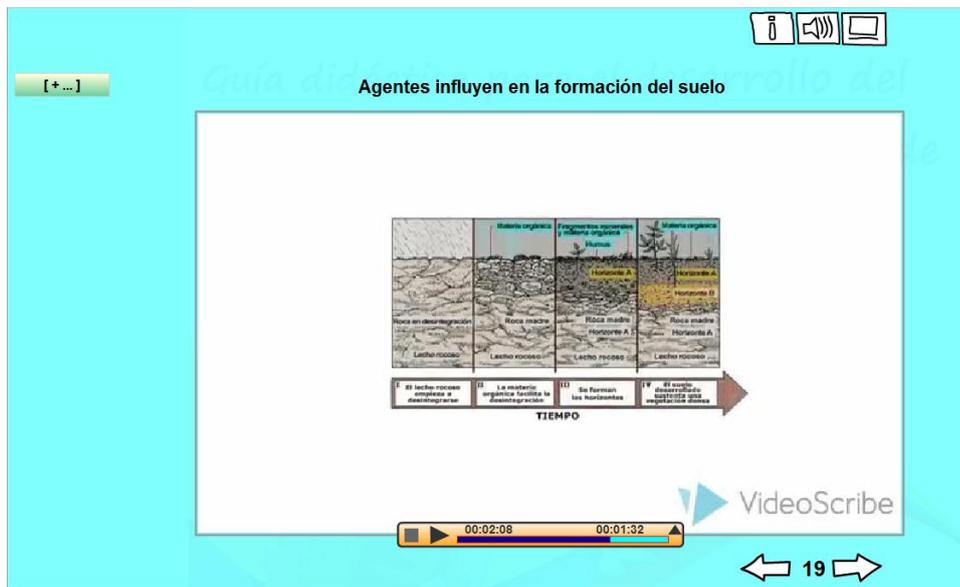
Imagen N° 18 El suelo



Fuente: Datos de la guía didáctica

Elaborado por: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

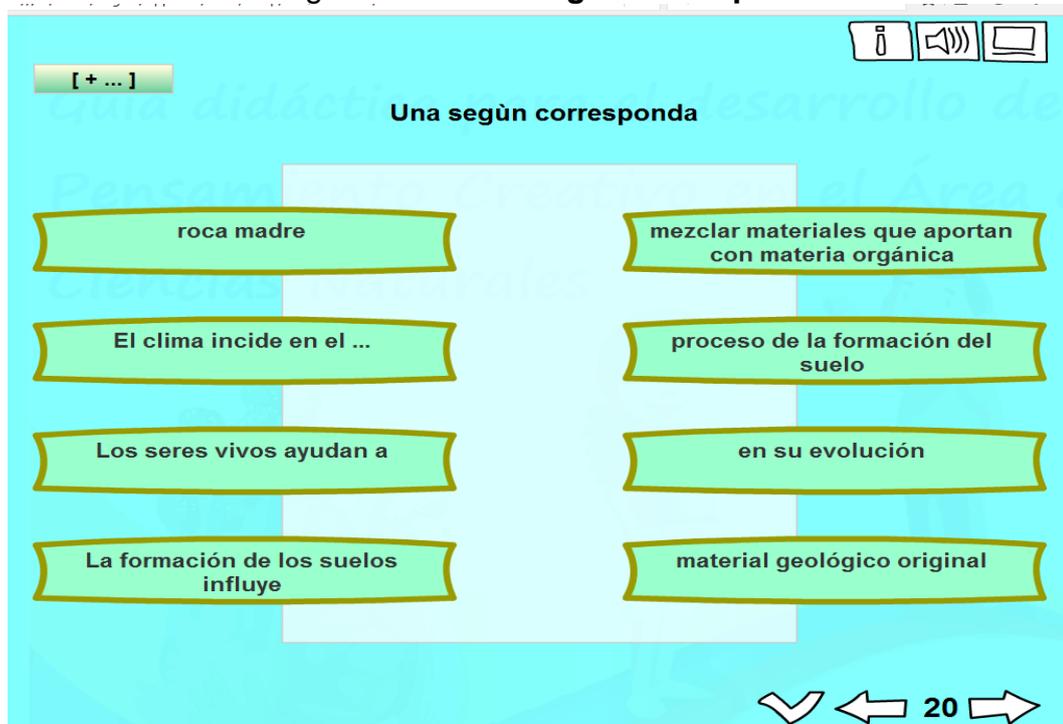
Imagen N° 19 video



Fuente: Datos de la guía didáctica

Elaborado por: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

Imagen N° 20 Unir según corresponda



Fuente: Datos de la guía didáctica

Elaborado por: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

Imagen N° 21 Componentes del suelo

[+ ...]



Componentes del suelo

El suelo es un medio multifásico, de composición variable en el espacio y el tiempo. En él coexisten tres fases: sólida, líquida y gaseosa.

La **fase sólida** es lo que se podría denominar el esqueleto mineral del suelo. Comprende materiales minerales como cuarzo, arcilla, óxidos de hierro, materia orgánica, etc.

La **fase líquida** corresponde al agua y a los materiales que se hallan en disolución.

La **fase gaseosa** esta determinada por los gases atmosféricos como oxígeno, dióxido de carbono, vapor de agua, metano y otros.

← 21 →

Fuente: Datos de la guía didáctica

Elaborado por: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

Imagen N° 22 Pregunta estructurada

[+ ...]

Seleccione la respuesta correcta

Las propiedades de un suelo reflejan la interacción de varios procesos de formación que suceden de forma simultánea tras la acumulación del...



1 capacidad de uso

2 material primigenio

3 color

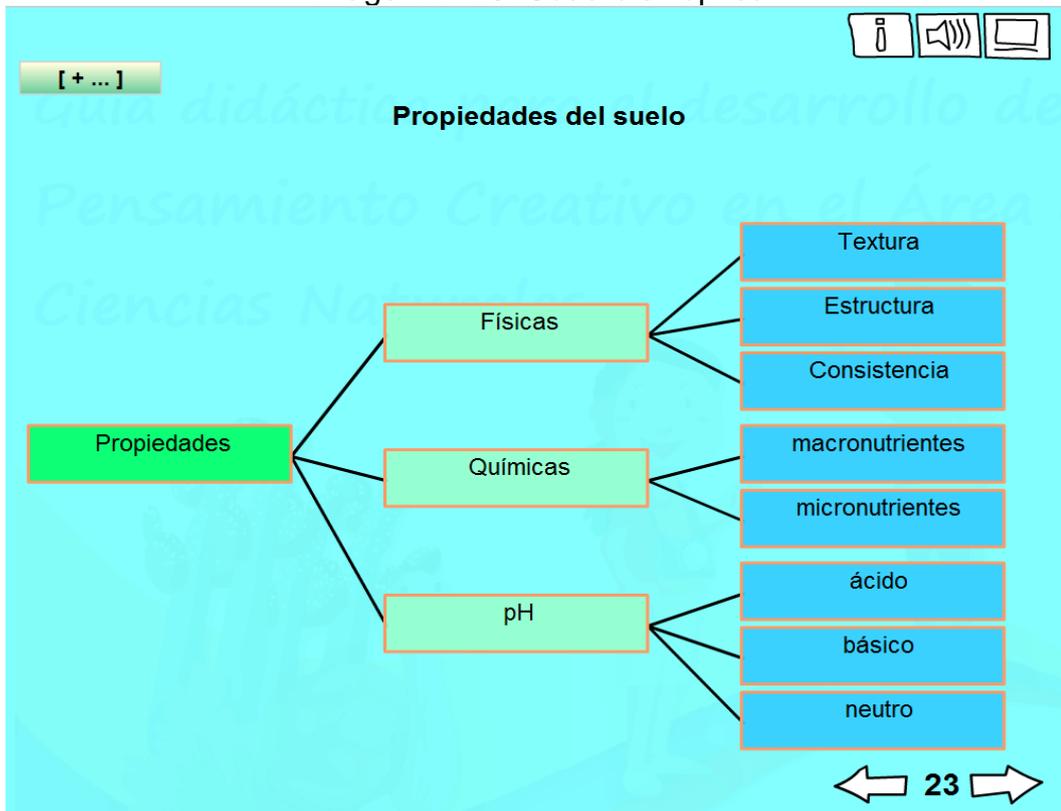
4 macronutrientes

✓ ← 22 →

Fuente: Datos de la guía didáctica

Elaborado por: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

Imagen N° 23: Cuadro sinóptico



Fuente: Datos de la guía didáctica

Elaborado por: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

Imagen N° 24: Características del suelo

Características de los suelos volcánicos

El suelo de las islas Galápagos

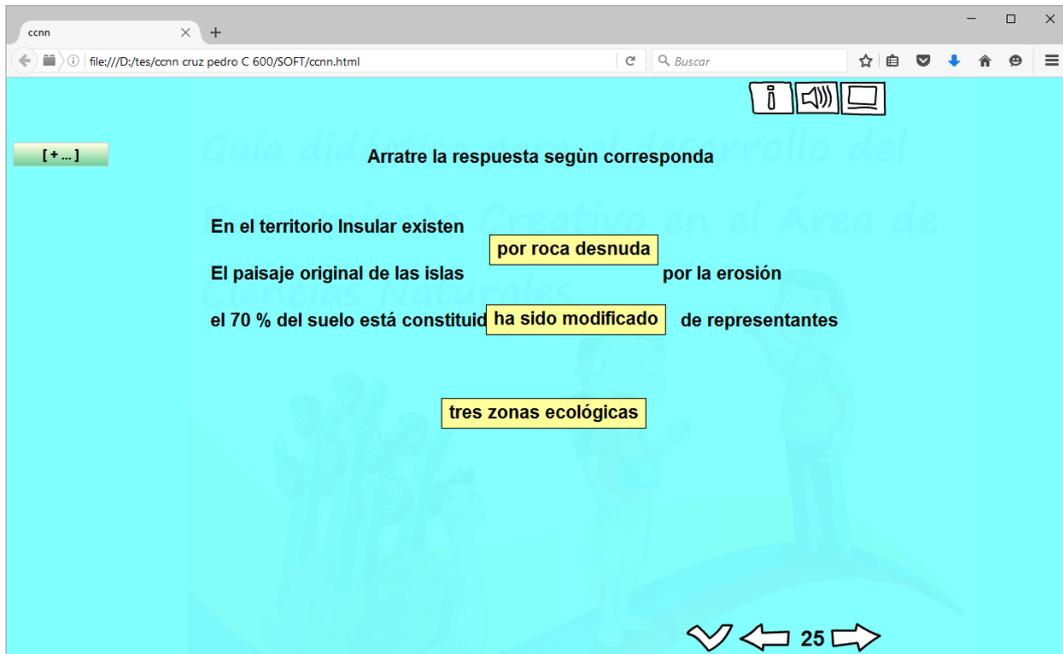
Recordemos que el suelo se forma bajo la influencia de algunos agentes. El material geológico o roca madre es el que le da su inicio y, a la vez, le aporta una serie de minerales.

En el caso del archipiélago, el elemento original del suelo constituye el material formado tras las erupciones volcánicas. Esto significa que los suelos se han desarrollado a partir del basalto, ya sea en forma de lava o piroplastos (cenizas, piedra pómez). Como las Islas Galápagos fueron formadas por un punto caliente, la edad de las islas no es la misma. Las islas que se encuentran hacia el este, más cerca al continente,

Fuente: Datos de la guía didáctica

Elaborado por: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

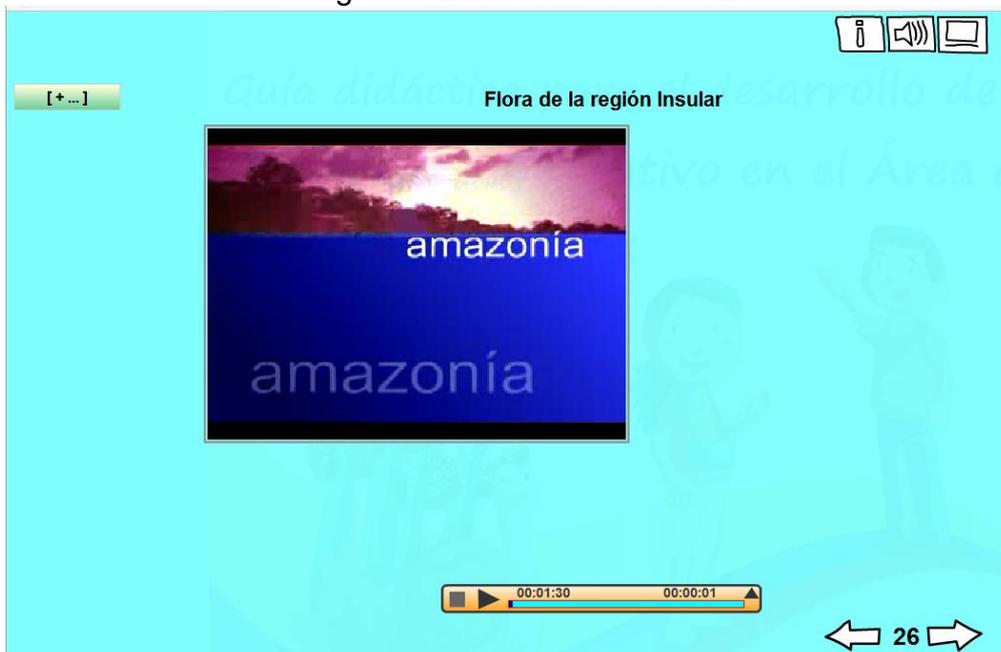
Imagen N° 25 Arrastrar respuesta



Fuente: Datos de la guía didáctica

Elaborado por: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

Imagen N° 26 video de la Amazonia



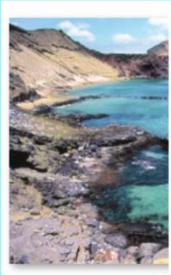
Fuente: Datos de la guía didáctica

Elaborado por: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

Imagen N° 27 Flora insular

[+...]

Flora de la región Insular



De cualquier forma, no todas las semillas deben haber progresado en el terreno rocoso, pues solo aquellas plantas adaptadas a este inhóspito ambiente se seleccionaron favorablemente.

En una escala global, la flora de Galápagos tiene pocas especies. El número de plantas es muy pequeño, solo alrededor de 800 en comparación con la parte continental del Ecuador, que cuenta con más o menos 18 000. Esta gran diferencia obedece a las duras condiciones que deben afrontar las plantas para adaptarse y colonizar las islas.

Estas condiciones se relacionan con la edad geológica, el aislamiento, la topografía, los patrones de lluvia, la variación climática y la ubicación del

← 27 →

Fuente: Datos de la guía didáctica

Elaborado por: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

Imagen N° 28: Mecanismos de evolución

[+...]

mecanismos de selección y evolución son:



El gigantismo Insular en el Pappobolus (ancestro de la Scalesia sp) que en el continente es un género herbáceo, es decir, no forma tallo leñoso y, por lo general, no alcanza grandes alturas, mientras que en Galápagos derivó en 15 especies, cuyos hábitos varían de arbóreo a arbustivo, esto significa que se constituyeron en plantas leñosas que pueden alcanzar los 4 m de altura.

El xeromorfismo entendido como el conjunto de caracteres morfológicos y fisiológicos que brindan a las plantas protección contra la sequía, por ejemplo en el palosanto (*Bursera graveolens*), que incrementa su actividad fotosintética en sus tallos, tornándose verdes cuando el agua es limitada.

← 28 →

Fuente: Datos de la guía didáctica

Elaborado por: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

Imagen N° 29: Pregunta estructurada

[+...]

Eliga la respuesta correcta...

el conjunto de caracteres morfológicos y fisiológicos que brindan a las plantas protección contra la sequía es denominado...



1 Nolanaceae

2 Pappobolus

3 cheesmanii

4 xeromorfismo

✓ ← 29 →

Fuente: Datos de la guía didáctica

Elaborado por: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

Imagen N° 30: Pregunta estructurada

[+...]

Eliga la respuesta correcta...

sobrevive y se reproduce en suelos barridos por el agua de mar, conserva en sus hojas parte de sales que fueron absorbidas ..



1 Pappobolus

2 xeromorfismo

3 Nolanaceae

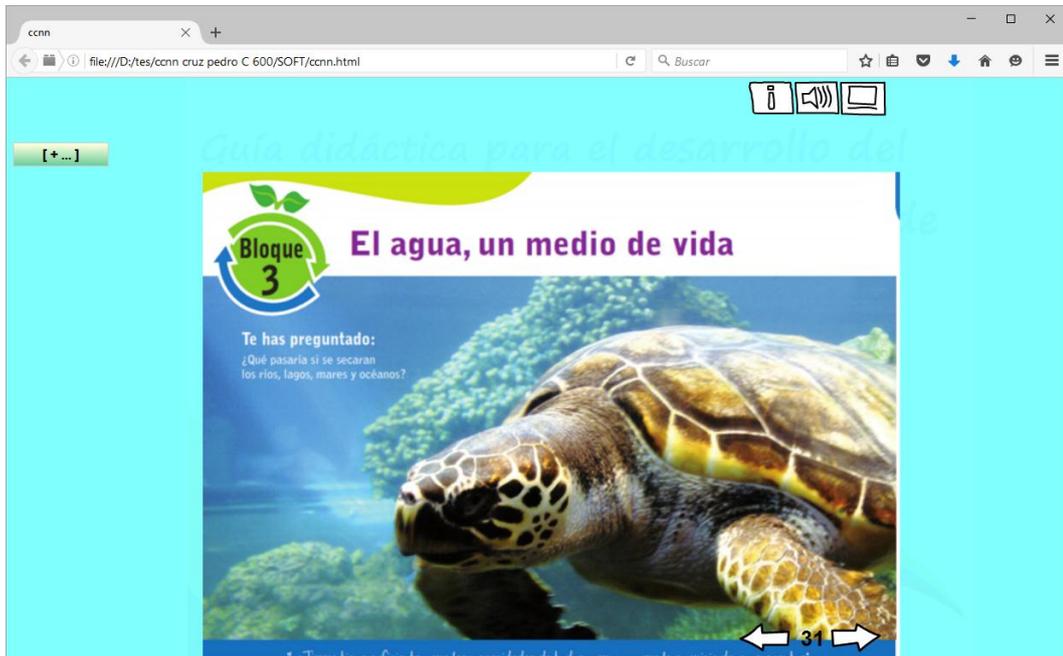
4 cheesmanii

✓ ← 30 →

Fuente: Datos de la guía didáctica

Elaborado por: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

Imagen N° 31: Bloque 3



Fuente: Datos de la guía didáctica

Elaborado por: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

Imagen N° 32: El agua

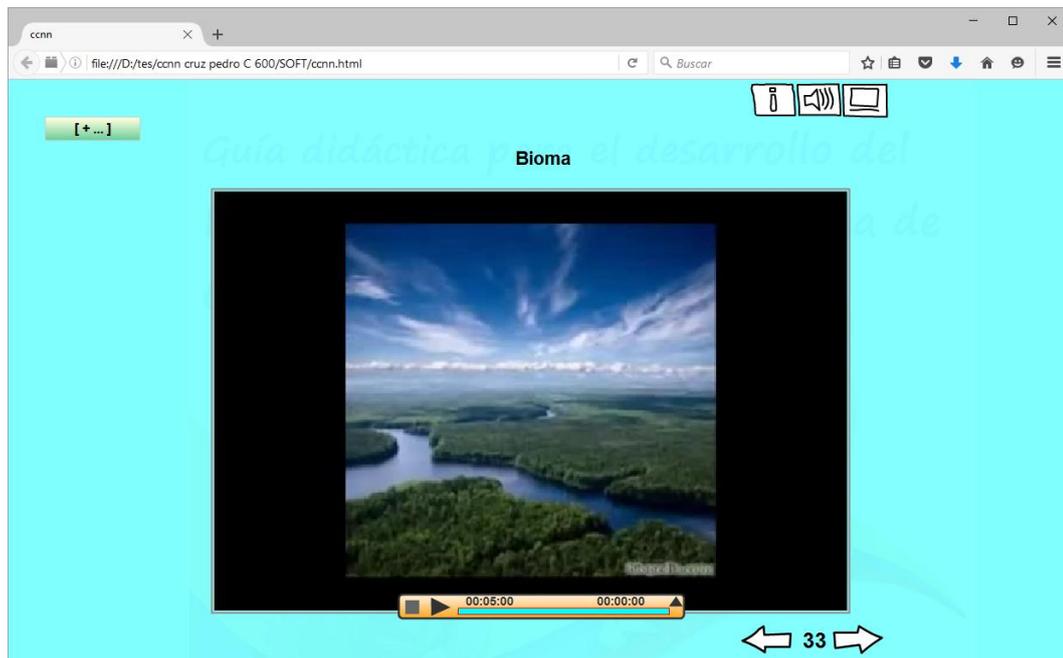


Fuente: Datos de la guía didáctica

Elaborado por: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

+

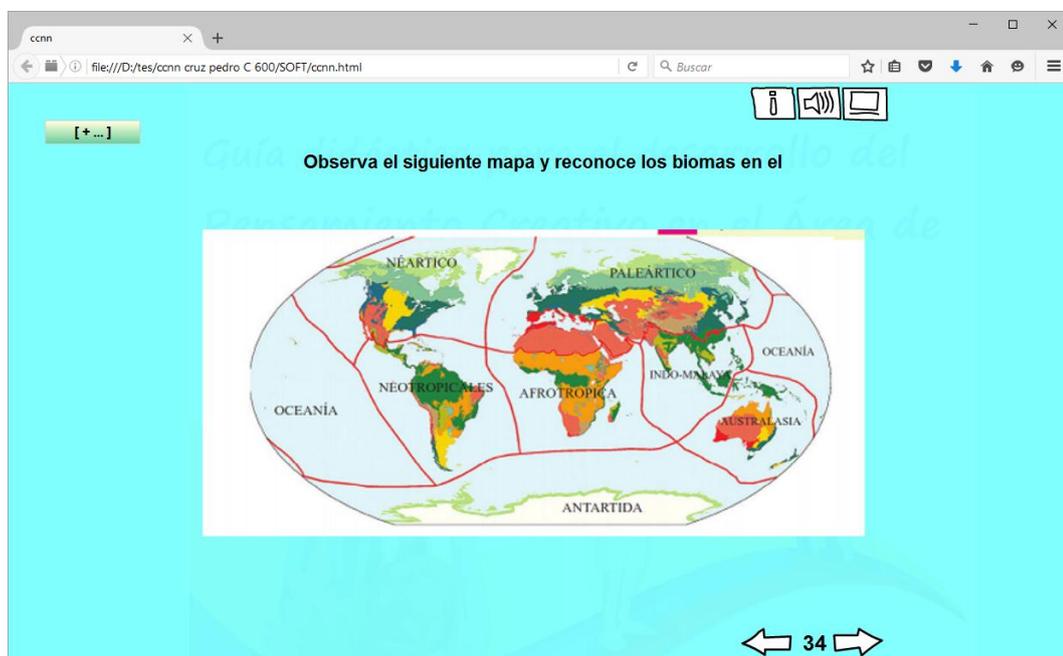
Imagen N° 33: Video



Fuente: Datos de la guía didáctica

Elaborado por: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

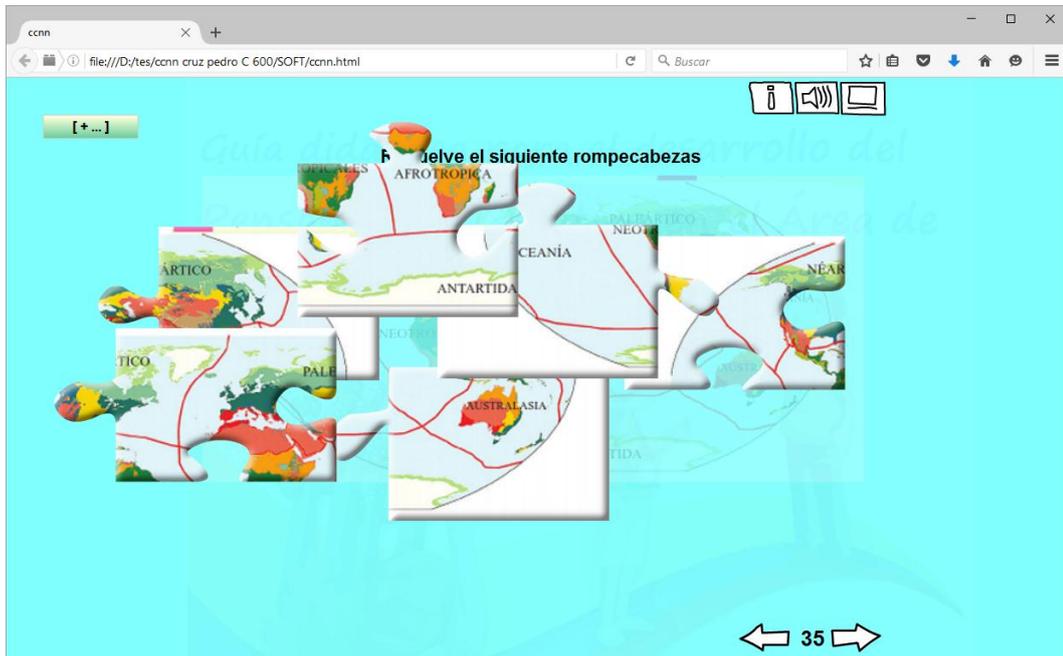
Imagen N°34: Mapa



Fuente: Datos de la guía didáctica

Elaborado por: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

Imagen N° 35: Rompecabezas



Fuente: Datos de la guía didáctica

Elaborado por: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

Imagen N° 36: Recursos naturales



Fuente: Datos de la guía didáctica

Elaborado por: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

Imagen N° 37: Ordenar según corresponda

Guía didáctica para el desarrollo del Pensamiento Creativo en Ciencias Naturales

Recursos renovables

Renovables No renovables

No forman parte de un ciclo

con ciclos de regeneración

carbón, petróleo

Recursos bióticos

minerales, metales

luz solar

37

Fuente: Datos de la guía didáctica

Elaborado por: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

Imagen N° 38: EL agua

Guía didáctica para el desarrollo del Pensamiento Creativo en Ciencias Naturales

Principales reservas hídricas en el mundo

Agua salada	97,47 %
Agua dulce	2,53 %

¿Qué cantidad de agua crees que hay en el planeta?

Para darte una idea de la cantidad de agua del planeta, imagina que 1 km corresponde a la porción de agua contenida en una piscina de 1 km de largo por 1 km de ancho por 1 km de profundidad. La Tierra tiene ¡1 460 millones de kilómetros cúbicos de agua!

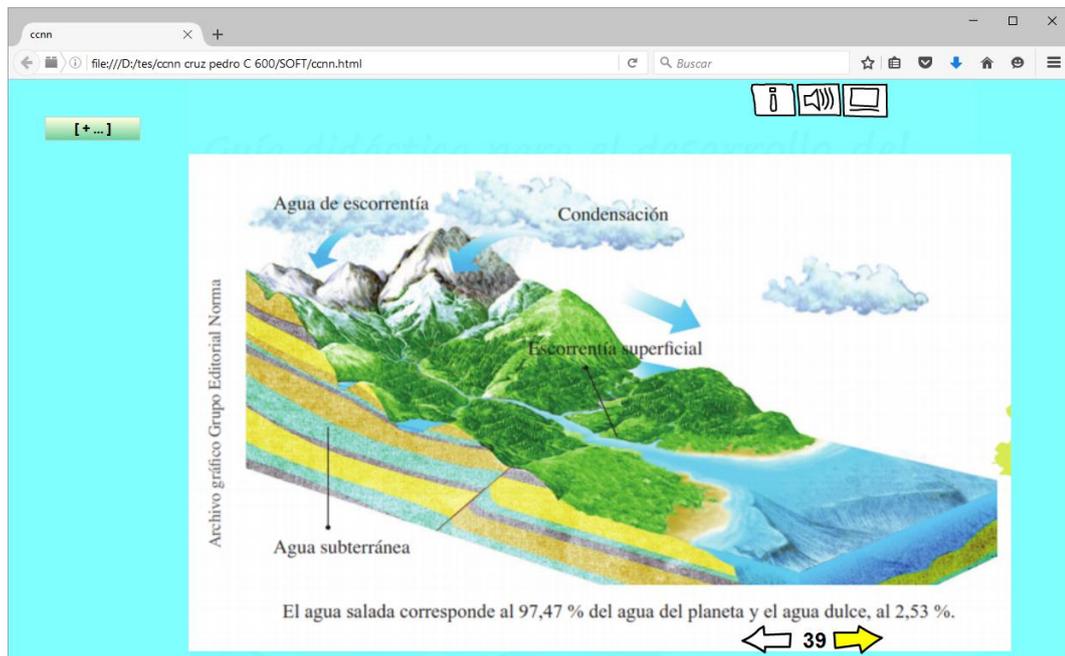
Este total de agua presente en el planeta se denomina hidrósfera. El agua cubre las tres cuartas partes de la superficie terrestre, de ahí que la Tierra sea conocida como Planeta Azul. El 97 % de la totalidad del agua del mundo es salada y se

38

Fuente: Datos de la guía didáctica

Elaborado por: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

Imagen N° 39: Ciclo del agua



Fuente: Datos de la guía didáctica

Elaborado por: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

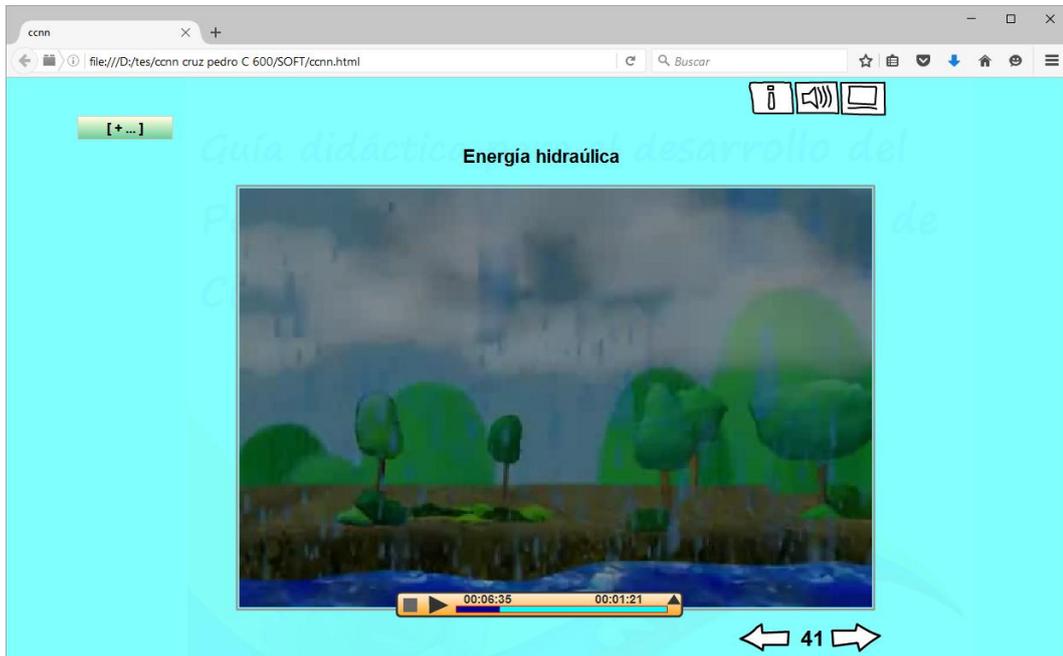
Imagen N° 40: Rompecabezas



Fuente: Datos de la guía didáctica

Elaborado por: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

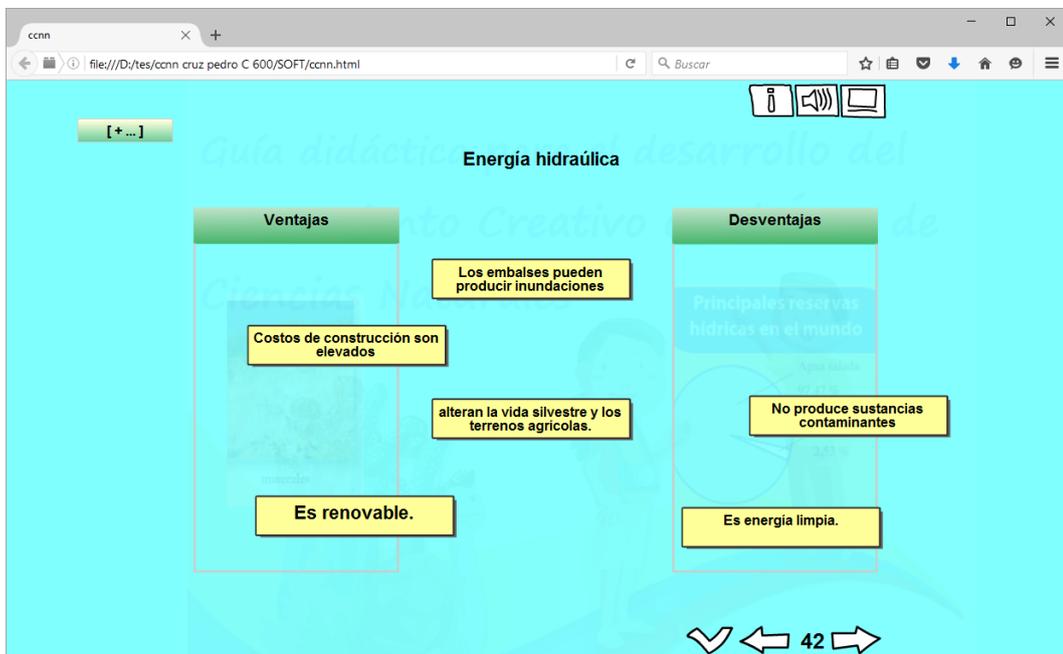
Imagen N° 41:Video



Fuente: Datos de la guía didáctica

Elaborado por: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

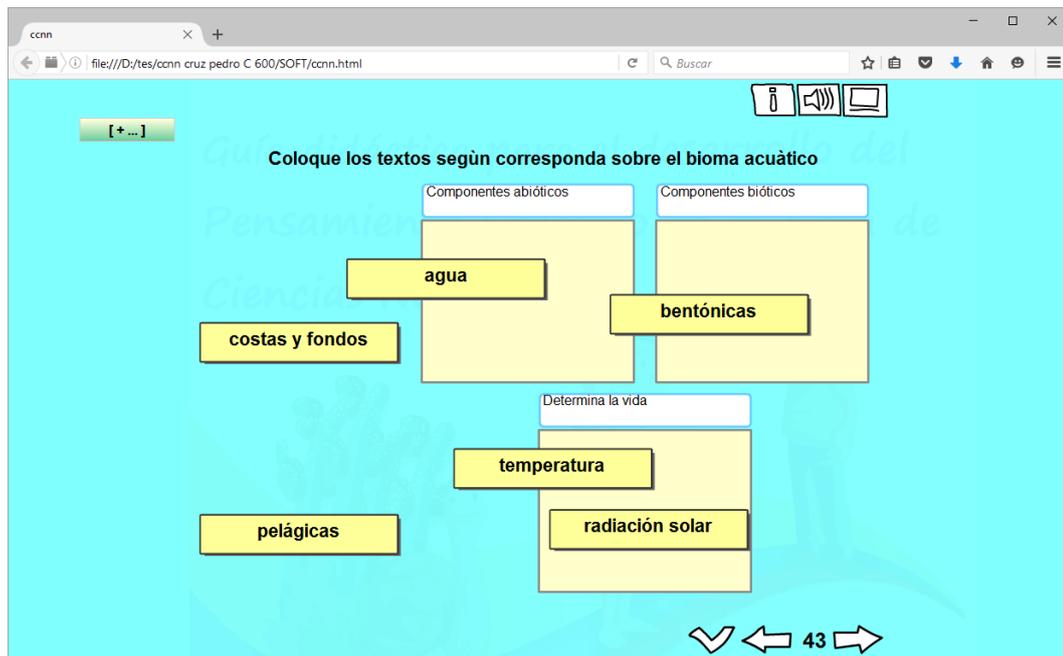
Imagen N° 42: Ordenar según corresponda



Fuente: Datos de la guía didáctica

Elaborado por: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

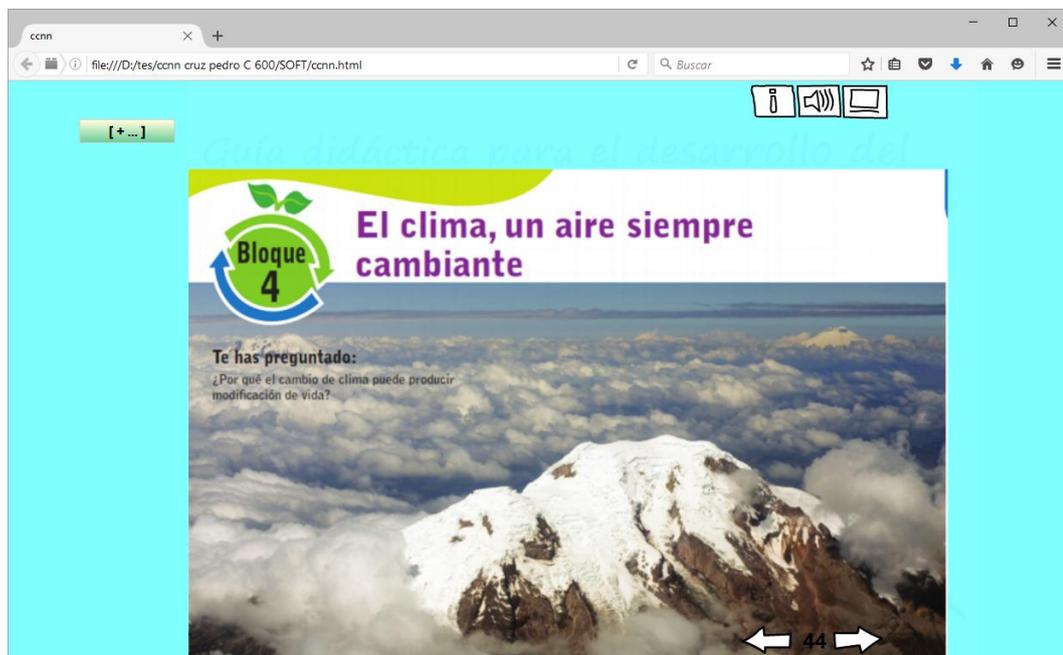
Imagen N° 43: Cuadro sinóptico



Fuente: Datos de la guía didáctica

Elaborado por: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

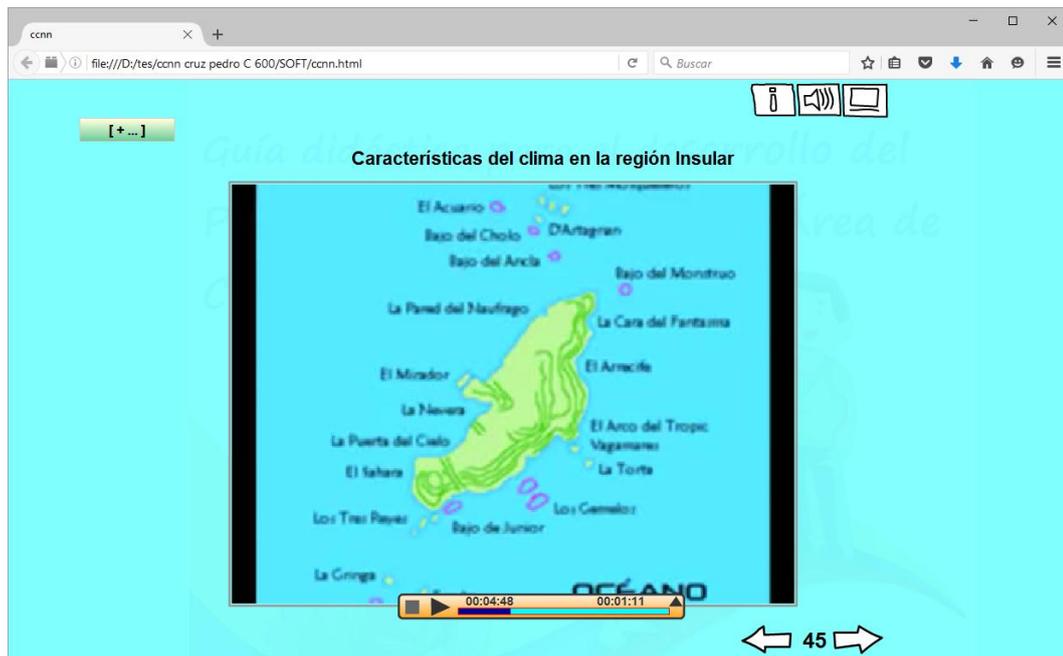
Imagen N° 44: Video



Fuente: Datos de la guía didáctica

Elaborado por: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

Imagen N° 45:Video



Fuente: Datos de la guía didáctica

Elaborado por: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

Imagen N° 46: Clima insular

The image shows a document page with a light blue background. At the top, there's a browser window with the address bar showing 'file:///D:/tes/ccnn cruz pedro C 600/SOFT/ccnn.html'. Below the browser, there's a document page with a light blue background. The title is 'Características del clima en la región Insular'. On the left, there's a diagram of a landscape with labels: 'Altiplano (alt)', 'Sierra', 'Llanura (barr)', and 'Hondonada (valle)'. On the right, there's text explaining regional climates and providing examples of clothing to pack for different climates. The text says: '¿Cómo sabes cuándo empacar el traje de baño y un sombrero para un viaje a una playa de nuestras islas Galápagos o cuándo empacarsuéter y bufanda para un viaje a las cumbres del Cotopaxi? Si conoces un poco sobre los climas regionales, ¡entonces sabrás qué empacar! El clima regional es el ambiente típico que existe en un lugar. Son todos los tipos de clima que hay durante las diferentes estaciones del año. El clima es distinto en todos los sitios de la Tierra. Cuando decimos clima, nos referimos al resultado de la interacción de una serie de elementos como la temperatura, la humedad, la precipitación, el régimen de los vientos y la radiación solar, que'. At the bottom right of the document page, there are navigation arrows and the number 46.

Fuente: Datos de la guía didáctica

Elaborado por: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

Imagen N° 47: Ordenar según corresponda

Las islas Galápagos, al estar en la zona intertropical, presentan dos estaciones:

verano

Cálido lluvioso

Va de diciembre a mayo

Temperatura 25,4°C-26,8°C

Ventosa - seca

invierno

Va de junio a noviembre

Temperatura 24°C-25,2°C

Fuente: Datos de la guía didáctica

Elaborado por: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

Imagen N° 48: Las Galápagos

En Galápagos la altura de las islas afecta el clima, encontrándose pisos similares a los de la región andina, pero relacionado con variaciones mínimas de altura. Así se localizan:

Pisos ecológicos

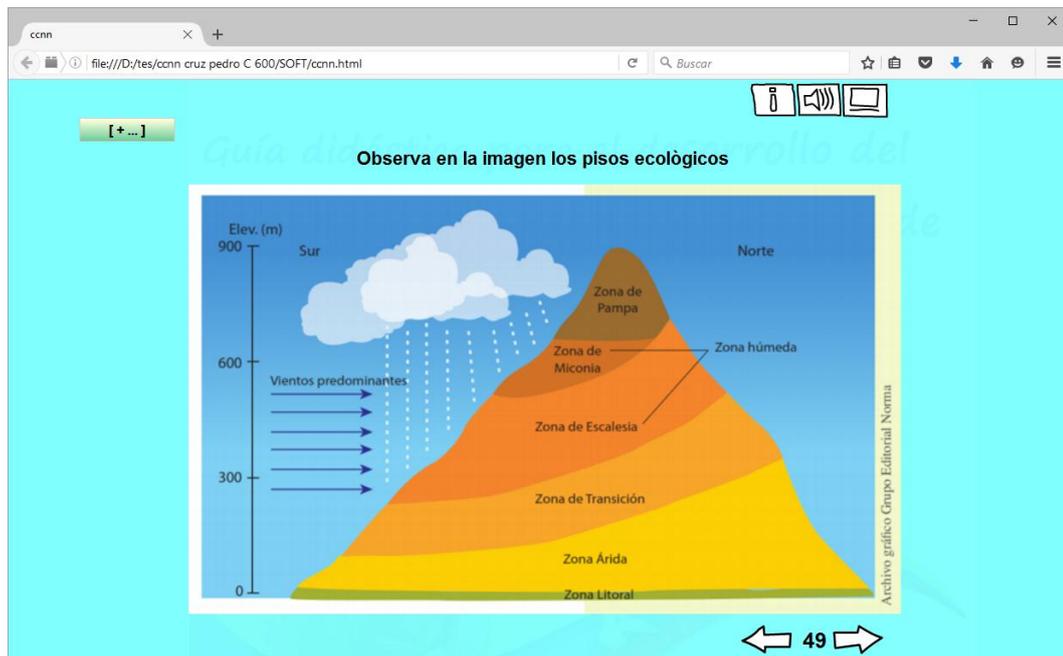
Zona litoral. Corresponde a la zona que colinda con el mar. Dependiendo del suelo puede haber playa o manglares. En las playas se siente la brisa marina, mientras que en las zonas de manglares el ambiente es más húmedo.

Zona árida. Escasas lluvias, suelo seco. Va de la playa a más o menos 60 m de altitud. La vegetación es característica de zonas desérticas

Fuente: Datos de la guía didáctica

Elaborado por: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

Imagen N° 49: Picos ecológicos



Fuente: Datos de la guía didáctica

Elaborado por: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

Imagen N° 50: Rompecabezas



Fuente: Datos de la guía didáctica

Elaborado por: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

Imagen N° 51:Relacionar según corresponda

The screenshot shows a web browser window with the address bar displaying 'file:///D:/tes/ccnn cruz pedro C 600/SOFT/ccnn.html'. The page content is titled 'Efecto de la alteración de las corrientes frías y cálidas en las Islas Galápagos'. On the left, there is a vertical list of six effects in light blue boxes: 'Menos nutrientes', 'Disminuye el plancton', 'Disminuye el oxígeno disuelto en agua', 'Aumenta el plancton', 'Arrastran nutrientes del fondo marino', and 'Contienen una mayor cantidad de oxígeno'. On the right, there are two boxes representing current types: 'Cálidas' (top) and 'Frias' (bottom). Lines connect 'Disminuye el plancton' to 'Cálidas' and 'Arrastran nutrientes del fondo marino' to 'Frias'. A green dot is visible on the 'Arrastran' box. At the bottom right, there is a navigation bar with a checkmark, left and right arrows, and the number '51'.

Fuente: Datos de la guía didáctica

Elaborado por: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

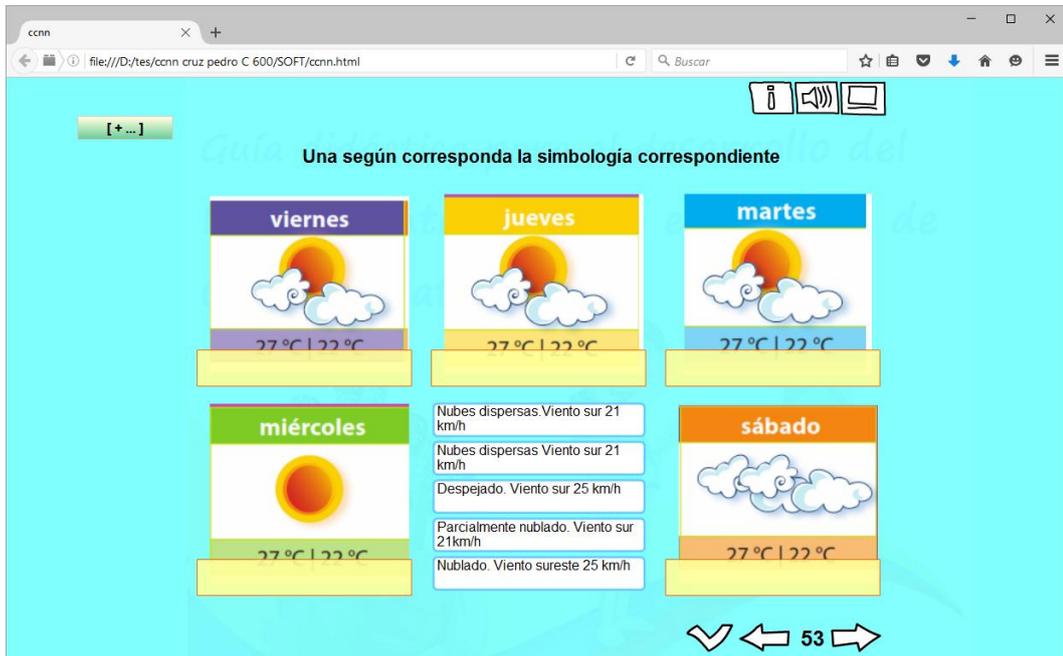
Imagen N° 52:Video

The screenshot shows a web browser window with the address bar displaying 'file:///D:/tes/ccnn cruz pedro C 600/SOFT/ccnn.html'. The page content is titled 'Las aves de las islas Galápagos'. A video player is embedded in the center, showing a cormorant on a rocky shore. The video player has a progress bar at the bottom with the text 'Es realmente una ayuda.' and a timestamp of '00:02:00' out of '00:01:28'. At the bottom right, there is a navigation bar with left and right arrows and the number '52'.

Fuente: Datos de la guía didáctica

Elaborado por: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

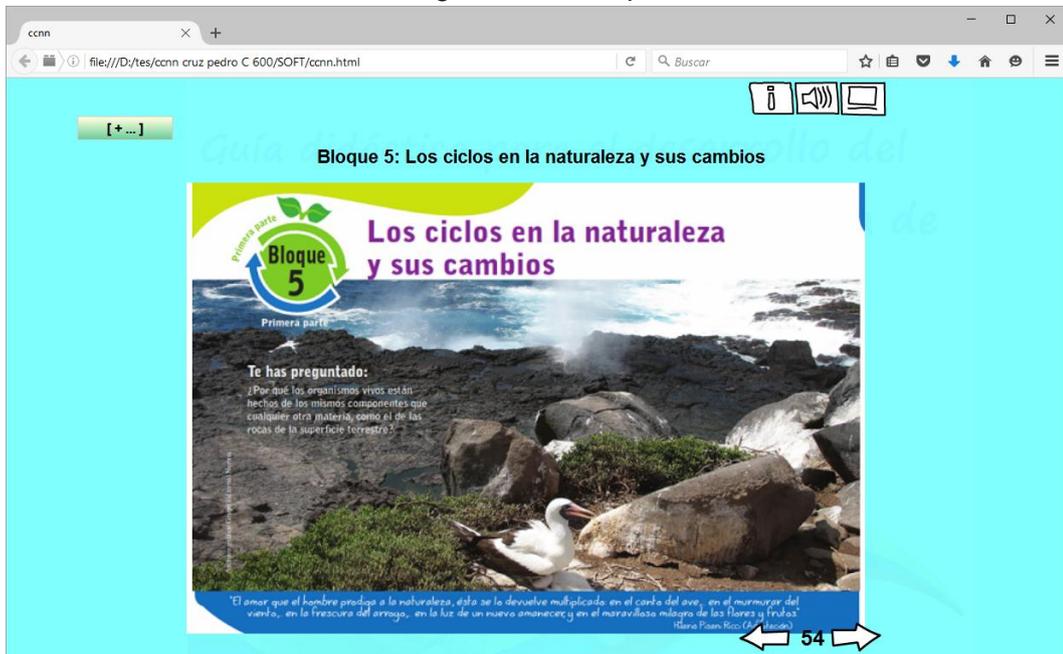
Imagen N° 53: Ordenar según corresponda



Fuente: Datos de la guía didáctica

Elaborado por: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

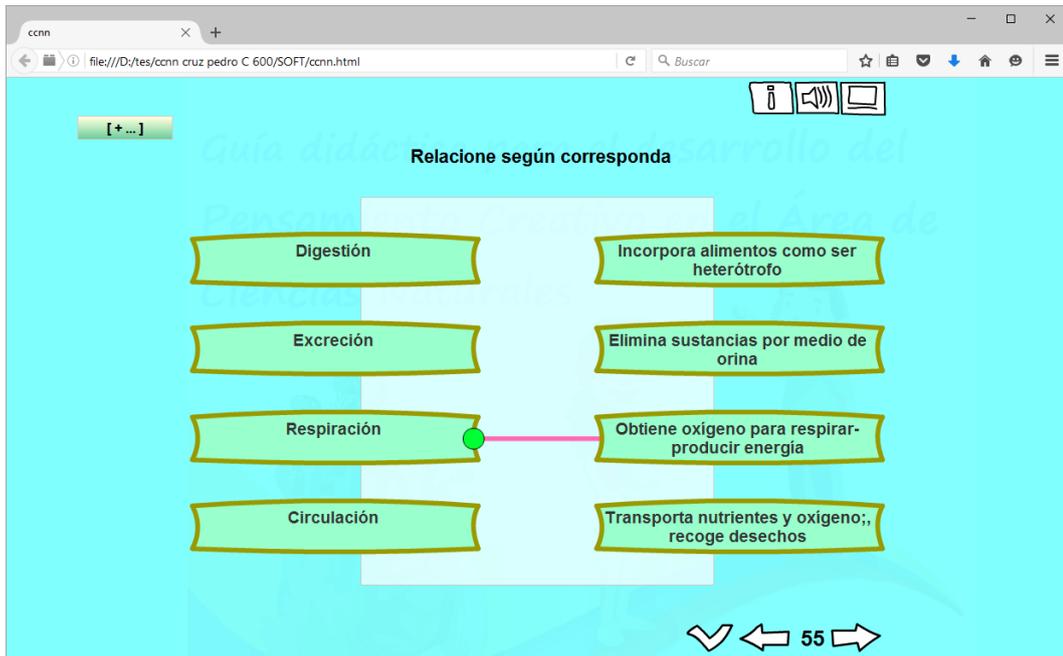
Imagen N° 54: Bloque 5



Fuente: Datos de la guía didáctica

Elaborado por: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

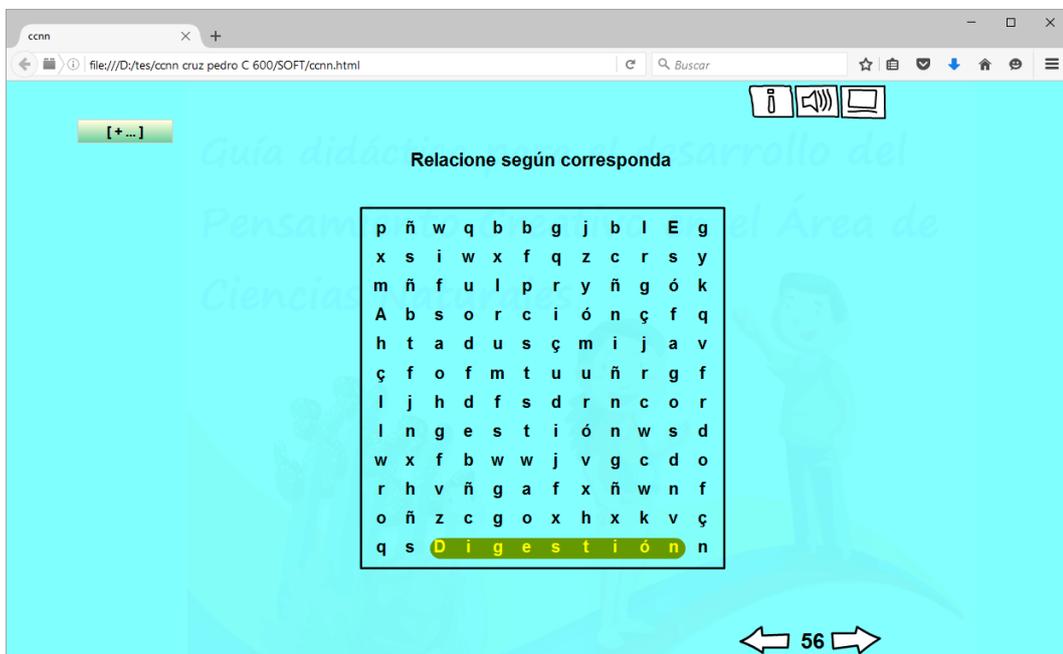
Imagen N° 55: Ordenar según corresponda



Fuente: Datos de la guía didáctica

Elaborado por: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

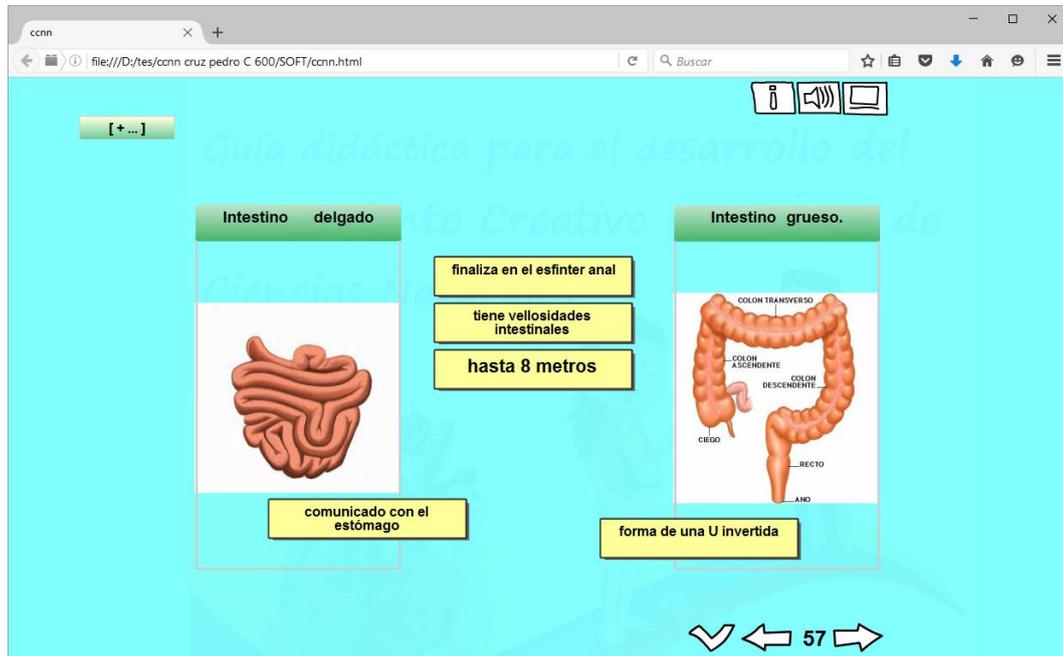
Imagen N° 56: Sopa de letras



Fuente: Datos de la guía didáctica

Elaborado por: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

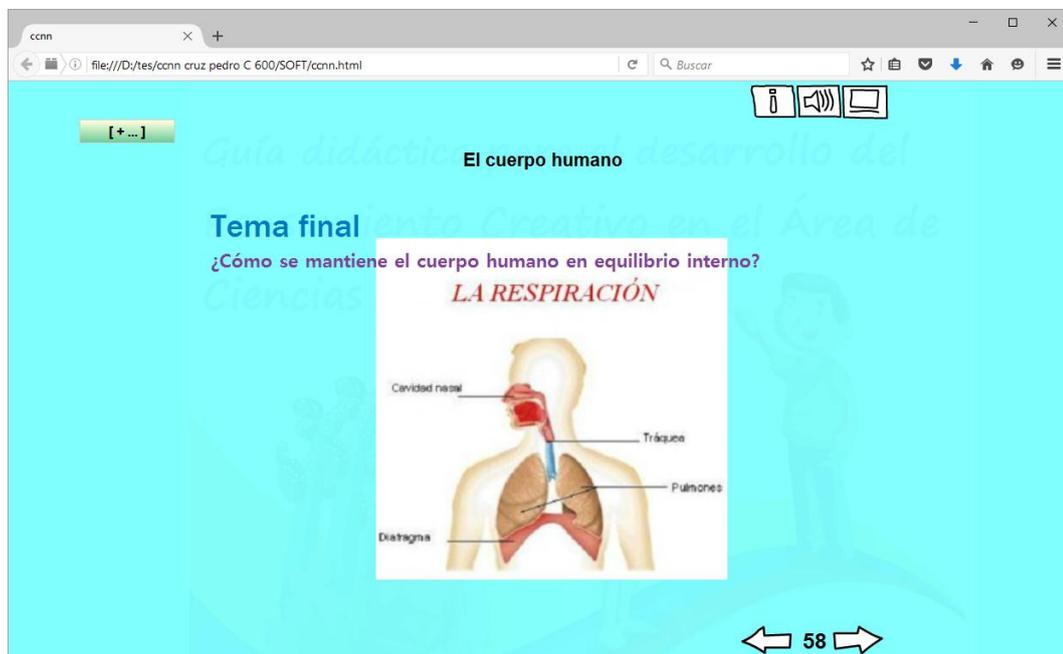
Imagen N° 57: Unir según corresponda



Fuente: Datos de la guía didáctica

Elaborado por: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

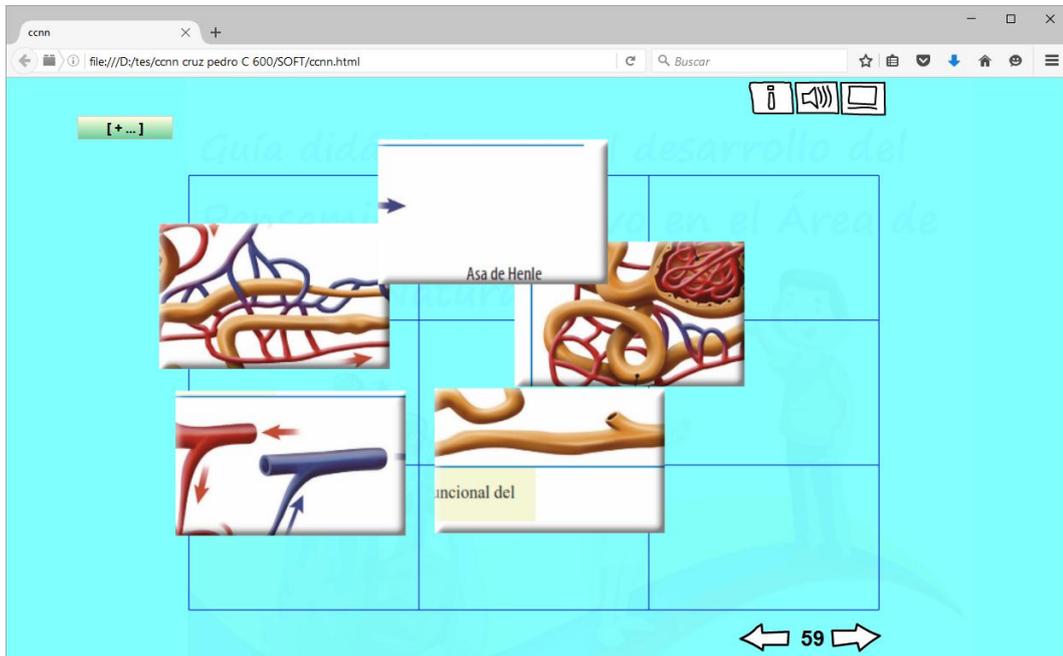
Imagen N° 58: Ordenar según corresponda



Fuente: Datos de la guía didáctica

Elaborado por: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

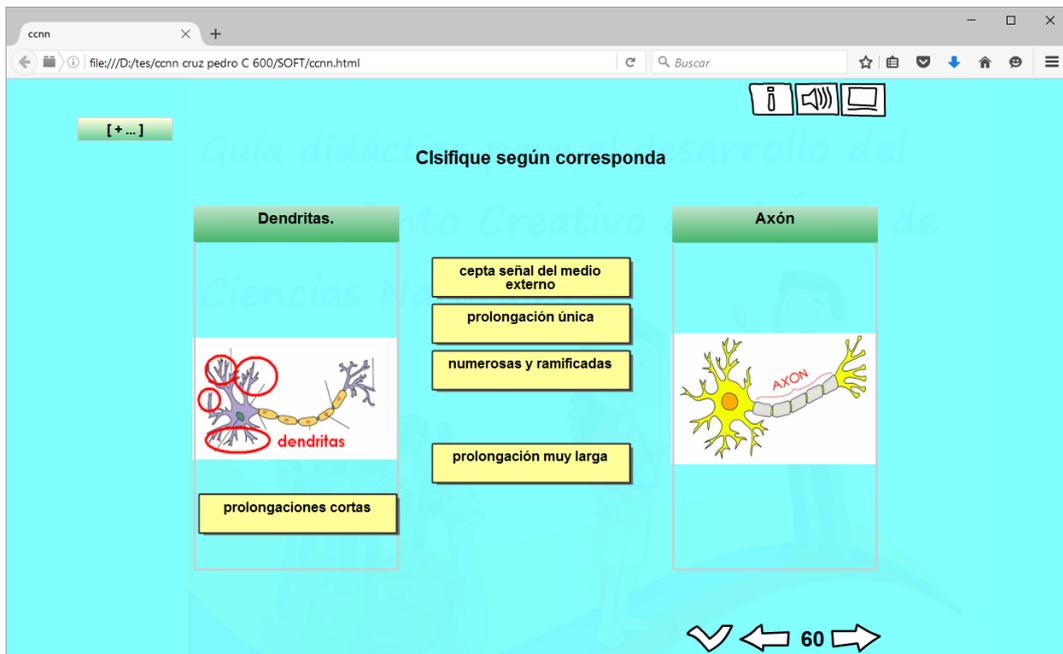
Imagen N° 59: Rompecabezas del sistema respiratorio



Fuente: Datos de la guía didáctica

Elaborado por: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

Imagen N° 60: Ordenar las neuronas



Fuente: Datos de la guía didáctica

Elaborado por: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

Imagen N° 61: Ordenar según corresponda

The image shows a web browser window with a light blue background. At the top, there is a navigation bar with a search icon and the text "Buscar". Below this, the main content area has a title "Relacione los tipos de neuronas" in bold black text. The background features faint, light blue text: "Guía didáctica sobre el desarrollo del Pensamiento Matemático en el Área de Matemática".

The exercise consists of two columns of text boxes. The left column contains three boxes with the following descriptions:

- Transmiten desde los receptores al sistema nervioso central.
- desde el sistema nervioso central a las partes del cuerpo
- Se encuentran en el cerebro y la médula espinal.

The right column contains three boxes with the following neuron types:

- sensitivas o aferentes
- motoras o eferente
- de asociación o interneuronas

At the bottom right of the interface, there is a checkmark icon, a left-pointing arrow, and the number "61".

Fuente: Datos de la guía didáctica

Elaborado por: Cruz Sánchez Caroli Fabiola y Del Rosario Peñafiel Ana Bella

PLANIFICACIONES Y EVALUACIONES POR BLOQUE

BLOQUE N° 1

LA TIERRA UN PLANETA CON VIDA

PLAN DE CLASE

DATOS INFORMATIVOS:

TEMA: influencia de las placas de Nazca, Cocos y del Pacífico en el relieve de las islas Galápagos.

PROFESOR/A

2.-OBJETIVO.: Explicar la influencia de las placas de Nazca, Cocos y del Pacífico en la formación del Archipiélago de Galápagos mediante la observación de gráficos e imágenes audiovisuales para valorar nuestro patrimonio.

TIEMPO APROXIMADO: 3 periodos

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES	RECURSOS	EVALUACIÓN																																										
Explicar la influencia de las placas de Nazca, Cocos y del Pacífico en la formación del Archipiélago de Galápagos y su relieve, con la descripción e interpretación de imágenes satelitales o audiovisuales y el modelado experimental del relieve	<p>Conocimientos previos Observar gráficos de las placas tectónicas.</p> <p>Esquema conceptual de partida Contestar las interrogantes ¿Cuáles la capa sólida más externa de la tierra? ¿Qué son las placas tectónicas y como dieron origen a los diferentes continentes?</p> <p>Construcción del conocimiento Detallar como se dio la influencia de las placas de Cocos, Nazca y del Pacífico en la formación y el relieve de Galápagos.</p> <p>Transferencia Elaborar resúmenes en mapas mentales. Graficar el relieve de la provincia de Galápagos en una maqueta</p>	<p>Texto de 9º. Año</p> <p>AFC</p> <p>Naturaleza viva 9º. Año Ed.</p> <p>Norma</p> <p>Carteles</p> <p>video</p> <p>Láminas</p> <p>Revistas</p> <p>Internet</p> <p>Guía de planificación curricular Ed. Norma</p>	<p>TECNICAS: Observación Prueba</p> <p>INSTRUMENTOS: Escala numérica Cuestionario</p> <p>Indicadores esenciales de AFC Explicar la influencia de las placas tectónicas en el relieve de las islas Galápagos.</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: left;">Indicador de logro</th> <th style="text-align: center;">5</th> <th style="text-align: center;">4</th> <th style="text-align: center;">3</th> <th style="text-align: center;">2</th> <th style="text-align: center;">1</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.- Hablar sobre el origen de las islas Galápagos</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2.- Interpretar imágenes audiovisuales</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3.- Identificar la influencia de las placas tectónicas de Nazca, Cocos y Pacífico.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>4.- Relacionar el movimiento de las placas tectónicas y el relieve de las islas Galápagos</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>5.- Describir la biodiversidad de las islas Galápagos</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>6.- Elaborar resúmenes en organizadores gráficos, mapas mentales.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Indicador de logro	5	4	3	2	1	1.- Hablar sobre el origen de las islas Galápagos						2.- Interpretar imágenes audiovisuales						3.- Identificar la influencia de las placas tectónicas de Nazca, Cocos y Pacífico.						4.- Relacionar el movimiento de las placas tectónicas y el relieve de las islas Galápagos						5.- Describir la biodiversidad de las islas Galápagos						6.- Elaborar resúmenes en organizadores gráficos, mapas mentales.					
Indicador de logro	5	4	3	2	1																																								
1.- Hablar sobre el origen de las islas Galápagos																																													
2.- Interpretar imágenes audiovisuales																																													
3.- Identificar la influencia de las placas tectónicas de Nazca, Cocos y Pacífico.																																													
4.- Relacionar el movimiento de las placas tectónicas y el relieve de las islas Galápagos																																													
5.- Describir la biodiversidad de las islas Galápagos																																													
6.- Elaborar resúmenes en organizadores gráficos, mapas mentales.																																													

EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA: CIENCIAS NATURALES

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: Explicar la influencia de las placas de Nazca, Cocos y del Pacífico en la formación del Archipiélago de Galápagos y su relieve, con la descripción e interpretación de imágenes satelitales o audiovisuales y el modelado experimental del relieve.

INDICADOR ESENCIAL: Explica la influencia de las placas tectónicas en el relieve de las islas Galápagos.

ORDEN 1: En el siguiente mapa identifica los nombres que faltan de las islas.



ORDEN 2: Elabora un organizador gráfico sobre el origen de las islas Galápagos.

PLAN DE CLASE

DATOS INFORMATIVOS

TEMA: Origen volcánico de las islas Galápagos, relación del relieve que presentan las islas con las adaptaciones desarrolladas por la flora y fauna endémicas. **PROFESOR/A**

OBJETIVO.: Identificar la relación que existe entre el relieve de Galápagos y la flora y fauna del lugar, mediante la observación de mapas biogeográficos para la conservación de ecosistemas del lugar.

TIEMPO APROXIMADO: 3 períodos

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES	RECURSOS	EVALUACIÓN																								
<p>Explicar la relación que existe entre el origen volcánico de las islas Galápagos, su relieve y las adaptaciones desarrolladas por la flora y fauna endémicas, desde la observación e identificación a partir de información bibliográfica y multimedia de mapas de relieve y biogeográficos e imágenes satelitales de las características biológicas y los componentes abióticos de la región insular</p>	<p>MÉTODO DE OBSERVACIÓN INDIRECTA Observación.- Observar imágenes de las placas tectónicas. Descripción. Comentar sobre el relieve del mundo Hablar de la influencia de las placas de Nazca, Cocos y del Pacífico en la formación y el relieve de Galápagos. Interpretación: Graficar las principales placas tectónicas. Comparación: Establecer comparaciones del relieve de Galápagos con la región Sierra Generalización: Elaborar resúmenes sobre las placas tectónicas en mapas mentales. Realizar diagramas de oposición de los relieves de la Costa y Galápagos</p>	<p>Textos de 9º. Año AFC Naturaleza viva 9º. Año Ed. Norma Carteles video Láminas Revistas Internet Guía de planificación curricular Ed. Norma</p>	<p>TECNICAS: Observación Prueba INSTRUMENTOS: Escala numérica Cuestionario Indicador esencial de AFC Describir las características físicas y químicas de los suelos de origen volcánicos.</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: left;">Indicador de logro</th> <th>5</th> <th>4</th> <th>3</th> <th>2</th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.- Explicar la relación que existe entre el origen volcánico de las islas, su relieve, adaptaciones de flora y fauna endémica.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2.- Indagar relaciones entre las formas de vida en las islas y las condiciones de sequía.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3- Identificar la cantidad de especies endémicas descritas en la biodiversidad de las islas.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Indicador de logro	5	4	3	2		1.- Explicar la relación que existe entre el origen volcánico de las islas, su relieve, adaptaciones de flora y fauna endémica.						2.- Indagar relaciones entre las formas de vida en las islas y las condiciones de sequía.						3- Identificar la cantidad de especies endémicas descritas en la biodiversidad de las islas.					
Indicador de logro	5	4	3	2																							
1.- Explicar la relación que existe entre el origen volcánico de las islas, su relieve, adaptaciones de flora y fauna endémica.																											
2.- Indagar relaciones entre las formas de vida en las islas y las condiciones de sequía.																											
3- Identificar la cantidad de especies endémicas descritas en la biodiversidad de las islas.																											

EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA: CIENCIAS NATURALES.

DESTREZAS CON

CRITERIO DE DESEMPEÑO: Explicar el origen volcánico de las islas Galápagos, su relieve y las adaptaciones desarrolladas por la flora y fauna endémicas, desde la observación e identificación a partir de información bibliográfica y multimedia de mapas de relieve y biogeográfico e imágenes satelitales de las características biológicas y los componentes abióticos de la región insular

INDICADOR ESENCIAL: Describe las características físicas y químicas de los suelos de origen volcánicos.

ORDEN 1: Encierra el literal correcto.

El origen volcánico de las islas se explica por:

a) la presencia de las placas Sudamericana, Del Pacífico y Antártida. b)

La presencia de las placas de Nazca, Cocos y Del Pacífico.

c) La presencia de las placas de Nazca, Del Caribe y Escocesa. d)

La presencia de las placas de Nazca, Cocos y Sudamericana.

Orden: explicallo que entiendes sobre este enunciado.

El "punto caliente" de Galápagos es un componente importante para la creación de una mayor cantidad de corteza oceánica en la placa de Cocos, de esta afirmación se deriva la hipótesis de la evolución geológica de las islas Galápagos

ORDEN 2: Utiliza estas palabras y forma una sopa de letras.

PANSPERMIA, ESPECIE, GALÁPAGOS, ISLA, DARWIN, AGUA, SELECCIÓN, ADAPTACIÓN, ATMOSFERA.

BLOQUE N° 2

El suelo y sus irregularidades

PLAN DE CLASE

DATOS INFORMATIVOS:

TEMA: Características de los suelos volcánicos.

PROFESOR/A

OBJETIVO: Analizar las características de los suelos de las islas Galápagos, mediante la observación, identificación y registro de sus componentes como para conocer y valorar sus funciones de acuerdo con las condiciones de su entorno.

TIEMPO APROXIMADO: 3 períodos

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES	RECURSOS	EVALUACIÓN																														
<p>Describir las características de los suelos volcánicos, desde la observación, identificación y registro de sus componentes</p>	<p>Motivación con la lectura ¿compras el cielo o vendes el calor de la tierra. Conocimientos previos Observar gráficos de tipos de suelos Esquema conceptual de partida Responder a las preguntas ¿Cuáles son las características de los suelos? ¿Cuáles son los componentes del suelo? ¿Qué tipos de suelo existen? Construcción del conocimiento Caracterizar qué son los suelos volcánicos. Enumerar los componentes y propiedades Enlistar los agentes que influyen en la formación del suelo. Describir el suelo de las islas Galápagos. Transferencia Elaborar resúmenes sobre composición de los suelos volcánicos. en una rueda de atributos</p>	<p>Textos de 9º. Año AFC Naturaleza viva 9º. Año Ed. Norma Carteles video Láminas Revistas Internet Guía de planificación curricular Ed. Norma</p>	<p>TECNICA: Observación Prueba INSTRUMENTO: Escala numérica Cuestionario Indicador esencial de AFC -Describir características físicas y químicas de los suelos de origen volcánico.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Indicador de logro</th> <th>5</th> <th>4</th> <th>3</th> <th>2</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.- Analizar en el laboratorio características físicas y químicas de los suelos</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2.- Identificar el origen de los suelos volcánicos</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3.- Describir y comparar características de los suelos volcánicos</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>4- Relacionar el cultivo con el tipo de suelo.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>5.- Elaborar resúmenes en organizadores gráficos, mapas mentales.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Indicador de logro	5	4	3	2	1.- Analizar en el laboratorio características físicas y químicas de los suelos					2.- Identificar el origen de los suelos volcánicos					3.- Describir y comparar características de los suelos volcánicos					4- Relacionar el cultivo con el tipo de suelo.					5.- Elaborar resúmenes en organizadores gráficos, mapas mentales.				
Indicador de logro	5	4	3	2																													
1.- Analizar en el laboratorio características físicas y químicas de los suelos																																	
2.- Identificar el origen de los suelos volcánicos																																	
3.- Describir y comparar características de los suelos volcánicos																																	
4- Relacionar el cultivo con el tipo de suelo.																																	
5.- Elaborar resúmenes en organizadores gráficos, mapas mentales.																																	

EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA: CIENCIAS NATURALES

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: Describir las características de los suelos volcánicos, desde la observación, identificación y registro de sus componentes

INDICADOR ESENCIAL: Describe características físicas y químicas de los suelos de origen volcánico

INDICADOR DE LOGRO: Analiza en el laboratorio características físicas y químicas de los suelos.

ORDEN 1: Enumera las propiedades físicas y químicas del suelo.

Propiedades físicas	Propiedades químicas

ORDEN 2: Explica mediante una idea de cómo influye cada uno de estos agentes en la formación de los suelos.

- LA ROCAMADRE.

.....
.....

- EL CLIMA.

.....
.....

- LOS SERES VIVOS.

.....
.....

- LA POSICIÓN DEL PAISAJE..

.....
.....

- EL TIEMPO.

.....
.....

PLAN DE CLASE

DATOS INFORMATIVOS:

TEMA: factores físicos que condicionan la vida en la región insular.

PROFESOR/A

2.-**OBJETIVO.:** Reconocer los factores físicos que condicionan la diversidad de la flora y fauna en la Región Insular, mediante la interpretación de mapas edáficos, isoyetas e isotermas, para la conservación del medio ambiente.

TIEMPO APROXIMADO: 3 períodos

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES	RECURSOS	EVALUACIÓN																														
<p>Relacionar los factores físicos que condicionan la vida y la diversidad de la flora en la región insular, desde la descripción e interpretación de mapas edáficos y biogeográficos, de isoyetas e isotermas y biogeográficos, identificación de datos estadísticos e inventarios de flora y fauna.</p>	<p>Motivación</p> <p>Experiencia Dramatizar en grupos la convivencia entre los seres humanos</p> <p>Reflexión Responder a preguntas planteadas acerca de la convivencia entre seres humanos y la familia</p> <p>Conceptualización Enumerar cuáles son los factores que condicionan la vida y la diversidad en la Región Insular. Describir cómo es la flora y fauna de las Islas Galápagos.</p> <p>Aplicación Elaborar esquemas y gráficos</p>	<p>Textode 9º.Año AFC Naturalezaviva 9º.AñoEd. Norma Carteles video Láminas Revistas Internet Guía de planificación curricularEd.Norma</p>	<p>TECNICAS: Observación Prueba</p> <p>INSTRUMENTOS: Escalanumérica Cuestionario</p> <p>Indicador esencial de AFC Comparar y relacionar los factores físicos con la diversidad de plantas de la región insular de Galápagos.</p> <table border="1" style="width: 100%; margin-top: 10px;"> <thead> <tr> <th style="text-align: left;">Indicador de logro</th> <th style="width: 5%;">5</th> <th style="width: 5%;">4</th> <th style="width: 5%;">3</th> <th style="width: 5%;">2</th> <th style="width: 5%;"></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.- Identificar diversos tipos de mapas.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2.- Describir factores físicos de las islas que condicionan la diversidad en las islas e investigar y recopilar datos.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3.- Comparar e interpretar datos bioestadísticos</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>4.- Elaborar resúmenes en organizadores gráficos</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Indicador de logro	5	4	3	2		1.- Identificar diversos tipos de mapas.						2.- Describir factores físicos de las islas que condicionan la diversidad en las islas e investigar y recopilar datos.						3.- Comparar e interpretar datos bioestadísticos						4.- Elaborar resúmenes en organizadores gráficos					
Indicador de logro	5	4	3	2																													
1.- Identificar diversos tipos de mapas.																																	
2.- Describir factores físicos de las islas que condicionan la diversidad en las islas e investigar y recopilar datos.																																	
3.- Comparar e interpretar datos bioestadísticos																																	
4.- Elaborar resúmenes en organizadores gráficos																																	

EVALUACIÓN DE APRENDIZAJES

ÁREA: CIENCIAS NATURALES:

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: Relaciona **sicos**
que condicionan la vida y la diversidad de la flora en la región
insular, desde la descripción e interpretación de mapas de ámbitos y
biogeográficos, de isoyetas e isotermas y biogeográficos,
identificación de datos estadísticos de inventarios de flora y fauna.

INDICADOR ESENCIAL: Comparar y relacionar los factores físicos con la
diversidad de plantas de la región insular de Galápagos.

ORDEN 1: Diseña un cuadro que resuma los factores físicos que han influido en la
diversidad de la flora de las Islas Galápagos.

ORDEN 1: Escribe tres medidas que se puedan aplicar para disminuir el impacto del
hombre en el deterioro de nuestro planeta.

a).....

b).....

c).....

PLAN DE CLASE

DATOS INFORMATIVOS:

TEMA: Diversidad de la flora en la Región Insular. Células procariontas y eucariotas, células y tejidos vegetales y animales.

PROFESOR/A:

OBJETIVO.: Identificar las características de las células, tejidos vegetales y animales, mediante la observación experimental, para la identificación e interpretación de datos experimentales.

TIEMPO APROXIMADO: 3 períodos

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES	RECURSOS	EVALUACIÓN																																				
<p>Describir las características de las células y tejidos vegetales y animales, desde la observación experimental, la identificación, registro e interpretación de datos experimentales y bibliográficos.</p>	<p>MÉTODO DE OBSERVACIÓN INDIRECTA Observación.- Responder a las preguntas ¿De qué están hechos los seres vivos? niveles de organización. Células y tejidos. Descripción.- Señalar diferentes funciones que cumple cada una de las partes de las células y tejidos animales y vegetales. Interpretación.- Determinar la importancia de cada célula o tejido dentro de los seres vivos. Comparación.- Establecer comparaciones entre las células animales y vegetales. Generalización.- Elaborar un organizador gráfico con las funciones de células y tejidos. Realizar informes con sus conclusiones.</p>	<p>Texto de 9º. Año AFC Naturaleza viva 9º. Año Ed. Norma Carteles video Láminas Revistas Internet Guía de planificación curricular Ed. Norma</p>	<p>TÉCNICAS: Observación Prueba INSTRUMENTOS: Escala numérica Cuestionario Indicador esencial de AFC Explicar los niveles de organización biológica y su función en los seres vivos.</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: left;">Indicador de logro</th> <th>5</th> <th>4</th> <th>3</th> <th>2</th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.- Identificar estructuras celulares.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2.- Analizar características estructurales y funcionales de las plantas.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3.- Establecer diferencias entre las células animales y vegetales.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>4.- Observar y diferenciar tejidos animales y vegetales y elaborar informes.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>5.- Elaborar resúmenes en organizadores gráficos y mapas conceptuales.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Indicador de logro	5	4	3	2		1.- Identificar estructuras celulares.						2.- Analizar características estructurales y funcionales de las plantas.						3.- Establecer diferencias entre las células animales y vegetales.						4.- Observar y diferenciar tejidos animales y vegetales y elaborar informes.						5.- Elaborar resúmenes en organizadores gráficos y mapas conceptuales.					
Indicador de logro	5	4	3	2																																			
1.- Identificar estructuras celulares.																																							
2.- Analizar características estructurales y funcionales de las plantas.																																							
3.- Establecer diferencias entre las células animales y vegetales.																																							
4.- Observar y diferenciar tejidos animales y vegetales y elaborar informes.																																							
5.- Elaborar resúmenes en organizadores gráficos y mapas conceptuales.																																							

EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA: CIENCIAS NATURALES

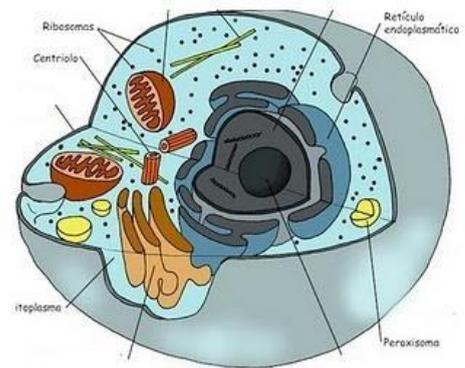
*Sé como el águila que
vuela a las alturas*

Nombre.....

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: Describir las características de las células y tejidos vegetales y animales, desde la observación experimental, la identificación, registro e interpretación de datos experimentales y bibliográficos.

INDICADOR DE LOGRO: Identificar estructuras celulares.

ORDEN 1: IDENTIFICAR Y ROTULAR LAS PARTES DE LAS CÉLULAS ANIMAL Y VEGETAL,



ORDEN 2: De las siguientes células subraya todas las que son animales

Células Nerviosas, Células De Corcho, Glóbulo Blanco, Células De La Cebolla, Glóbulo Rojo,

ORDEN 3: Diseña un organizador gráfico con los niveles de organización de la materia.

CIENCIAS NATURALES
NOVENO AÑO DE AEGB
BLOQUE # 3
EL AGUA UN MEDIO DE VIDA

EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

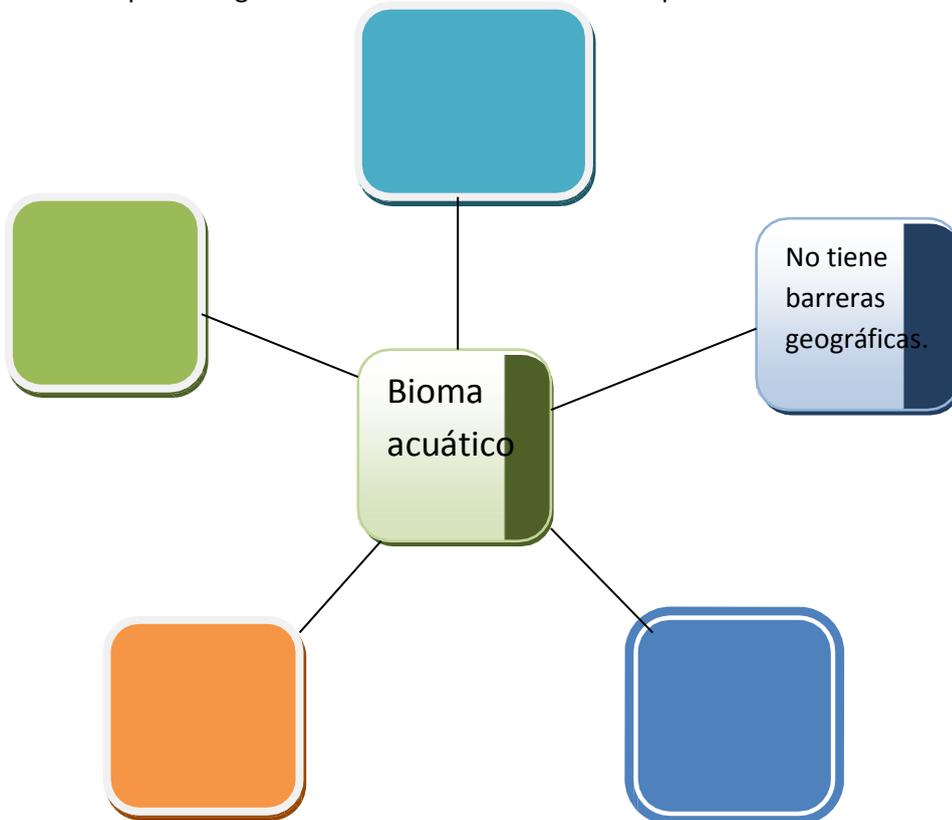
ÁREA: CIENCIAS NATURALES

Nombre.....

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: Reconocer la importancia del ecosistema marino y su biodiversidad, desde la observación de imágenes audiovisuales, identificación y descripción de sus características y la relación con la incidencia de la cantidad de luz en las regiones fótica y afótica marinas.

INDICADOR DE LOGRO: Reconocer la importancia del bioma acuático y sus componentes.

ORDEN: Completa la siguiente rueda de atributos sobre la importancia del bioma acuático.



PLAN DE CLASE

DATOS INFORMATIVOS:

TEMA: Bioma particular de Galápagos, características y componentes.

PROFESOR/A:

OBJETIVO.: Reconocer la importancia de la conservación de la biota particular de Galápagos, mediante la identificación y descripción de sus características y componentes en mapas biogeográficos para la concienciación sobre el cuidado de este bioma.

TIEMPO APROXIMADO: 3 períodos

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES	RECURSOS	EVALUACIÓN																														
Explicar la relevancia de la conservación de la biota particular de Galápagos, desde la identificación y descripción de sus características y componentes en mapas biogeográficos, análisis reflexivo de audiovisuales y material bibliográfico de consulta.	<p>Motivación</p> <p>Conocimientos previos</p> <p>Observar mapas biogeográficos</p> <p>Esquema conceptual de partida</p> <p>Dialogar sobre los ecosistemas de Galápagos.</p> <p>Construcción del conocimiento</p> <p>Describir a Galápagos y sus ecosistemas.</p> <p>Enumerar los ambientes que ofrecen las islas Galápagos.</p> <p>Definir por qué es importante la reserva marina de Galápagos</p> <p>Transferencia</p> <p>Elaborar un collage con la representación de la biodiversidad de Galápagos.</p> <p>Realizar resúmenes en mapas mentales.</p>	<p>Texto de 9º. Año</p> <p>AFC</p> <p>Naturaleza viva 9º. Año Ed.</p> <p>Norma</p> <p>Carteles</p> <p>video</p> <p>Láminas</p> <p>Revistas</p> <p>Internet</p> <p>Guía de planificación curricular</p> <p>Ed. Norma</p>	<p>TÉCNICAS:</p> <p>Observación</p> <p>Prueba</p> <p>INSTRUMENTOS:</p> <p>Escala numérica</p> <p>Cuestionario</p> <p>Indicador esencial de AFC</p> <p>Justificar las alternativas propuestas para la conservación del ecosistema marino</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: left;">Indicador de logro</th> <th style="text-align: center;">5</th> <th style="text-align: center;">4</th> <th style="text-align: center;">3</th> <th style="text-align: center;">2</th> <th style="text-align: center;">1</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.- Reconoce especies de ecosistemas marinos</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2.- Relaciona factores abióticos y bióticos de los ecosistemas marinos y la importancia de conservarlos.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3.- Elaborar representaciones de la biodiversidad marina de Galápagos en un collage</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>4.- Identificar zonas fóticas y afóticas de los mares y océanos.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Indicador de logro	5	4	3	2	1	1.- Reconoce especies de ecosistemas marinos						2.- Relaciona factores abióticos y bióticos de los ecosistemas marinos y la importancia de conservarlos.						3.- Elaborar representaciones de la biodiversidad marina de Galápagos en un collage						4.- Identificar zonas fóticas y afóticas de los mares y océanos.					
Indicador de logro	5	4	3	2	1																												
1.- Reconoce especies de ecosistemas marinos																																	
2.- Relaciona factores abióticos y bióticos de los ecosistemas marinos y la importancia de conservarlos.																																	
3.- Elaborar representaciones de la biodiversidad marina de Galápagos en un collage																																	
4.- Identificar zonas fóticas y afóticas de los mares y océanos.																																	

EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA: CIENCIAS NATURALES

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: Explicar la relevancia de la conservación de la **biota particular de Galápagos**, desde la identificación y descripción de sus características y componentes en mapas biogeográficos, análisis reflexivo de audiovisuales y material bibliográfico de consulta.

Indicador esencial: Justifica las alternativas propuestas para la conservación del ecosistema marino

ORDEN 1: Señala las respuestas negativas.

- a) Galápagos es un refugio para especies amenazadas de reptiles y mamíferos marinos.
- b) En los mares del archipiélago también habitan invertebrados.
- c) Las especies marinas más pequeñas se ubican en la zona fótica de los mares. d) Galápagos brinda una amplia gama de especies marinas.
- e) Galápagos fue creada como reserva marina en marzo 1988.

ORDEN 2: Elabora un mapa mental sobre la importancia de la conservación de los ecosistemas marinos.

BLOQUE N° 4

EL CLIMA UNAIRESIEMPRECAMBIANTE

EVALUACIÓN DE LOS

APRENDIZAJES ÁREA: CIENCIAS NATURALES

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: Describir el clima de la región insular y su influencia en la biodiversidad, desde la observación, descripción e interpretación de mapas de clima, isoyetas e imágenes satelitales.

INDICADOR ESENCIAL: Identifica y describe los factores climáticos que determinan la variedad de zonas de vida en las islas galápagos.

INDICADOR DE LOGRO: Identifica factores climáticos y su influencia en la biodiversidad.

ORDEN: Completa el siguiente organizador gráfico, "mandala".



PLAN DE CLASE

DATOS INFORMATIVOS:

TEMA: Factores climáticos que determinan la variedad de ecosistemas en las distintas islas del Archipiélago de Galápagos. **PROFESOR/A:**

OBJETIVO.: Interpretar los factores climáticos que determinan la variedad de ecosistemas en las Islas Galápagos, mediante la observación, descripción y comparación de sus características, para determinar la importancia de mantener los ecosistemas de esta región.

TIEMPO APROXIMADO: 3 períodos

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES	RECURSOS	EVALUACIÓN																								
<p>Explicar cómo influyen los factores climáticos que determinan la variedad de ecosistemas en las distintas islas del Archipiélago de Galápagos, desde la observación de mapas biogeográficos, descripción y comparación de las características y componentes bióticos y abióticos de las islas más representativas.</p>	<p>Motivación MÉTODO DE OBSERVACIÓN INDIRECTA Observación.- Observar un video de factores que influyen en la modificación del clima Descripción.- Comentar sobre la variedad de ecosistemas que existen en las diferentes islas del archipiélago Interpretación.- Determinar la importancia de la práctica de mantener los diversos ecosistemas en esta región. Comparación.- Diferenciar las características y componentes abióticos y bióticos de las islas más representativas. Generalización Practicar valores sobre el cuidado de la flora y fauna del archipiélago.</p>	<p>Textos de 9º. Año AFC Naturaleza viva 9º. Año Ed. Norma Carteles video Láminas Revistas Internet Guía de planificación curricular Ed. Norma</p>	<p>TECNICAS: Observación Prueba INSTRUMENTOS: Escala numérica Cuestionario Indicador esencial de AFC Justificar la influencia de los factores climáticos que determinan la variedad de ecosistemas de Galápagos.</p> <table border="1" data-bbox="1332 906 2047 1289"> <thead> <tr> <th data-bbox="1332 906 1872 965">Indicador de logro</th> <th data-bbox="1872 906 1917 965">5</th> <th data-bbox="1917 906 1962 965">4</th> <th data-bbox="1962 906 2007 965">3</th> <th data-bbox="2007 906 2047 965">2</th> <th data-bbox="2047 906 2092 965"></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="1332 965 1872 1070">1.- Reconocer la influencia de factores climáticos en los ecosistemas de Galápagos.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td data-bbox="1332 1070 1872 1182">2.- Interpretar datos recolectados y representar datos estadísticos.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td data-bbox="1332 1182 1872 1289">3.- Justificar la variedad de especies en el lugar.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Indicador de logro	5	4	3	2		1.- Reconocer la influencia de factores climáticos en los ecosistemas de Galápagos.						2.- Interpretar datos recolectados y representar datos estadísticos.						3.- Justificar la variedad de especies en el lugar.					
Indicador de logro	5	4	3	2																							
1.- Reconocer la influencia de factores climáticos en los ecosistemas de Galápagos.																											
2.- Interpretar datos recolectados y representar datos estadísticos.																											
3.- Justificar la variedad de especies en el lugar.																											

EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA: CIENCIAS NATURALES

ORDEN: Completa los espacios del organizador gráfico

PISOS CLIMÁTICOS DE GALÁPAGOS		
PISO		ZONA COMPLETAMENTE SECA
PISO	TROPICAL	
PISO		
PISO	FRIO	PRESENCIA DE LLOVIZNAS

ORDEN: Responde de acuerdo a estos planteamientos.

a) Por la latitud, ¿qué sucede con la ubicación geográfica de Galápagos?

.....

b) Por los vientos ¿qué pasa con el clima de Galápagos?

.....

c) Según la altitud, ¿cuál es la altura promedio de las islas?

.....

d) Tomando en cuenta las corrientes marinas, ¿qué ocurre con la biodiversidad?

.....

BLOQUE N° 5

LOS CICLOS EN LA NATURALEZA Y SUS CAMBIOS

PLAN DE CLASE

DATOS INFORMATIVOS:

TEMA: El ciclo de la materia y la energía en la naturaleza. Fotosíntesis. Respiración celular.

PROFESOR/A:

OBJETIVO.: Conocer las características generales y específicas de la materia y la energía en la naturaleza mediante la observación e interpretación, para valorar la importancia del agua, suelo, aire y medio ambiente.

TIEMPO APROXIMADO: 4 períodos

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES	RECURSOS	EVALUACIÓN																									
<p>Describir el ciclo de la materia y la energía en la naturaleza desde la interpretación de gráficos esquemas, organigramas, experimentos, la identificación y la relación del flujo de energía en las pirámides alimenticias y en los procesos de fotosíntesis y respiración celular.</p>	<p>MOTIVACIÓN Conocimientos previos Comentar que relaciones existe entre factores abióticos y bióticos, la importancia del agua, del suelo, aire en el medio ambiente, lo que obtienen los seres vivos del suelo. Conceptual de partida Leer "el legado de Einstein" sobre la energía. Responder las preguntas ¿Qué materia no puedes observar a simple vista? Establecer diferencias entre energía y materia? Construcción del conocimiento Describir el ciclo de la materia y la energía en la naturaleza. Definir y comparar los procesos de la fotosíntesis y respiración celular Interpretar gráficos Realizar experimentos sobre el proceso de fotosíntesis y la respiración celular Transferencia Realizar gráficos y resúmenes sobre el ciclo de la materia y la energía.</p>	<p>Textos de 9º. Año AFC Naturaleza viva 9º. Año Ed. Norma Carteles video Láminas Revistas Internet Guía de planificación curricular Ed. Norma</p>	<p>TÉCNICAS: Observación Prueba INSTRUMENTOS: Escala numérica Cuestionario Indicador esencial de AFC Relacionar los cambios que ocurren en los procesos de fotosíntesis y respiración celular y la asociación de la conservación de la materia y energía.</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: left;">Indicadores de logro</th> <th style="text-align: center;">5</th> <th style="text-align: center;">4</th> <th style="text-align: center;">3</th> <th style="text-align: center;">2</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. Relacionar los cambios de fotosíntesis y la respiración celular.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2. Asociar la ley de la conservación de la energía</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3. Describir el ciclo de la materia y energía en la naturaleza en un mapa mental.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>4. Elaborar experimentos</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Indicadores de logro	5	4	3	2	1. Relacionar los cambios de fotosíntesis y la respiración celular.					2. Asociar la ley de la conservación de la energía					3. Describir el ciclo de la materia y energía en la naturaleza en un mapa mental.					4. Elaborar experimentos				
Indicadores de logro	5	4	3	2																								
1. Relacionar los cambios de fotosíntesis y la respiración celular.																												
2. Asociar la ley de la conservación de la energía																												
3. Describir el ciclo de la materia y energía en la naturaleza en un mapa mental.																												
4. Elaborar experimentos																												

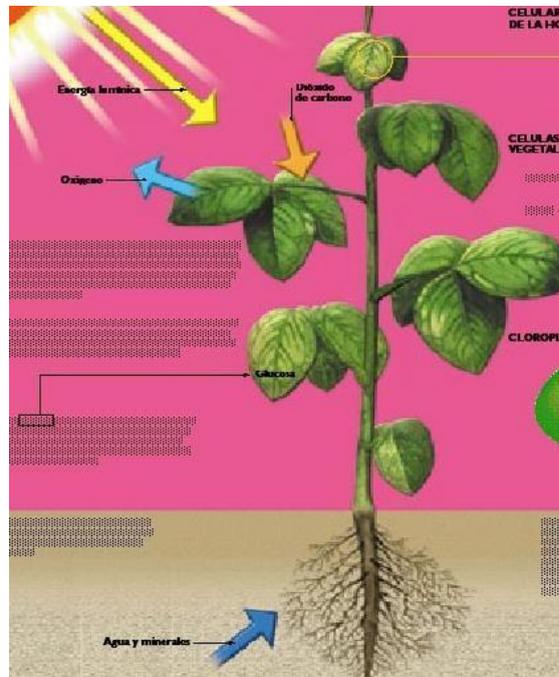
EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA: CIENCIAS NATURALES.

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: Describir el ciclo de la materia y la energía en la naturaleza desde la interpretación de gráficos, esquemas, organigramas, experimentos, la identificación y la relación del flujo de energía en las pirámides alimenticias y en los procesos de fotosíntesis y respiración celular.

INDICADOR DE LOGRO: Describir el ciclo de la materia y energía en la naturaleza en un mapa mental.

ORDEN: Observar el gráfico del proceso de la fotosíntesis y describir el ciclo de la materia y la energía en la naturaleza.



PLAN DE CLASE

DATOS INFORMATIVOS:

TEMA: Composición de la materia inorgánica y orgánica: elementos, moléculas y compuestos

PROFESOR/A

OBJETIVO.: Describir las características generales y específicas de la materia y la energía en la naturaleza mediante la observación e interpretación para diferenciar la composición química de la materia.

TIEMPO APROXIMADO: 3 períodos

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES	RECURSOS	EVALUACIÓN																									
<p>Comparar la composición de la materia inorgánica y orgánica, desde la identificación de sus características físicas, descripción e interpretación de gráficos, modelos atómicos y moleculares; la caracterización de la constitución química de la materia y la identificación de los átomos y elementos que conforman las moléculas y compuestos</p>	<p>Observar varios objetos del aula Describir lo observado. Interpretar la importancia de la constitución de la materia. Comparar las características y componentes de la materia orgánica e inorgánica. Diferenciar elementos, moléculas y compuestos. Generalizar mediante la experimentación con materia orgánica e inorgánica en el laboratorio. Resumir la información en mapas mentales.</p>	<p>Textode 9º.Año AFC Naturalezaviva 9º.AñoEd. Norma Carteles video Láminas Revistas Internet Guía de planificación curricular Ed. Norma</p>	<p>TECNICAS: Observación Prueba Organizador gráfico INSTRUMENTOS: Escala numérica Cuestionario Mapa mental</p> <p><u>Indicador esencial de AFC</u> Describey clasificar la materia de acuerdo a sus propiedades.</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center;">Indicador de logro</th> <th style="text-align: center;">5</th> <th style="text-align: center;">4</th> <th style="text-align: center;">3</th> <th style="text-align: center;">2</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.- Describe elementos y moléculas.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2.- Clasificar la materia de acuerdo a sus propiedades.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3.- Identifica átomos y elementos que conforman la materia.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>4.- Elaborar resúmenes en organizadores gráficos</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Indicador de logro	5	4	3	2	1.- Describe elementos y moléculas.					2.- Clasificar la materia de acuerdo a sus propiedades.					3.- Identifica átomos y elementos que conforman la materia.					4.- Elaborar resúmenes en organizadores gráficos				
Indicador de logro	5	4	3	2																								
1.- Describe elementos y moléculas.																												
2.- Clasificar la materia de acuerdo a sus propiedades.																												
3.- Identifica átomos y elementos que conforman la materia.																												
4.- Elaborar resúmenes en organizadores gráficos																												

EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA: CIENCIAS NATURALES

Nombre.....

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: Comparar la composición de la materia inorgánica y orgánica, desde la identificación de sus características físicas, descripción e interpretación de gráficos, modelos atómicos y moleculares; la caracterización de la constitución química de la materia y la identificación de los átomos y elementos que conforman las moléculas y compuestos

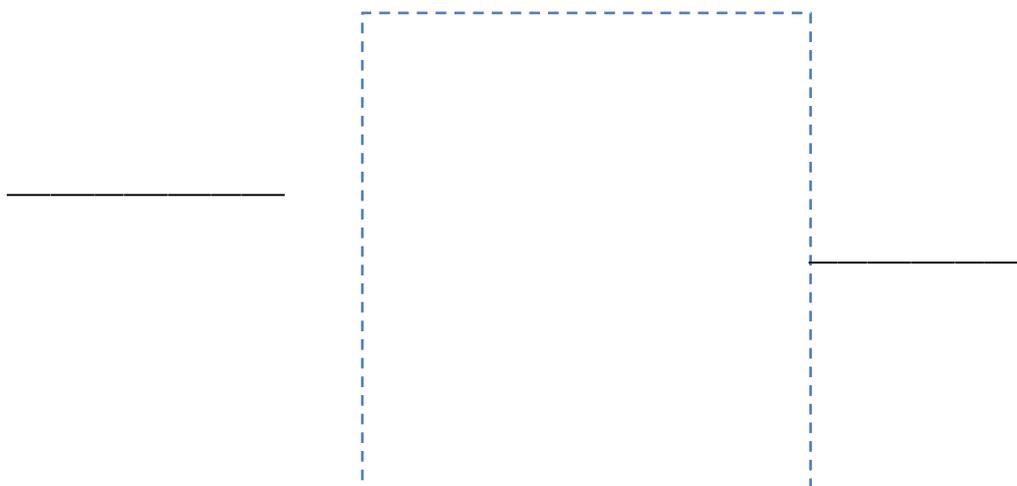
INDICADOR ESENCIAL: Describir y clasificar la materia de acuerdo a sus propiedades.

INDICADOR DE LOGRO:

ORDEN: Relacionar los siguientes términos con su significado.

- | | |
|-------------|--|
| - ÁTOMO | - materia formada por idéntica clase de átomos. |
| - ELEMENTO | - materia formada por partículas iguales o diferentes. |
| - SUSTANCIA | - carga eléctrica positiva de un átomo. |
| - PROTÓN | - unidad mínima de materia. |
| - MOLÉCULA | - materia formada por la unión de dos o más átomos |

ORDEN: Graficar el modelo actual del átomo y rotular sus partes.



PLAN DE CLASE

DATOS INFORMATIVOS:

TEMA: Sustancias simple y sustancia compuesta

PROFESOR/A

OBJETIVO.: Reconocer las características de las sustancias simples y compuestas mediante la observación y experimentación de la materia para la interpretación de datos.

TIEMPO APROXIMADO: 3 períodos

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES	RECURSOS	EVALUACIÓN																														
<p>Describir las características de las sustancias simples y compuestas desde la observación, identificación, relación y comparación de las propiedades físicas que presentan y el análisis e interpretación de los datos experimentales, imágenes y muestras de diferentes clases de sustancias.</p>	<p>Conocimientos previos Conversar sobre la materia y sus componentes. Esquema conceptual de partida Responder a las preguntas ¿Todo cuerpo está constituido de la misma clase de elementos?</p> <p>Construcción del conocimiento Definir sustancias simples y compuestas. Comparar algunas sustancias, sus propiedades y composición</p> <p>Transferencia del conocimiento Realizar experimentos para reconocer sustancias simples y compuestas, sus propiedades. Interpretar datos en un informe. Elaborar resúmenes en mapas mentales</p>	<p>Texto de 9º. Año AFC Naturaleza viva 9º. Año Ed. Norma Carteles video Láminas Revistas Internet Guía de planificación curricular Ed. Norma</p>	<p>TÉCNICAS: Observación Prueba INSTRUMENTOS: Escala numérica Cuestionario</p> <p>Indicador esencial de AFC Describe un número limitado de elementos que hace posible la diversidad de la materia conocida.</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: left;">Indicador de logro</th> <th>5</th> <th>4</th> <th>3</th> <th>2</th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.- Describir características de sustancias.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2.- Identificar sustancias simples y compuestas.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3.- Diferenciar mezclas homogéneas y heterogéneas.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>4.- Realizar experimentos e informes de mezclas.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Indicador de logro	5	4	3	2		1.- Describir características de sustancias.						2.- Identificar sustancias simples y compuestas.						3.- Diferenciar mezclas homogéneas y heterogéneas.						4.- Realizar experimentos e informes de mezclas.					
Indicador de logro	5	4	3	2																													
1.- Describir características de sustancias.																																	
2.- Identificar sustancias simples y compuestas.																																	
3.- Diferenciar mezclas homogéneas y heterogéneas.																																	
4.- Realizar experimentos e informes de mezclas.																																	

EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA: CIENCIAS NATURALES

Nombre.....
.....

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO:

Describir las características de las sustancias simples y compuestas desde la observación, identificación, relación y la comparación de las propiedades físicas que presentan y el análisis e interpretación de los datos experimentales, imágenes y muestras de diferentes clases de sustancias.

INDICADOR DE LOGRO: Identificar sustancias simples y compuestas.

ORDEN: En el cuadro escribir las características de las sustancias simples y compuestas.

SUSTANCIAS SIMPLES	SUSTANCIAS COMPUESTAS

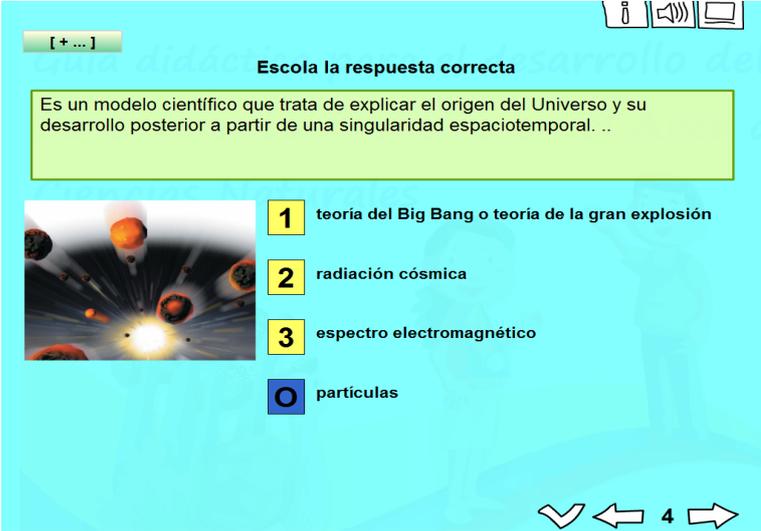
ORDEN: Clasificar las siguientes propiedades de la materia en físicas y químicas

Solubilidad, combustión, dureza, reactividad con el agua, conductividad, punto de fusión,

FÍSICAS	QUÍMICAS

ACTIVIDAD 1

OBJETIVO Explicar la influencia de las placas de Nazca, Cocos y del Pacífico en la formación del Archipiélago de Galápagos mediante la observación de gráficos e imágenes audiovisuales **CONTENIDOS EN LA GUÍA DIDÁCTICA** para valorar nuestro patrimonio natural.



[+ ...] Escolta la respuesta correcta

Es un modelo científico que trata de explicar el origen del Universo y su desarrollo posterior a partir de una singularidad espaciotemporal. ..

 1 teoría del Big Bang o teoría de la gran explosión

2 radiación cósmica

3 espectro electromagnético

4 partículas

✓ ← 4 →

DESARROLLO:

Elaborar organizar gráfico

Videos multimedia

Resolver preguntas de alternativa múltiple

Completar la oración

Mapas

Rompecabezas multimedia

RECURSOS:

Texto de 9º. Año

Carteles

Video

Láminas

Revistas

Guía Didáctica

ACTIVIDAD 2

OBJETIVO Analizar las características de los suelos de las islas Galápagos, mediante la observación, identificación y registro de sus componentes CONTENIDOS EN LA GUÍA DIDÁCTICA como para conocer y valorar sus funciones de acuerdo con las condiciones de su entorno.



DESARROLLO:

Unir según corresponda
Videos multimedia
Resolver preguntas de alternativa múltiple
Pregunta estructurada
Cuadro sinóptico
Completar la oración
Mapas
Rompecabezas multimedia

RECURSOS:

Texto de 9º. Año
Carteles
Video
Láminas
Revistas
Guía Didáctica

ACTIVIDAD 3: Rompecabezas

OBJETIVO Reconocer la importancia del ecosistema marino y su biodiversidad, desde la observación de imágenes audiovisuales
CONTENIDOS EN LA GUÍA DIDÁCTICA, para descubrir sus características



DESARROLLO:

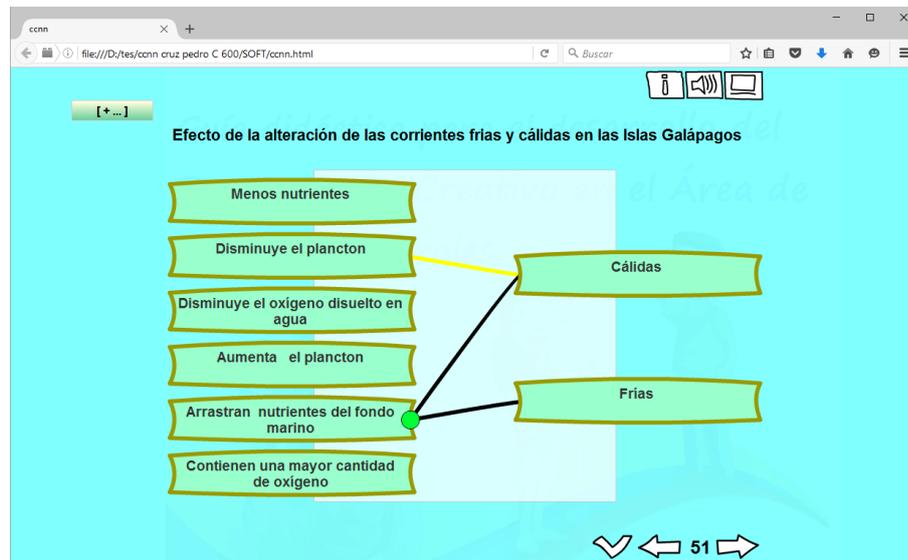
- Armar rompecabezas multimedia
- Videos multimedia
- Resolver preguntas de alternativa múltiple
- Pregunta estructurada
- Cuadro sinóptico
- Completar la oración
- Mapas

RECURSOS:

- Texto de 9º. Año
- Carteles
- Video
- Láminas
- Revistas

ACTIVIDAD 4

OBJETIVO Identificar las características del clima de la Región Insular y su influencia en la biodiversidad, mediante la observación, descripción e interpretación de mapas CONTENIDOS EN LA GUÍA DIDÁCTICA para identificar semejanzas y diferencias entre los tipos de climas.



DESARROLLO:

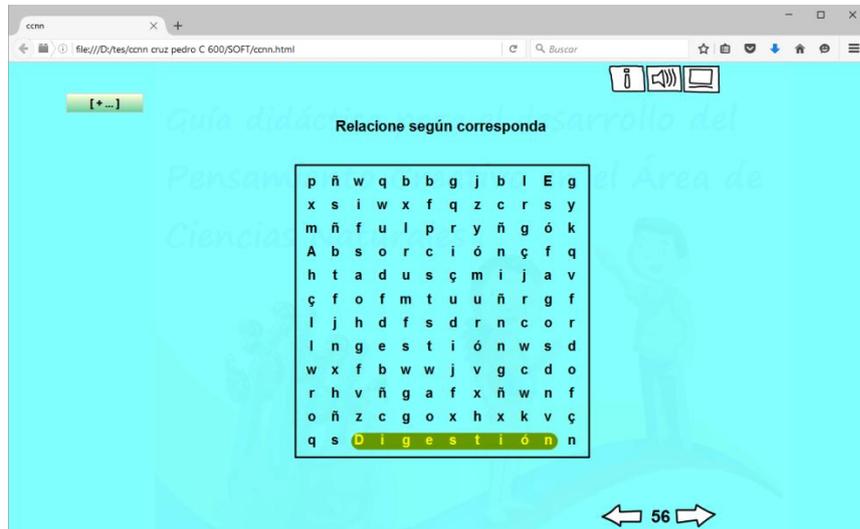
- Relacionar según corresponda
- Videos multimedia
- Resolver preguntas de alternativa múltiple
- Pregunta estructurada
- Cuadro sinóptico
- Completar la oración
- Mapas

RECURSOS:

- Texto de 9º. Año
- Carteles
- Video
- Láminas
- Revistas

ACTIVIDAD 5

OBJETIVO Conocer las características generales y específicas de la materia y la energía en la naturaleza mediante la observación e interpretación **CONTENIDOS EN LA GUÍA DIDÁCTICA**, para valorar la importancia del agua, suelo, aire y medio ambiente



DESARROLLO:

- Sopa de letras
- Videos multimedia
- Resolver preguntas de alternativa múltiple
- Pregunta estructurada
- Cuadro sinóptico
- Completar la oración
- Mapas

RECURSOS:

- Texto de 9º. Año
- Carteles
- Video
- Láminas
- Revistas

Conclusiones de la propuesta

Se determinó que la técnica de estudio adecuada es una aplicación didáctica diseñada e implementada en EDILIM.

La guía al utilizar un sistema que no requiere estar conectado a internet permite su uso inmediato y sin restricciones, además de;

El uso de la guía, como técnica lúdica, permitió darnos cuenta que a los pequeños les llama la atención todo lo relacionado con las nuevas tecnologías y que por lo tanto, tenemos en nuestras manos un gran recurso que facilitará nuestra labor en el sentido en que para el estudiante es más fácil apoderarse de conceptos Creativo en el Área de Ciencias Naturales.

El uso de las Tic, como técnica lúdica, se convierte en un aliado para los docentes que de una u otra manera queramos buscar nuevas alternativas de aprendizaje, a sabiendas que para los niños lo divertido se convierte en significativo y por ende el conocimiento se vuelve más agradable y fácil de asimilarlo.

Bibliografía

- Aguiar, J. S. . (2012). *Jogos para o ensino de conceitos*. Campiñas: Papyrus.
- Almeida, P. N. (2010). *Educação lúdica*. Sao Paulo: Editorial Loyola.
- Alvarez, E. (2011). *Creatividad y pensamiento divergente*. Obtenido de http://datateca.unad.edu.co/contenidos/434209/Creatividad_y_pensamiento_divergente.pdf.
- Andrade, A. E. (2015). *Curriculo de Educación Inicial*. Ecuador: Ministerio de Educación.
- Andrade, C. J. et al. (2014). *Educação infantil: muitos olhares*. Sao Paulo: Editorial Cortez.
- Antuña, D. R. (2011). *El juego y su metodología*. Colombia: Ediciones de la U.
- Arias, F. (Julio de 2012). *El Proyecto de investigación*. Obtenido de https://books.google.com.ec/books?id=W5n0BgAAQBAJ&pg=PA81&dq=que+es+la+poblacion+y+muestra+de+una+investigacion+2012&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwj0gLWCrMbjAhUI7iYKHdO_Br0Q6AEIOzAF#v=onepage&q=que%20es%20la%20poblacion%20y%20muestra%20de%20una%20investigacion%20
- Arias, F. (Julio de 2012). *Introducción a la Metodología de la Investigación*. Obtenido de https://books.google.com.ec/books?id=W5n0BgAAQBAJ&pg=PA81&dq=que+es+la+poblacion+y+muestra+de+una+investigacion+2012&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwj0gLWCrMbjAhUI7iYKHdO_Br0Q6AEIOzAF#v=onepage&q=que%20es%20la%20poblacion%20y%20muestra%20de%20una%20investigacion%20
- Avilés, C. (2010). *Diseño y elaboración de materiales multimedia con EDILIM*. Obtenido de <http://www.cpraviles.com/materiales/Vljornadas/html/canal4.htm>
- Baldwin, A. (2009). *Teorías sobre el desarrollo del niño*. Madrid: Narcea.
- Bandera, P. F. (2014). *las lúdicas en latinoamerica*. Colombia: UNICEF.
- Basante, L. H. (2010). *ACTUALIZACIÓN Y FORTALECIMIENTO CURRICULAR DE LA EDUCACIÓN BÁSICA*. Quito-Ecuador: Ministerio de Educación del Ecuador.
- Bautista, R. H. (2014). *las nuevas tecnologías en el aprendizaje lúdico*. Argentina: UNESCO.
- Bomtempo, E. (2009). *Brinquedoteca: o espaço de brincar*. Sao Paulo: FDT.
- Bornstein, M. y Lamb, M. (2012). *Development in Infancy. An Introduction*,. New York: McGraw.Hill.

- Boscan, A. (13 de Enero de 2013). *Epistemología e Investigación*. Obtenido de <http://epistemologia20.blogspot.com/2013/01/caracteristicas-del-metodo-cientifico.html>
- Calderón, L. (Abril de 2012). *El Diseño Metodológico*. Obtenido de http://es.slideshare.net/mares_lili/diseo-metodologico-31197079?related=1
- Castañeda, M., Cabrera, A., Navarro, Y., & De Veries, W. (2010). *Procesamiento datos y análisis estadísticos utilizando SPSS*. Obtenido de <http://www.pucrs.br/edipucrs/spss.pdf>
- Cratty, B. F. (2015). *A inteligência pelo movimento*. Sao Paulo: Unidas.
- Cunha, N. H. S. . (2014). *Brinquedoteca: definição, histórico no Brasil e no mundo*. En A. Friedman et al. *O direito de brincar: a brinquedoteca*. Rio de Janeiro: Maltase.
- Estrada, A. (8 de Marzo de 2012). *Epistemología lúdica*. Obtenido de <http://esimulacion.blogspot.com/>
- Freire, P. (2010). *Pedagogía da autonomia: Saberes necessários á prática educativa*. Sao Paulo: Paz y Tierra.
- Friedmann, A. (2012). *Jogos tradicionais*. Rio de Janeiro: Morata.
- Friedmann, A. (2010). *Ludoteca*. Colombia: Paidós.
- García, A. P. (2015). *Desarrollo de las habilidades del pensamiento*. México: Universidad de Guadalajara.
- García, D. C. (2009). "LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL EJERCICIO DE LA LECTURA COMO RECURSO DE POTENCIACIÓN DE COMPRENSIÓN LECTORA EN LA ESCUELA PARTICULAR MIXTA MATUTINA Nº 828 "COLINAS DE LA ALBORADA", SEGUNDO AÑO BÁSICO, PERÍODO LECTIVO 2007-2008". Paris: UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA EQUINOCCIAL.
- Gibbs, G. (2012). *El Análisi de Datos Cualitativos en Investigación Cualitativa*. Obtenido de https://books.google.com.ec/books?id=855yAgAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=investigacion+cuantitativa+2012&hl=es-419&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=investigacion%20cuantitativa%202012&f=false
- Goleman, D. . (2014). *Inteligencia emocional*. España: Paidós.
- González, M. (6 de Mayo de 2012). *Técnicas, Métodos Empíricos y Tipos de Investigación y Observación*. Obtenido de <http://es.slideshare.net/MAGDAGONZALEZP/tcnicas-mtodos-empricos-y-tipos-de-investigacin-y-de-observacin-por-magda-gonzalez-p>
- Gottman, J. ..., & Declaire, J. (2011). *Inteligencia emocional y el arte de educar a nuestros niños*. Sao Paulo: Eduforma.

Gutiérrez Campoverde, D. C. (2012). *Guía de actividades lúdicas para el refuerzo de las operaciones matemáticas*. Obtenido de <http://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/2067/14/UPS-CT002378.pdf>

Hernández Dominguez, P. E. (2015). *Recreación y motivación*. Obtenido de <http://fche.uta.edu.ec/phocadownload/motivacion%20y%20recreacion7%20a%20y%20b.pdf>

Jácome Borja, G. P. (2015). *Impacto de la TICs en el proceso de enseñanza aprendizaje de las ciencias naturales en los estudiantes del décimo año de educación general básica del colegio de bachillerato primero de abril de la ciudad de Latacunga provincia de Cotopaxi*. Obtenido de <http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/3034/1/T-UTC-00488.pdf>

Jiménez V., C. A. (2010). *La inteligencia lúdica*. Obtenido de <http://ludica.com.co/nuevosensayos/ENSAYO%2012.doc>.

Juárez Escarate, P. (2011). *Técnicas lúdicas*. Obtenido de <http://ri.ufg.edu.sv/jspui/bitstream/11592/6484/3/371.307%208-J91e-CAPITULO%20II.pdf>

Larraz Rábanos, N. (2015). *Desarrollo de las habilidades creativas y metacognitivas en la educación*. Obtenido de https://books.google.com.ec/books?id=t6_RCQAAQBAJ&pg=PA12&lpg=PA12&dq=Las+habilidades+creativas+y+metacognitivas+son+esenciales+en+los+adolescentes+debido+a+que+estas+van+a+influir+de+forma+positiva+en+el+desarrollo+cognitivo&source=bl&ts=Mp347za98f&sig=

López Crespo, M. C. (2011). *Desarrollo del pensamiento creativo*. Obtenido de <http://cdjbv.ucuenca.edu.ec/ebooks/td4a30.pdf>.

Maigua Chanaluisa, M. F. (2013). *Elaboración de material didáctico en el área de ciencias naturales, para mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de los quintos años de educación básica de la escuela Ana Páez*. Obtenido de <http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/1929/1/T-UTC-1800.pdf>

Martínez, R., & Eddy, R. (30 de Julio de 2005). *Manual de Metodología de la Investigación Científica*. Obtenido de file:///G:/manual_de_metodologia_deinvestigaciones._1.pdf

Martínez, V. (2013). *Métodos, técnicas e instrumentos de investigación*. Obtenido de http://www.academia.edu/6251321/M%C3%A9todos_t%C3%A9cnicas_e_instrumentos_de_investigaci%C3%B3n

Mayorga Monserrate, C. L. (2011). *Estrategias lúdicas creativas en el rendimiento académico de estudios sociales*. Obtenido de <http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/145/3/Estrategias%20l%C3%BAd>

icas%20creativas%20en%20el%20rendimiento%20acad%C3%A9mico%20de%20estudios%20sociales..pdf

Medina, A., De la Herrán, A., & Domínguez, M. (Marzo de 2014). *Fronteras de la Investigación de la Didáctica*. Obtenido de <https://books.google.com.ec/books?id=XlpOAwAAQBAJ&pg=PA58&dq=concepto+de+investigacion+cuantitativa+2012&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjI2MnVI8bJAhVLSSYKHf-PClwQ6AEIMDAE#v=onepage&q=concepto%20de%20investigacion%20cuantitativa%2012&f=false>

Mogollón, J. (22 de Julio de 2010). *Estadística Aplicada Recoleccion de Datos*. Obtenido de <http://es.scribd.com/doc/60646905/ESTADISTICA-APLICADA-RECOLECCION-DE-DATOS#scribd>

Montalvo Sarzosa, S. y. (2011). *Estudio de las estrategias metodológicas que aplican los docentes en el proceso enseñanza –aprendizaje de ciencias naturales, en los estudiantes de los novenos años de*. Obtenido de <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/469/1/FECYT%20941%20TESIS%20FINAL.pdf>

Morán, G., & Alvarado, D. (2010). *Métodos de Investigacion*. Obtenido de <https://mitrabajodegrado.files.wordpress.com/2014/11/moran-y-alvarado-metodos-de-investigacion-1ra.pdf>

Naranjo Vaca, G. M. (2013). *La aplicación de recursos didácticos y su incidencia en el aprendizaje de la asignatura de ciencias naturales de los estudiantes de cuarto año de educación básica de la escuela Eduardo Vásquez Dodero parroquia Chillogallo*. Obtenido de <http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/6217/1/FCHE-EBS-1128.pdf>

Palacios, C. (2012). *Desarrollo de la creatividad en el área de ciencias naturales y su incidencia en el proceso enseñanza aprendizaje de 4to y 5to año de educación básica de la escuela “Teniente Hugo Ortiz” n° 1. periodo 2010-2011*. Obtenido de <http://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/2997>

Paredes Aguirre, A. (2012). *Creatividad*. Obtenido de <http://alfpa.upeu.edu.pe/creatividad/creatividad.htm>

Pérez, R., Caso, C., Fernández, M., & López, A. (Abril de 2012). *Introducción a la Estadística Económica*. Obtenido de <https://books.google.com.ec/books?id=JmB3X23y20AC&pg=PA9&dq=concepto+de+muestra+y+poblacion++2011&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwig4Oj1-crJAhVIBD4KHZ4ICtoQ6AEIJzAC#v=onepage&q=concepto%20de%20muestra%20y%20poblacion%20%202011&f=false>

Reynaga, J. (29 de Noviembre de 2012). *El Método Estadístico*. Obtenido de <http://es.slideshare.net/pelao1972/metodo-estadistico>

Sabaneta, L. L. (21 de Noviembre de 2010). *Epistemología de la lúdica*. Obtenido de Estructura de la ciencia y la investigación científica: <http://epistemologadelaldica.blogspot.com/>

Salas, M. C. (2010). *Actualización del fortalecimiento curricular*. Quito-Ecuador: Ministerio de Educación.

Solórzano Calle, J. d. (2011). *Actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje de la matemática*. Obtenido de <http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/1237/3/ACTIVIDADES%20L%C3%9ADICAS%20PARA%20MEJORAR%20EL%20APRENDIZAJE%20DE%20LA%20MATEM%C3%81TICA.pdf>.

Torres de Torres, G. M. (2015). *Modelos pedagógicos*. Obtenido de <https://gingermariatorres.wordpress.com/modelos-pedagogicos/>

Universidad de Guayaquil. (23 de Julio de 2015). *Facultad de filosofía*. Obtenido de <http://filosofia.edu.ec/wp-content/uploads/2015/07/Material-consulta-Autorizado.pdf>

Vargas Caicedo, C. J. (2012). *Jogando e construyendo matemática*. Sao Paulo: Unidas.

Velasco Tapia, L. (2012). *Desarrollo del Pensamiento Creativo*. Obtenido de https://trabajosocialucen.files.wordpress.com/2012/05/desarrollo_pensamiento_creativo.pdf.

Vélez, C. A. (2010). *La lúdica y los nativos digitales*. Obtenido de <http://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/LP/article/download/2166/2072>.

Villaseñor, I., & Gómez, J. (2013). *Investigación y documentación Jurídica*. Obtenido de <https://books.google.com.ec/books?id=MgLDBAAAQBAJ&pg=PA30&dq=metodo+inductivo+deductivo+ejemplos+2014&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiFy7eXqsfJAhVM5CYKHWnTDqgQ6AEIGjAA#v=onepage&q=metodo%20inductivo%20deductivo%20ejemplos%202014&f=false>

Zamora, D. T. (11 de Mayo de 2012). *Epistemología de la pedagogía*. Obtenido de La actividad lúdica: <http://epsitekaleja.blogspot.com/2012/05/actividades-ludicas.html>

Referencias bibliográficas

- Aguiar, J. S. . (2012). Jogos para o ensino de conceitos. Campiñas: Papirus.
- Almeida, P. N. (2010). Educação lúdica. Sao Paulo: Editorial Loyola.
- Alvarez, E. (2011). Creatividad y pensamiento divergente.
- Andrade, A. E. (2015). Currículo de Educación Inicial. Ecuador: Ministerio de Educación.
- Maigua Chanaluisa, M. F. (2013). Elaboración de material didáctico en el área de ciencias naturales, para mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de los quintos años de educación básica de la escuela Ana Páez.
- Martinez, R., & Eddy, R. (30 de Julio de 2005). Manual de Metodología de la Investigación Científica.
- Martínez, V. (2013). Métodos , técnicas e instrumentos de investigación.
- Mayorga Monserrate, C. L. (2011). Estrategias lúdicas creativas en el rendimiento académico de estudios sociales.
- Medina, A., De la Herrán, A., & Domínguez, M. (Marzo de 2014). Fronteras de la Investigación de la Didáctica.
- Montalvo Sarzosa, S. y. (2011). Estudio de las estrategias metodológicas que aplican los docentes en el proceso enseñanza –aprendizaje de ciencias naturales, en los estudiantes de los novenos años de.
- Morán, G., & Alvarado, D. (2010). Métodos de Investigación.
- Naranjo Vaca, G. M. (2013). La aplicación de recursos didácticos y su incidencia en el aprendizaje de la asignatura de ciencias naturales de los

estudiantes de cuarto año de educación básica de la escuela Eduardo Vásquez Dodero parroquia Chillogallo.

Palacios, C. (2012). Desarrollo de la creatividad en el área de ciencias naturales y su incidencia en el proceso enseñanza aprendizaje de 4to y 5to año de educación básica de la escuela "Teniente Hugo Ortiz" n° 1. periodo 2010-2011.

Paredes Aguirre, A. (2012). Creatividad.

Pérez, R., Caso, C., Fernández, M., & López, A. (Abril de 2012). Introducción a la Estadística Económica. Sabaneta, L. L. (21 de Noviembre de 2010). Epistemología de la lúdica.

Salas, M. C. (2010). Actualización del fortalecimiento curricular. Quito-Ecuador: Ministerio de Educación.

Solórzano Calle, J. d. (2011). Actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje

Torres de Torres, G. M. (2015). Modelos pedagógicos.

Vargas Caicedo, C. J. (2012). Jogando e construyendo matemática. Sao Paulo: Unidas.

Velasco Tapia, L. (2012). Desarrollo del Pensamiento Creativo.

Vélez, C. A. (2010). La lúdica y los nativos

Villaseñor, I., & Gómez, J. (2013). Investigación y documentación Jurídica. Zamora, D. T. (11 de Mayo de 2012). Epistemología de la pedagogía.

Referencias web

<http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/469/1/FECYT%20941%20TESIS%20FINAL.pdf>

<https://mitrabajodegrado.files.wordpress.com/2014/11/moran-y-alvarado-metodos-de-investigacion-1ra.pdf>

<http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/6217/1/FCHE-EBS-1128.pdf>

<http://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/2997>

<http://alfpa.upeu.edu.pe/creatividad/creatividad.htm>

<https://gingermariatorres.wordpress.com/modelos-pedagogicos/>

<http://filosofia.edu.ec/wp-content/uploads/2015/07/Material-consulta-Autorizado.pdf>

https://trabajosocialucen.files.wordpress.com/2012/05/desarrollo_pensamiento_creativo.pdf

<http://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/LP/article/download/2166/2072>

<https://books.google.com.ec/books?id=MgLdBAAAQBAJ&pg=PA30&dq=metodo+inductivo+deductivo+ejemplos+2014&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiFy7eXqsfJAhVM5CYKHWnTDqgQ6AEIGjAAN°v=onepage&q=metodo%20inductivo%20deductivo%20ejemplos%202014&f=false>

<http://epsitekaleja.blogspot.com/2012/05/actividades-ludicas.html>

ANEXOS

Guayaquil, enero de 2017

**MSc SILVIA MOY-SANG CASTRO, Arq.
DECANA DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA
LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CIUDAD.-**

De mis consideraciones:

En virtud que las autoridades de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación me designaron Consultor Académico de Proyectos Educativos de Licenciatura en Ciencias de la Educación, Mención: Informática, el día 16 de noviembre de 2016

Tengo a bien informar lo siguiente:

Que las integrantes CRUZ SANCHEZ CAROLI FABIOLA con c:c: 130769858-7 y, DEL ROSARIO PEÑAFIEL ANA BELLA con c:c:092710437-2 diseñaron el proyecto educativo con el tema: Influencia de las técnicas lúdicas en el Desarrollo De Pensamiento Creativo en el Área de Ciencias Naturales dirigida a los Estudiantes del Noveno Grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Dra. Matilde Hidalgo de Procel, Zona 5, Distrito 09D14, Provincia del Guayas, Cantón Pedro Carbo, Parroquia Valle de la Virgen. Periodo Lectivo 2015-2016. Diseño de una Guía Didáctica.

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

Las participantes satisfactoriamente han ejecutado las diferentes etapas constitutivas del proyecto, por lo expuesto se procede a la **APROBACIÓN** del proyecto, y pone a vuestra consideración el informe de rigor para los efectos legales correspondiente.

Atentamente

MSc. Daniel Ruiz López
Consultor Académico



UNIDAD EDUCATIVA
"DRA. MATILDE HIDALGO DE PROCEL"
VALLE DE LA VIRGEN - PEDRO CARBO - GUAYAS



Ministerio
de Educación

AUTORIZACIÓN

En Calidad de Representante Legal de la Unidad Educativa "Matilde Hidalgo de Procel", a pedido por escrito de las Interesadas: CRUZ SANCHEZ CAROLI FABIOLA y, DEL ROSARIO PEÑAFIEL ANA BELLA, estudiante de la Universidad de Guayaquil Facultad de Filosofía Letras y Ciencias de la Educación las mismas que solicitan realizar las investigaciones previas para la Ejecución del proyecto de Licenciatura en Informática del Sistema de Estudios Superior Modalidad semipresencial Centro Pedro Carbo.

Dicha investigación se desarrollará en Noveno Año de Educación General Básica que paseé la institución educativa que se encuentra a cargo del Mst. Francisco Quimis Lino

Autorizo que realicen las respectivas investigaciones en uso de mis atribuciones como Directora de la Institución.

Lo Certifica.

Magíster .Gina Piguave Jiménez.

DIRECTORA.





UG
Universidad
de Guayaquil



Facultad de Filosofía
Letras y Ciencias de la
Educación

SUB-DIRECCIÓN
DE
EXTENSIONES

Guayaquil, 08 de Noviembre de 2015

Econ.
Debbie Bustamante
DIRECTORA DISTRITAL
Ciudad.

De mis consideraciones:

Con un saludo cordial y conedores de su alto espíritu de colaboración con los futuros profesionales en Ciencias de la Educación mención: INFORMATICA solicitamos a usted o a quien corresponda les permitan realizar el Proyecto Educativo en el Distrito o Unidad Educativa que dirige: LCDA. GINA PIGUAVE al grupo de estudiantes conformado por: CRUZ SÁNCHEZ CAROLY, DEL ROSARIO PEÑAFIEL ANA.

Tema: Influencia de las Técnicas Lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo.

Propuesta: Diseño de una guía didáctica con enfoque destreza con criterio de desempeño utilizando las técnicas lúdicas en el área de CIENCIAS NATURALES con los estudiantes del 9no año de la Unidad Educativa "DRA. MATILDE HIDALGO DE PROCEL".

Anticipamos nuestro cordial agradecimiento

Atentamente,



GESTOR DE TITULACIÓN DE LA ESPECIALIZACIÓN

C.C: Archivo

Caminemos juntos a la excelencia



Entrevista a directivo de la institución



Entrevista a directivo de la institución



Encuesta a docentes de EGB



Encuesta a docentes de EGB



Encuesta a estudiantes de noveno EGB



Encuesta a estudiantes de noveno EGB



Encuesta a representantes de noveno EGB



Encuesta a representantes de noveno EGB

Anexo IV Instrumentos de Investigación

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA CIENCIAS Y LETRAS DE LA EDUCACIÓN
ENCUESTA A DOCENTE DEL NOVENO GRADO DE LA UNIDAD
EDUCATIVA DRA. MATILDE HIDALGO DE PROCEL

OBJETIVO

La información que solicitamos en las siguientes encuestas será manejada con confiabilidad, por ello no requiere sus datos personales. De antemano agradecemos su colaboración.

Marque con una (x) la opción que usted considere:

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

N°	PREGUNTAS	ALTERNATIVAS				
		1	2	3	4	5
01	¿Se debe aplicar técnicas lúdicas en clases de ciencias naturales?					
02	¿ Considera que las técnicas lúdicas ayudan en el aprendizaje de los estudiantes?					
03	¿Cree usted que las técnicas lúdicas promueven el desarrollo creativo					
04	¿Considera que las técnicas lúdicas permiten desarrollar el aprendizaje?					
05	¿Considera que el desarrollo del pensamiento creativo depende de las técnicas lúdicas que se utilizan?					
06	¿El desarrollo del pensamiento creativo se desarrolla aplicando técnicas lúdicas?					
07	¿Cree usted que el desarrollo del pensamiento creativo mejora el rendimiento de los estudiantes con las técnicas ludicas?					
08	la participación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje mejoraría si se aplican técnicas lúdicas?					
09	¿Con el uso de la guía didáctica permitirá al docente y estudiantes desarrollar con facilidad su creatividad?					
10	¿Si se aplica una guía didáctica permitirá al docente a desarrollar el pensamiento creativo?					



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

ENCUESTA A ESTUDIANTES DEL NOVENO GRADODE LA UNIDAD
EDUCATIVA DRA. MATILDE HIDALGO DE PROCEL

OBJETIVO

La información que solicitamos en las siguientes encuestas será manejada con confiabilidad, por ello no requiere sus datos personales. De antemano agradecemos su colaboración.

Marque con una (x) la opción que usted considere:

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

Preguntas	Alternativas				
	1	2	3	4	5
1. ¿Te gustaría que se apliquen Técnica Lúdica en clases?					
2. ¿Considera importante utilizar de las Técnicas Lúdicas en el proceso de desarrollo de pensamiento creativo?					
3. ¿cree usted que debe aplicar técnicas lúdicas en el área de ciencias naturales?					
4. ¿Considera Ud. que se puede aplicar las técnicas lúdicas en los contenidos de la asignaturas de ciencias naturales?					
5. ¿Aplica técnicas lúdicas en clases para mejorar la Calidad del desarrollo del pensamiento creativo?					
6. ¿Está de acuerdo que el docente desarrolle el pensamiento creativo en sus alumnos?					
7. ¿Cree usted que el desarrollo del pensamiento creativo mejora el rendimiento académico?					
8. ¿Cree Ud. que el desempeño del docente influye en forma directa en la Calidad del desarrollo del pensamiento creativo?					
9. ¿Considera Ud. Que la aplicación de la guía interactiva ayudará a desarrollar el pensamiento creativo?					
10. ¿si se aplica una guía interactiva mejorara el pensamiento creativo?					



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

ENCUESTA A REPRESENTANTES DEL NOVENO GRADODE LA UNIDAD
EDUCATIVA DRA. MATILDE HIDALGO DE PROCEL

OBJETIVO

La información que solicitamos en las siguientes encuestas será manejada con confiabilidad, por ello no requiere sus datos personales. De antemano agradecemos su colaboración.

Marque con una (x) la opción que usted considere:

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

Preguntas	Alternativas				
	1	2	3	4	5
1. ¿ Considera de vital importancia el uso de las TIC en el aprendizaje de su representado?					
2. ¿ Los juegos por computadora son herramientas que pueden generar más interés al estudiar el contenido de la materia de Ciencias naturales?					
3. ¿ El uso de las Técnicas lúdicas le ayudará a desarrollar el conocimiento en cuanto a la materia de Ciencias naturales?					
4. ¿ Considera Ud. que se puede aplicar las técnicas lúdicas en los contenidos de la asignaturas de ciencias naturales?					
5. ¿ Considera que al tener a su alcance materiales extras de estudio (videos, tutoriales internet...etc.) mejoraría pensamiento creativo?					
6. ¿ Considera importante lograr un buen pensamiento creativo de su representado?					
7. ¿ Considera que al desarrollar actividades creativas le favorece a su representado?					
8. ¿ Considera que el texto de Ciencias naturales es el único recurso para tener un buen pensamiento creativo?					
9. ¿ Cree que el uso de una guía didáctica le ayudará en las actividades de su representado?					
10. ¿ Considera que la implementación de una guía didáctica para Ciencias naturales desarrollará la creatividad de su representado?					



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA CIENCIAS Y LETRAS DE LA EDUCACIÓN

ENTREVISTA A DIRECTIVO DEL LA UNIDAD EDUCATIVA DRA. MATILDE
HIDALGO DE PROCEL

OBJETIVO

La información que solicitamos en las siguientes encuestas será manejada con confiabilidad, por ello no requiere sus datos personales. De antemano agradecemos su colaboración

1. SABES USTED QUE SON TÉCNICAS LÚDICAS
2. ¿EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS DOCENTES UTILIZAN TÉCNICA LÚDICAS PARA IMPARTIR SUS CLASES?
3. ¿LOS DOCENTES APLICAN TÉCNICAS DEL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO PARA IMPARTIR SUS CONOCIMIENTO?
4. ¿PARA POTENCIAR EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN LOS ESTUDIANTES ES NECESARIO APLICAR NUEVOS RECURSOS DIDÁCTICOS BASADOS EN TÉCNICASLÚDICAS?
5. CREE USTED QUE EL DISEÑO DE UNA GUÍA INTERACTIVA AYUDARA A MEJORARA EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES

ACTIVIDADES	MESES															
	1				2				3				4			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
SEMANAS																
FASE I																
Recolección de información																
Redacción y revisión																
Mecanografía y presentación																
FASE II																
Elaboración de instrumentos																
Recolección de datos																
Tabulación de datos																
Análisis e interpretación de datos																
Mecanografía y presentación																
FASE III																
Elaboración de documento																
Redacción y revisión																
Mecanografía y presentación																

REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS

Influencia de las técnicas lúdicas en el Desarrollo De Pensamiento Creativo en el Área de Ciencias Naturales dirigida a los Estudiantes del Noveno Grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Dra. Matilde Hidalgo de Procel, Zona 5, Distrito 09D14, Provincia del Guayas, Cantón Pedro Carbo, Parroquia Valle de la Virgen. Periodo Lectivo 2015-2016. Diseño de una Guía Didáctica con Enfoque de Destreza con Criterio de Desempeño.

AUTORAS:
CRUZ SANCHEZ CAROLI FABIOLA.
DEL ROSARIO PEÑAFIEL ANA BELLA.

TUTOR:
Lcdo. DANIEL RUIZ LOPEZ MSc

REVISORES:
Lcda. FLOR RAMIREZ MSc.
Lcda. ENEIDA BASTIDAS MSc.
Lcdo. DANIEL RUIZ LOPEZ MSc.

INSTITUCIÓN: UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD:
FILOSOFIA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION

CARRERA:" INFORMATICA".

FECHA DE PUBLICACIÓN:
AÑO 2016.

No. DE PÁGS:
213 PAGES

TÍTULO OBTENIDO:
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCION INFORMATICA.

ÁREAS TEMÁTICAS: CIENCIAS NATURALES UNIDAD EDUCATIVA DRA.MATILDE HIDALGO -DIDACTICA

PALABRAS CLAVE:
(TECNICAS LUDICAS) (DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO) (GUIA DIDACTICA)

RESUMEN: La educación es uno de los ámbitos que, en la actualidad ha tenido un impacto trascendental debido a los avances tecnológicos, por lo cual surge el interés de investigar la influencia de las técnicas lúdicas en el desarrollo de pensamiento creativo en el área de ciencias naturales, para la elaboración de una guía didáctica con el uso de la herramienta Eddilim. Con el presente estudio investigativo se pretende mejorar el pensamiento creativo de los estudiantes, cambiando el modo tradicionalista a un proceso de enseñanza-aprendizaje dinámico de participación, estableciendo la comunicación e información de manera rápida y eficaz, para que el aprendizaje sea significativo y de esta manera, potenciar un pensamiento creativo eficiente, durante el periodo académico. Para argumentar este proyecto se realizó el estudio bibliográfico, análisis estadístico y encuesta a los docentes y estudiantes de la Unidad Educativa Dra. Matilde Hidalgo de Procel, en donde, se destacó la falta de conocimiento y aplicación de técnicas lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje por parte de los docentes y estudiantes, por lo que se propuso el diseño de una guía didáctica con destrezas con criterio de desempeño, con actividades autónomas como unir según corresponda, rompecabezas y videos para incrementar el interés de los estudiantes en aprender y de esta manera aportar al proceso de formación académica y lograr en los estudiantes el óptimo pensamiento creativo.

No. DE REGISTRO (en base de datos):
UG-FF-EB-2015-P.021

No. DE CLASIFICACIÓN:

DIRECCIÓN URL (tesis en la web):

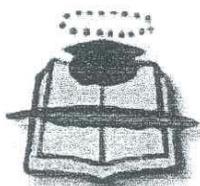
ADJUNTO PDF: SI NO

CONTACTO CON AUTOR/ES Teléfono: 0959764956 E-mail: carolicruzs@hotmail.com

CONTACTO EN LA INSTITUCIÓN: Nombre: Secretaría de la Facultad Filosofía

Teléfono: (2294091) Telefax: 2393065

E-mail: fca@uta.edu.ec



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

ESPECIE UNIVERSITARIA- NIVEL PREGRADO

Guayaquil, 12 de Junio del 2017

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

De mis Consideraciones:

Con atento saludo informo a usted que una vez revisado los tres anillados y haber verificado las respectivas correcciones del proyecto educativo de las estudiantes *CRUZ SANCHEZ CAROLI FABIOLA* y *DEL ROSARIO ANA BELLA*, Con el tema y propuesta: TEMA: Influencia de las Técnicas lúdicas en el Desarrollo de Pensamiento Creativo el Área de Ciencias Naturales. Dirigida a los Estudiante del Noveno Grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Dr. Matilde Hidalgo de Procel, Zona 05, Distrito 09D14 de la Provincia del Guayas, Cantón Pedro Carbo, Parroquia Valle de la Virgen, Periodo Lectivo 2015 - 2016. PROPUESTA: Diseño de una Guía Didáctica. Han realizado las respectivas correcciones sugeridas por el tribunal, el proyecto de las Sra. *CRUZ SANCHEZ CAROLI FABIOLA* y *DEL ROSARIO ANA BELLA*, quienes sustentaron el 30 de Marzo del 2017, esta su proyecto para ser empastado para los fines que corresponde.

Es lo que puedo certificar en honor a la verdad.

Atentamente,

MSC.JORGE YANEZ



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

Guayaquil, 10 de enero del 2017

Por la presente se CERTIFICA: Que los resultados del análisis por el sistema detector de coincidencias AntiPlagiarism.net al proyecto código IF-T-PC-0023 con el tema: **Influencia de las técnicas lúdicas en el Desarrollo De Pensamiento Creativo en el Área de Ciencias Naturales** dirigida a los Estudiantes del Noveno Grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Dra. Matilde Hidalgo de Procel, Zona 5, Distrito 09D14, Provincia del Guayas, Cantón Pedro Carbo, Parroquia Valle de la Virgen. Periodo Lectivo 2015-2016. Diseño de una Guía Didáctica con Enfoque de Destreza con Criterio de Desempeño. es de 97% cumpliendo con las condiciones de aprobación, encontrándose APTO para presentar el proyecto educativo a las autoridades competentes.

Particular que informo para los fines pertinentes.

AntiPlagiarism.NET

Sin título: Bloc de notas

Archivo Edición Formato Ver Ayuda

IF-T-PC-0023

Text(84948):

IntroducciónEl desarrollo tecnológico hoy en día es notable en casi todas las actividades que desempeñan las personas en la sociedad. La educación no ha sido una excepción, por lo que todo el sistema educativo se encuentra en un proceso de cambio y actualización para mejorar significativamente la calidad de la educación. En este contexto las Tecnologías de la información y comunicación juegan un papel importante para llevar a cabo este cambio, e involucra la capacitación permanente de toda la comunidad educativa, para proporcionar nuevos métodos y técnicas lúdicas que aporten un nuevo proceso de enseñanza aprendizaje y de esta manera beneficiar a los estudiantes, los cuales se han convertido en el centro de atención para alcanzar objetivos de progreso social y económico para el país. Capítulo I. El problema, se describe el contexto del bajo desarrollo De Pensamiento Creativo en el Área de Ciencias Naturales, especificando en los objetivos a los involucrados que son la comunidad educativa y las posibles causas que originan el problema de investigación. Capítulo II. Marco teórico, se recopila y analizan las investigaciones de diferentes autores para argumentar el tema y dar respuesta a la interrogante de investigación para fundamentar y orientar la viabilidad del trabajo. Capítulo III. Metodología, se indica los métodos y técnicas que se utilizó para la investigación y también se presenta la población y muestra en donde se aplicó la encuesta, los datos obtenidos se visualizan en tablas y gráficos que demuestran los resultados de las encuestas realizadas a los estudiantes y docentes. Capítulo IV. Propuesta, se diseña una guía didáctica utilizando el software libre llamado adlim para el desarrollo creativo en el área de ciencias naturales.

Log: Autoselect Clear log

[11:36:58] Found 1% matches at: <http://entusiasmado.com/curso-de-creatividad-2-las-condiciones-de-la-creatividad/>

[11:37:01] Found 1% matches at: <http://es.wikihow.com/expresarte>

[11:37:04] Found 3% matches at: <http://www.oei.es/historico-salacts/ctseeducacion.htm>

[11:37:05] Found 1% matches at: http://elblogdepaopayu.blogspot.com/2013_04_01_archive.html

[11:37:13] Found 1% matches at: https://es.wikipedia.org/wiki/Relaciones_Internacionales

[11:37:13] The originality of the text is 97%

Done


Firma Gestor de Aula Virtual



UG
Universidad
de Guayaquil



Facultad de Filosofía,
Letras y Ciencias de la
Educación

SUB-DIRECCIÓN
DE
EXTENSIONES

Guayaquil, 08 de Noviembre de 2015

Econ.
Debbie Bustamante
DIRECTORA DISTRITAL
Ciudad.

De mis consideraciones:

Con un saludo cordial y conoedores de su alto espíritu de colaboración con los futuros profesionales en Ciencias de la Educación mención: INFORMATICA solicitamos a usted o a quien corresponda les permitan realizar el Proyecto Educativo en el Distrito o Unidad Educativa que dirige: LCDA. GINA PIGUAVE al grupo de estudiantes conformado por: CRUZ SÁNCHEZ CAROLY, DEL ROSARIO PEÑAFIEL ANA.

Tema: Influencia de las Técnicas Lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo.

Propuesta: Diseño de una guía didáctica con enfoque destreza con criterio de desempeño utilizando las técnicas lúdicas en el área de CIENCIAS NATURALES con los estudiantes del 9no año de la Unidad Educativa "DRA. MATILDE HIDALGO DE PROCEL".

Anticipamos nuestro cordial agradecimiento

Atentamente,

GESTOR DE TITULACIÓN DE LA ESPECIALIZACIÓN

C.C: Archivo

Camiremos juntos a la excelencia

Cda. Universitaria, Av. Kennedy 5213/ Av. Dato - www.fhsu.edu.ec



UNIDAD EDUCATIVA
"DRA. MATILDE HIDALGO DE PROCEL"
VALLE DE LA VIRGEN - PEDRO CARBO - GUAYAS



AUTORIZACIÓN

En Calidad de Representante Legal de la Unidad Educativa "Matilde Hidalgo de Procel", a pedido por escrito de las Interesadas: CRUZ SANCHEZ CAROLI FABIOLA y, DEL ROSARIO PEÑAFIEL ANA BELLA, estudiante de la Universidad de Guayaquil Facultad de Filosofía Letras y Ciencias de la Educación las mismas que solicitan realizar las investigaciones previas para la Ejecución del proyecto de Licenciatura en Informática del Sistema de Estudios Superior Modalidad semipresencial Centro Pedro Carbo.

Dicha investigación se desarrollará en Noveno Año de Educación General Básica que paseé la institución educativa que se encuentra a cargo del Mst. Francisco Quimis Lino

Autorizo que realicen las respectivas investigaciones en uso de mis atribuciones como Directora de la Institución.

Lo Certifica.

Magíster .Gina Piguave Jiménez.

DIRECTORA.





Presidencia
de la República
del Ecuador



Plan Nacional
de Ciencia, Tecnología,
Innovación y Saberes



senescyt
Sistema Nacional de Investigación Científica y Tecnológica

REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS

Influencia de las técnicas lúdicas en el Desarrollo De Pensamiento Creativo en el Área de Ciencias Naturales dirigida a los Estudiantes del Noveno Grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Dra. Matilde Hidalgo de Procel, Zona 5, Distrito 09D14, Provincia del Guayas, Cantón Pedro Carbo, Parroquia Valle de la Virgen. Periodo Lectivo 2015-2016. Diseño de una Guía Didáctica con Enfoque de Destreza con Criterio de Desempeño.

AUTORAS:
CRUZ SANCHEZ CAROLI FABIOLA.
DEL ROSARIO PEÑAFIEL ANA BELLA.

TUTOR:
Lcdo. DANIEL RUIZ LOPEZ MSc

REVISORES:
Lcda. FLOR RAMIREZ MSc.
Lcda. ENEIDA BASTIDAS MSc.
Lcdo. DANIEL RUIZ LOPEZ MSc.

INSTITUCIÓN: UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD:
FILOSOFIA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION

CARRERA: "INFORMATICA".

FECHA DE PUBLICACIÓN:
AÑO 2016.

No. DE PÁGS:
213 PAGS

TÍTULO OBTENIDO:
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCION INFORMATICA.

ÁREAS TEMÁTICAS: CIENCIAS NATURALES UNIDAD EDUCATIVA DRA.MATILDE HIDALGO -DIDACTICA

PALABRAS CLAVE:
(TECNICAS LUDICAS) (DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO) (GUIA DIDACTICA)

RESUMEN: La educación es uno de los ámbitos que, en la actualidad ha tenido un impacto trascendental debido a los avances tecnológicos, por lo cual surge el interés de investigar la influencia de las técnicas lúdicas en el desarrollo de pensamiento creativo en el área de ciencias naturales, para la elaboración de una guía didáctica con el uso de la herramienta Eddilim. Con el presente estudio investigativo se pretende mejorar el pensamiento creativo de los estudiantes, cambiando el modo tradicionalista a un proceso de enseñanza-aprendizaje dinámico de participación, estableciendo la comunicación e información de manera rápida y eficaz, para que el aprendizaje sea significativo y de esta manera, potenciar un pensamiento creativo eficiente, durante el periodo académico. Para argumentar este proyecto se realizó el estudio bibliográfico, análisis estadístico y encuesta a los docentes y estudiantes de la Unidad Educativa Dra. Matilde Hidalgo de Procel, en donde, se destacó la falta de conocimiento y aplicación de técnicas lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje por parte de los docentes y estudiantes, por lo que se propuso el diseño de una guía didáctica con destrezas con criterio de desempeño, con actividades autónomas como unir según corresponda, rompecabezas y videos para incrementar el interés de los estudiantes en aprender y de esta manera aportar al proceso de formación académica y lograr en los estudiantes el óptimo pensamiento creativo.

No. DE REGISTRO (en base de datos):
UG-FF-EB-2015-P.021

No. DE CLASIFICACIÓN:

DIRECCIÓN URL (tesis en la web):

ADJUNTO PDF: SI NO

CONTACTO CON AUTOR/ES Teléfono: 0959764956 E-mail: carolicruzs@hotmail.com

CONTACTO EN LA INSTITUCIÓN: Nombre: Secretaría de la Facultad Filosofía

Teléfono: (2294091) Telefax: 2393065

E-mail: fca@uta.edu.ec