



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA EMPRESARIAL DE GUAYAQUIL  
FACULTAD DE EDUCACIÓN A DISTANCIA Y POSTGRADO**

**TESIS PARA OPTAR AL GRADO DE MAGÍSTER EN DISEÑO Y EVALUACIÓN DE  
MODELOS EDUCATIVOS**

**TEMA**

**PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE Y SU IMPACTO EN LA CREATIVIDAD  
DE LOS ESTUDIANTES**

**AUTORAS:**

**DORIS ALEXANDRA RODRÍGUEZ FLORES  
JANETH MIRELLA FIGUEROA TOMALÁ**

**DIRECTORA DE TESIS**

**MSc. ISABEL AMARILIS LEAL MARIDUEÑA  
Guayaquil-Ecuador**

**Marzo 2015**

## INTRODUCCIÓN

La Educación en el Ecuador se ha venido desarrollando a pasos agigantados donde la formación de los niños y jóvenes ha sido de forma continua, mediante el cual el docente organiza y planifica actividades acorde al área de estudio, dicho enfoque está orientado a conseguir que el estudiante sea el protagonista de su propia formación, el principal objetivo que se persigue es que haya educandos participativos, activos y responsables de su aprendizaje, desde esta perspectiva los maestros y otras agentes educativos actúan como mediadores del conocimiento.

Dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje de las diferentes asignaturas básicas, en las Instituciones Educativas las clases se basan a lo tradicional, es decir en procesos mecánicos en la cual los estudiantes aprenden todo de memoria, esto se debe a los docentes que no se capacitan en nuevas técnicas, metodologías y técnicas de estudio convirtiéndose en una desventaja para la enseñanza de los estudiantes.

La creatividad juega un rol protagónico dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, porque mediante las tareas académicas desarrollan el pensamiento, la inteligencia y la imaginación, conociendo que enseñar es un acto más complejo de lo que generalmente se cree y que muchas veces no pasa de ser más que un intento, donde las cosas no deben de quedar ahí, sino más bien seguir buscando nuevas alternativas de enseñanza.

En la Escuela de Educación Básica “Miguel de Letamendi”, sus docentes aún le falta innovar con relación a nuevas metodologías de enseñanza, por lo que es necesario indagar en el tema PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE Y SU IMPACTO EN LA CREATIVIDAD DE LOS ESTUDIANTES”, ubicada en la Parroquia Colonche, Comuna Febres-Cordero durante el período 2015-2016.

El tema a investigar es de gran interés, porque la aplicación de estrategias creativas no se ha venido desarrollando correctamente, ya que los maestros imparten clases repetitivas que de una u otra forma afectan al aprendizaje de los estudiantes, y para contrarrestar esta situación los maestros deben buscar nuevos mecanismos para que las clases no sean monótonas sino participativas y creativas, además los estudiantes deben sentirse motivados para lograr que los objetivos se cumplan.

La base principal para llegar a la consolidación de una enseñanza, constituye la construcción de elementos y estrategias que se orienten hacia la aplicación de una nueva práctica de enseñanza, en la cual el maestro en interacción con el estudiante pueden sintonizarse en forma afectiva o sobre todo estar como entes creativos; así entonces pueden constituirse en medio de enseñanza – aprendizaje mutuo y de esta forma puedan lograr los aprendizajes sean relevantes, equitativos y eficaces.

Es importante considerar la forma tradicional de la enseñanza; no solo a punta de pizarrón y tiza, el docente está en condiciones para desarrollar situaciones complejas de aprendizaje, como las que pueden crear a partir de los principios de aprendizaje.

El presente trabajo investigativo, se divide en tres capítulos, los cuales se detallan de la siguiente manera:

- En el I Capítulo, contiene el diseño de la investigación, los antecedentes del problema, planteamiento, objetivos, además de la elaboración del marco teórico donde se describen cada uno de los temas que dan sustento a la investigación.
- En el II Capítulo, se describe la metodología de la investigación, donde el objeto de estudio es la Escuela de Educación Básica “Miguel de Letamendi”, que mediante las técnicas e instrumentos de recolección de información como la encuesta y entrevista se pudo determinar la importancia de aplicar nuevas estrategias de enseñanza en el área de matemáticas.

- En el III Capítulo, se encuentra la propuesta, además de los objetivos de cada una de las actividades, como su justificación e importancia de implementar la propuesta.

## CAPÍTULO I

### 1. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

#### 1.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

El Instituto Nacional de Evaluación Educativa (Ineval), aplicó entre junio y noviembre de 2013 las pruebas de Ser Estudiante, dirigidas a evaluar las destrezas y saberes de los escolares de cuarto, séptimo y décimo grados de Educación General Básica (EGB) y tercero de Bachillerato, en total fueron 41.702 estudiantes que realizaron los exámenes diseñados por Ineval con la colaboración de cientos de profesores, (INEVAL, 2014)

NIVEL/GRADOS	CUARTO	SÉPTIMO	TERCERO DE B.
ELEMENTAL	65,70%	77,90%	72,30%
SATISFACTORIO	18,10%	15,20%	13,70%

Fuente: Ineval, 2013.

**Elaborado por:** Doris Rodríguez Flores y Janeth Figueroa Tomalá.

Estos resultados dan a conocer que los estudiantes de los diferentes niveles han alcanzado un nivel satisfactorio, pero que aún existen educandos de las instituciones educativas que no logran comprender las clases que imparten los docentes, esto se debe a que muchos de ellos no aplica un correcto proceso de enseñanza-aprendizaje y no utilizan los métodos, técnicas o estrategias adecuadas para la instrucción de las diferentes áreas de estudio.

En la Provincia de Santa Elena, según los resultados de las Pruebas Ser Estudiante, indican que un 45,9% de aprendizaje elemental y el 9% de satisfactorio, lo que significa que los estudiantes no desarrollan cada una de sus competencias básicas, por los docentes solo se dedican de impartir sus clase de forma rutinaria, monótona, es decir que no utilizan nuevas opciones para el proceso de enseñanza-aprendizaje, además no

evalúan diariamente el contenido de la clase para determinar las falencias de los estudiantes.

La creatividad juega un papel importante dentro de este proceso, mediante el cual los estudiantes participan y descubren cada una de sus habilidades y destrezas, la creatividad Matemática es la capacidad para resolver problemas y desarrollar el pensamiento en estructuras, teniendo en cuenta la peculiar naturaleza lógico-deductiva de la disciplina y la adecuación de los conceptos generales a lo que es importante en matemáticas. (Ervynck., 2007)

El proceso de enseñanza-aprendizaje y la creatividad son dos herramientas fundamentales para la formación de los estudiantes, para lograr un excelente rendimiento académico los docentes como mediadores de aprendizaje deben utilizar los recursos idóneos para la ejecución de cada una de las actividades de tal forma que los educandos desarrollen cada una de sus habilidades.

Dentro de la Escuela de Educación Básica “Miguel de Letamendi”, ha tenido diferentes problemas con relación al proceso de enseñanza-aprendizaje en áreas básicas en la, los docentes solo se basan a lo que dice el texto escolar, convirtiéndose en algo monótono, donde la escasa utilización de técnicas, estrategias y métodos hace que las clases sean aburridas, poca participativas, y esto no permite a que los educandos tengan un mejor rendimiento académico.

Se ha considerado llevar a cabo el proyecto investigativo en dicha institución”, para dar una solución inmediata al problema, mediante la aplicación de estrategias innovadoras que permitan contar con la participación de todos los estudiantes y de esta forma se pueda desarrollar el pensamiento crítico de cada uno de ellos, con el diseño de esta guía de actividades que fortalecerá el proceso de enseñanza-aprendizaje, y además servirá como material de apoyo para los otros docentes que imparten la misma asignatura, para su ejecución se necesita contar con el apoyo de las autoridades, docentes, padres de familia, estudiantes y comunidad educativa en general para la

ejecución de la misma, de donde se estimen los recursos necesarios para su implementación.

## **1.2 PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

### **1.2.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

En la Escuela de Educación Básica “Miguel de Letamendi”, dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de primero hasta décimo grado se ha visto afectada por la escasa aplicación de nuevas actividades que conlleven a tener al estudiante un pensamiento crítico, de donde se dedujo que las clases que imparten los docentes son de forma monótona, es decir, que aplican la misma metodología de trabajo, y esto ocasiona que muchas veces los educandos no puedan desarrollar cada una de sus competencias.

Frecuentemente los docentes de la institución se quejan que los estudiantes no “saben pensar”, que ni siquiera tienen la habilidad suficiente para “captar”, lo que ellos imparten, como resultado tienen un bajo rendimiento académico, algunos de los educandos son reprobados, no hay ningún método que permita afirmar si hay o no creatividad, depende de los maestros emplear estrategias acorde al tema de estudio.

Con relación a la metodología que imparten los docentes en las prácticas áulicas, obedece a métodos memorísticos, mecánicos, repetitivos y esto se debe a la desmotivación que tienen por parte del docente, el escaso tiempo que dedican a los estudiantes por hacer otras cosas, es otro de los factores que afecta al proceso de enseñanza-aprendizaje; siente un desinterés total por estudiar, también a la escasa aplicación de nuevas técnicas-estrategias para el proceso de enseñanza-aprendizaje; otras de las causas es que los maestros solo les interesa dictar la clase para cumplir, sin detenerse a analizar si los aprendizaje están siendo significativos, como

consecuencia una educación poco productiva que no posibilita la comprensión y el camino para aprender a aprender

Existe un concepto errado en los maestros con relación a las potencialidades que tienen que desarrollar cada uno de los estudiantes, lo consideran que pueden es un concepto a priori que afecta notablemente al proceso de enseñanza-aprendizaje con este enfoque acerca de la inteligencia no se puede esperar mayores logros y por ende como formadores no se aporta a la calidad de la educación.

Entre los docentes de la Escuela de Educación Básica "Miguel de Letamendi", hay aún quienes piensan que los estudiantes pueden captar de forma rápida el conocimiento que se le está impartiendo, pero esto no debe de pasar, se debe implementar nuevos mecanismos de enseñanza, donde el educando se sienta motivado para escuchar atentamente a su clase, siendo el espacio escolar el idóneo para fomentar el pensamiento: analítico, crítico y creativo entre otros; de tal forma se pueda tener una mayor participación e interacción entre los estudiantes.

El proceso de enseñanza-aprendizaje para su verdadero significado requiere tanto de docentes como estudiantes trabajar de forma conjunta, aplicando metodologías adecuadas para el cumplimiento de los objetivos, siempre buscando la efectividad, eficiencia o eficacia en la educación. La creatividad es un puente que conecta para desarrollar las habilidades y competencias de los educandos con la ejecución de actividades participativas e interactivas.

Los estudiantes al momento que no desarrollan su creatividad en las diferentes áreas no les permiten definir en su totalidad cada uno de sus conocimientos que ha venido adquiriendo durante su proceso de formación, de definir las dificultades o de identificar el elemento olvidado; de buscar soluciones; de hacer suposiciones o formular hipótesis sobre las deficiencias; estos aspectos de una u otra forma implica que los educandos comprendan e interpreten el significado de lo que adquieren y más aún si la creatividad no está siendo utilizada como un recurso innovador.

Con la propuesta del trabajo investigativo se da a conocer como el tema de la creatividad juega un rol imprescindible dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje en cada una de las asignaturas, con el principal objetivo que se desarrollen ambientes de aprendizaje apropiados, para que esto se cumpla a cabalidad se requiere de la colaboración de toda la comunidad en general padres de familia, docentes, estudiantes y directivos.

### **1.2.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

¿De qué manera incide el proceso de enseñanza aprendizaje en el desarrollo de la creatividad de los educandos de la Escuela de Educación Básica “Miguel de Letamendi”, comuna Febres Cordero, periodo lectivo 2015 - 2016

### **1.2.3 SISTEMATIZACIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

- ¿De qué forma incide la capacitación, de los docentes dentro del proceso enseñanza-aprendizaje y desarrollo de la creatividad en los estudiantes?
- ¿Qué incidencia tiene que el docente aplique técnicas para desarrollar la creatividad en los estudiantes?
- ¿Cuál es la influencia de la aplicación de actividades en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes?
- ¿De qué manera afecta la metodología que aplica el docente en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes?

### **1.3 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **1.3.1 OBJETIVO GENERAL**

Analizar de qué manera incide el proceso de enseñanza aprendizaje mediante una evaluación diagnóstica, que contribuya al desarrollo potencial creativo de los estudiantes de la escuela de Educación Básica “Miguel de Letamendi”, Comuna Febres Cordero, periodo lectivo 2015 - 2016

#### **1.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Determinar la importancia que tiene la capacitación, del docente para el desarrollo de la creatividad de los estudiantes.
- Identificar como incide que el docente aplique técnicas para desarrollar la creatividad en los estudiantes.
- Establecer cuál es la influencia de la aplicación de actividades en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes.
- Investigar de qué manera afecta la metodología que aplica el docente en el desarrollo de la creatividad en los estudiantes.

## **1.4 JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN**

### **1.4.1 Justificación teórica**

Ausubel, (2010). El aprendizaje es un proceso constructivo que implica buscar significados, así que los estudiantes recurren de manera rutinaria al conocimiento previo para dar sentido a lo que están aprendiendo.

Si la enseñanza de cualquier disciplina es una tarea compleja en tanto que concurren numerosas variables, la enseñanza de la creatividad se complica aún mucho más, al ser una disciplina que aborda una gran cantidad y variedad de contenidos, no solamente exclusivos, sino que provienen de los diferentes ámbitos del saber de los distintos aspectos que conforman la realidad.

El desarrollo de la creatividad en el sistema educativo es de significativa importancia con relación a las innovaciones, al desarrollo del pensamiento, de los cambios educativos como también la actitud creadora de los educandos. Por tanto se debe contar con ambientes creativos donde se busque potenciar los procesos educativos no convencionales que estimulen a los estudiantes a investigar, explorar, conocer, aprender y profundizar un área de conocimiento, aprovechando las posibilidades que ofrece el medio.

### **1.4.2 Justificación práctica**

De La Torre (2010), Siendo la creatividad fundamental en los objetivos curriculares, es tarea del docente planificar clases dinámicas no pasivas, donde los estudiantes deben ser imaginarios, que predominen las acciones novedosas, garantizando la adquisición de conocimientos teóricos-prácticos, el perfeccionamiento de sus competencias profesionales.

El estudiante es el protagonista de su propio aprendizaje, de su propia capacidad de imaginar. Los educandos descubren verdades conocidas para el maestro pero nuevas para ellos. La imaginación no tendrá límites habrá que buscar la forma de comunicación con los compañeros, discutirla, compartirla y disfrutarla. El estudiante es más creativo - participativo y el objeto de conocimiento se construye activamente en la mente de cada uno de ellos.

Es importante desarrollar la creatividad de los estudiantes, las diferentes situaciones o problemas requieren de direcciones novedosas que transformen el camino de los contextos esperados. Los sistemas tradicionales basados en el aprendizaje mecánico no favorecen el objetivo de formar individuos críticos y creativos.

Con el desarrollo de este trabajo investigativo se procura que los estudiantes adquieran habilidades para desarrollar esquemas de pensamiento, no solamente lógico, sino también formas innovadoras que les oriente a propiciar los nuevos conocimientos, de tal forma que se pueda enfrentar a los desafíos que frecuentemente se encuentran en el camino.

Los objetivos del proceso de enseñanza-aprendizaje constituyen los fines o resultados, previamente concebidos como un proyecto abierto y flexible, que guían las actividades de los docentes y estudiantes para alcanzar las transformaciones necesarias, los maestros como guías son los responsables de impartir los conocimientos necesarios y el estudiante es quien recepta la información.

### **1.4.3 Fundamentación metodológica**

La presente investigación está dirigida para los docentes a quienes se le proporcionará un documento de apoyo que en cuya estructura se den las respectivas indicaciones del desarrollo de cada una de las estrategias metodológicas para el proceso de enseñanza-aprendizaje, beneficiando a todos los estudiantes de la Escuela de Educación Básica "Miguel de Letamendi", porque a través de la ejecución de la propuesta se podrán desarrollar cada una de las competencias de los educandos, sin dejar de lado a la

creatividad como factor fundamental, siendo un recurso didáctico que permita recolectar, organizar, presentar e interpretar información por medio de datos, formular y resolver problemas.

Otras de las razones por la que se está planteando este trabajo es para contribuir al desarrollo tecnológico e investigativo desde las aulas de clases, de tal forma se logre la potenciación de las destrezas de identificar propiedades, principios y resultados con relación a los objetivos que se perciben alcanzar en las diferentes áreas.

La investigación está orientada a cambiar la forma tradicional de aprendizaje a través de la ejecución de actividades innovadoras para desarrollar el pensamiento crítico del estudiante.

## **1.5 MARCO DE REFERENCIA DE LA INVESTIGACIÓN**

### **1.5.1 MARCO TEÓRICO**

#### **Antecedente histórico**

El proceso creativo es considerado como una de las potencialidades donde los individuos desarrollan habilidades del pensamiento permitiendo integrar los procesos cognitivos, es decir las destrezas que se pueden desencadenar a base de la creatividad. El término creatividad todo un siempre, ha tenido relación directa con la propia naturaleza, pero por mucho tiempo el tema no fue abordado y por lo mismo poco estudiado, en la actualidad han surgido diferentes teorías que hablan sobre el tema y han desarrollado trabajos de investigación para aportaciones más concretas.

Esta palabra esta categorizada como un neologismo inglés común, pero no era incluido dentro de los diccionarios franceses ni en el diccionario de la Real Academia de la Lengua Española, pero al pasar el tiempo si define la creatividad como la facultad de crear, capacidad de creación.

La creatividad es un concepto que alude a uno de los procesos más sofisticado del ser humano, todo apunta a que se encuentra influida por una amplia gama de experiencias evolutivas, sociales y educativas que se relacionan directamente con el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En las actividades los docentes deben especificar los propósitos u objetivos de aprendizaje, en donde se enuncian las habilidades y tareas que el estudiante deberá ser capaz de desempeñar; ubica la finalidad del logro de esas capacidades en términos de conocimiento de los saberes y la resolución de problemas de algún tipo, se debe pensar que el educando es el sujeto de la acción que está encaminada al dominio de conocimientos, actitudes, habilidades y valores.

### 1.5.2 Marco referencial

En la Universidad Tecnológica Empresarial de Guayaquil existen trabajos realizado por Betty Figueroa, Fanny Solano Morales e. Iliana Quispe Pancho”, que se hizo en el año 2012-2013 con el tema: “Análisis del proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectura con el diseño de técnicas lectoras para los estudiantes del séptimo año de Educación Básica “Manuela Cañizares” del sector 15 de noviembre, Parroquia Santa Rosa, Cantón Salinas, Provincia de Santa Elena en el período lectivo 2012-2013”, esta de investigación buscaba demostrar que a través de la aplicación de técnicas lectoras los estudiantes podían desarrollar cada una de las destrezas, mediante la implementación de este tipo de actividades se pudieron contrarrestar las falencias que los educandos presentaban. (Figueroa, Solano, & Quispe, 2012)

Comentado [D1]: REdaccion

El siguiente trabajo ejecutado por Camila Correa Zabala 2012, con el título: “Aplicación holística en el proceso de enseñanza-aprendizaje de matemática de la y los estudiantes del primer año bachillerato del colegio fiscal Guillermo Ordoñez Gómez de la Provincia de Santa Elena”, el objetivo de esta investigación fue de dotar al personal docente de un material que contenga actividades que permitan desarrollar el pensamiento crítico y abstracto de los estudiantes. (Correa, 2012)

El tema elaborado por Bertha Floreano Domínguez, Rocío Barzola Merejildo, durante el período lectivo 2012-2013, con el tema “El proceso cognitivo – pragmático en el aprendizaje de las Ciencias Naturales en los estudiantes del sexto grado de la Escuela de Educación Básica “Carlos Julio Arosemena Tola”, del recinto San Pablo de la Provincia de Santa Elena, tuvo como objetivo conocer la importancia del desarrollo cognitivo de los educandos, mediante la aplicación de actividades que permitan explorar, descubrir y sacar las respectivas conclusiones. (Floreano, Dominguez, Bertha & Mejerildo, Barzola Rocío, 2012-2013)

### **Proceso de enseñanza-aprendizaje**

El proceso de enseñanza-aprendizaje tiene como objetivo primordial formar a los estudiantes de tal manera que desarrollen su propia personalidad, y esto se constituye en base principal para adquirir e ir formando los conocimientos, procedimientos, patrones de conducta con la aplicación de estrategias o métodos que permitan llegar a los educandos.

Dentro de este proceso los estudiantes deben acaparar cada uno de los conceptos, leyes y teorías que forman parte del currículo, interactuando con el docente y los demás compañeros y así puedan formar sus propias concepciones, la utilización de estrategias y procedimientos sirven para que los estudiantes desarrollen actitudes y aptitudes positivas, valores que permiten interrelacionar con la sociedad.

(Alvaréz, 2009), indica “El estudiante se educa como consecuencia de que se prepara para trabajar, haciendo uso de la ciencia como base fundamental y de los conocimientos que día a día ofrece a través del desarrollo de la misma”. Lo que significa que los educandos se forman dependiendo de los avances científicos y tecnológicos que se vayan dando.

## Elementos fundamentales del proceso de enseñanza-aprendizaje

Los elementos principales que forman el proceso de enseñanza-aprendizaje son: el docente, el educando, la materia, los objetivos, los métodos, entorno social, económico y cultural en que se desarrolla.

**El docente:** Es el guía, instructor y formador del aprendizaje que imparte cada uno de sus conocimientos adquiridos.

**El estudiante:** Es el que recibe la información y lo forma dependiendo de su capacidad para desarrollar cada uno de los problemas.

**Objetivos:** Son metas que se trazan para cumplir con la planificación curricular.

**La materia:** Lo constituye el conocimiento que el docente transmite hacia los estudiantes y que tiene que ser asimilado por los mismos.

**Los métodos:** Mecanismos que utiliza el docente para poder llegar al estudiante y que estos adquieran los conocimientos necesarios.

### Ilustración 1. Proceso de enseñanza-aprendizaje



Fuente: (Alvaréz, 2009)

Elaborado por: Doris Rodríguez F. y Janeth Figueroa T.

**Entorno social, económico y cultural:** Forma parte de los elementos el conocimiento puede ser adquirido de diferentes formas.

La enseñanza y el aprendizaje son dos fenómenos que se relacionan y son correlativos por lo que tienen una relación didáctica, de las cuales se distinguen tres etapas:

- **El planteamiento:** Se forman los programas de estudios y las respectivas planificaciones con los objetivos que se espera alcanzar con el desarrollo de la clase, de tal manera que implica tomar las mejores decisiones
- **Ejecución:** Una vez planificado que procede al desarrollo de la clase, en la cual el docente debe utilizar los recursos y materiales necesarios para que se pueda alcanzar los objetivos de la clase.
- **Evaluación:** Cuando se planifico, se ejecute el último paso es evaluar los resultados obtenidos.

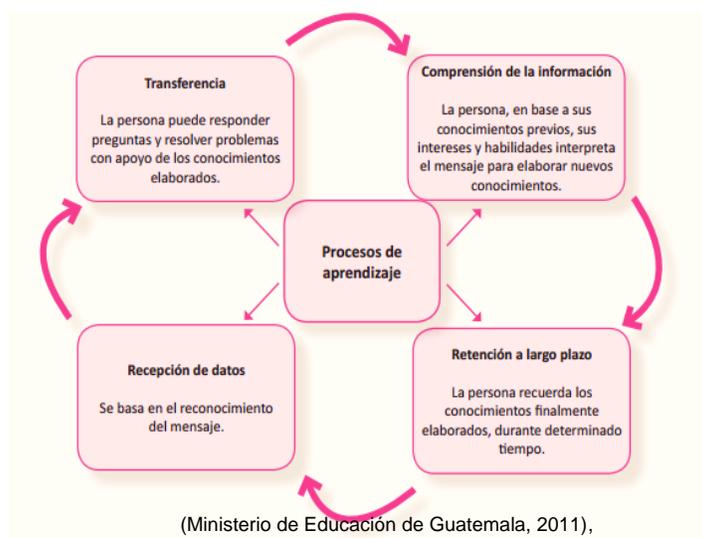
Por lo tanto, el proceso de enseñanza-aprendizaje se desarrolla en diferentes etapas que conlleva a que haya una comunicación e interacción entre los principales actores como son el docente conjuntamente con el estudiante.

### **Proceso del aprendizaje**

(Ministerio de Educación de Guatemala, 2011), Los proceso del aprendizaje son las actividades que realizan los y las estudiantes para alcanzar los indicadores de logro, que evidencian cuán competentes son para resolver los problemas de la vida cotidiana.

Se realizan varios procesos de conocimiento cuando una persona dispone a aprender. Entre estos procesos se pueden mencionar los siguientes;

## Ilustración 2. Procesos del aprendizaje



(Ministerio de Educación de Guatemala, 2011),

**Elaborado por:** Doris Rodríguez F. y Janeth Figueroa T.

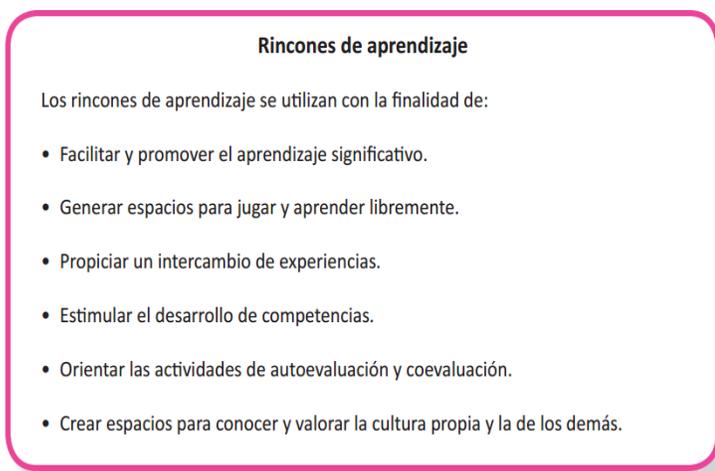
### Rincones del aprendizaje

(Ministerio de Educación de Guatemala, 2011), Se llaman rincones de aprendizaje a los espacios físicos del aula docente se presentan materiales y recursos representativos del contexto y de los componentes culturales de los y las estudiantes.

Estos espacios son organizados para que los estudiantes se movilicen cómodamente y manipule con seguridad los materiales para desarrollar habilidades y destrezas y construir conocimientos por medio de actividades lúdicas.

Deber ser un ambiente que ofrezca varias oportunidades de acción, que provea a los y las estudiantes experiencias orientadas a desarrollar los estímulos y posibilidades de experimentación y descubrimiento. Los y las estudiantes colaboran con él o la docente en recolectar, ordenar y mantener los recursos y materiales.

### Ilustración 3. Rincones de aprendizaje



(Ministerio de Educación de Guatemala, 2011),

**Elaborado por:** Doris Rodríguez F. y Janeth Figueroa T.

### Estilos de aprendizaje

(Lozado, citando a Kolb, 2000), “incluye el concepto de estilos de aprendizaje dentro de su modelo de aprendizaje por experiencia y lo describe como “algunas capacidades de aprender que se destacan por encima de otras como resultado del aparato hereditario de las experiencias vitales propias y de las exigencias del medio actual. Llegamos a resolver de manera características los conflictos entre el ser activo y reflexivo y entre el ser inmediato y analítico. Algunas personas desarrollan mentes que sobresalen en la conversión de hechos dispares en teorías coherentes y, sin embargo, estas mismas personas son incapaces de deducir hipótesis a partir de su teoría, o no se interesan por hacerlo; otras personas son genios lógicos, pero encuentran imposible sumergirse en una experiencia y entregarse a ella”, (p-47).

Kolb, identifico dos dimensiones principales del aprendizaje: la percepción y el procesamiento. Decía que el aprendizaje es el resultado de la forma como las personas perciben y luego procesan lo que han percibido.

Describió dos tipos de percepción:

- Las personas que perciben a través de la experiencia concreta.
- Las personas que perciben a través de la conceptualización abstracta y generalizada.

Estos estilos de aprendizaje permiten cuales son las habilidades y destrezas que puede adquirir el estudiante en el proceso de enseñanza-aprendizaje y desarrollo de la creatividad y de los diferentes procesos que se deben de seguir.



(Lozado, citando a Kolb, 2000)

### Características del estilo de aprendizaje propuesto por Kolb.

En el siguiente cuadro se muestran cada una de las características que se desarrollan con el estilo de aprendizaje propuesto por Kolb:

**Cuadro N° 1. Estilos de aprendizaje.**

Convergente	Divergente	Asimilador	Acomodador
Pragmático Racional Analítico Gusta de la experimentación Es poco empático Hermético Buen líder Son deductivos	Sociable Sintetiza bien Orientado a las personas Empático Muy imaginativo Emocional Flexible Intuitivo	Poco sociable Genera modelos Reflexivo pensador Disfruta la teoría Poco empático Planificador Poco sensible	Sociable Acepta retos Impulsivo Orientado a la acción Poca habilidad analítica Empático Flexible

Fuente: (Lozado, citando a Kolb, 2000)

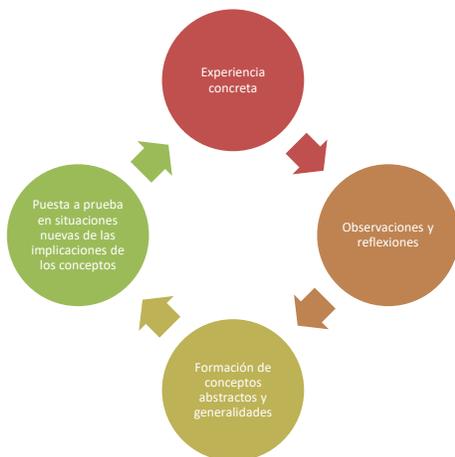
Elaborado por: Doris Rodríguez F. y Janeth Figueroa T.

### Modelo de aprendizaje mediante la experiencia

Se comienza por un modelo de cómo aprenden las personas, modelo de aprendizaje mediante experiencias: existen dos razones para explicar la palabra experiencias:

- a. Histórica: Lo vincula con la psicología social de Kurt Lewin en la década del cuarenta y los trabajos sobre sensibilización y formación en el laboratorio de los cincuenta y sesenta.
- b. Importancia de la experiencia: este enfoque diferencia esta postura de otros enfoques cognoscitivistas en el proceso de aprendizaje.

El núcleo del modelo es una sencilla descripción del modelo de aprendizaje, de cómo se traduce la experiencia en conceptos que se emplean a su vez como guías de elección de nuevas experiencias.



(Ervynck., 2007)

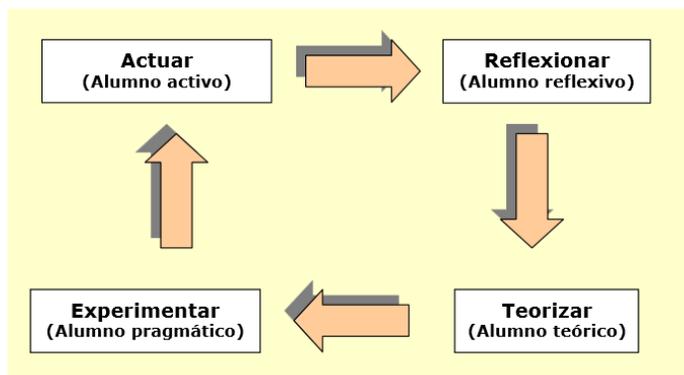
El aprendizaje se concibe como un ciclo de cuatro etapas. La experiencia inmediata, concreta, es la base de la observación y la reflexión. Observaciones que se asimilan a una teoría de la que se pueden deducir nuevas implicaciones para la acción.

Implicaciones o hipótesis que sirven entonces de guías para actuar en la creación de nuevas experiencias. El que aprende necesita, si ha de ser eficaz, cuatro clases diferentes de capacidades: capacidad de experiencia concreta (EC), de observación reflexiva (OR); conceptualización abstracta (CA) y experimentación activa (EA).

### Tipos de estilos de aprendizaje

Para (Lozado, citando a Kolb, 2000), indica cuatro estilos de aprendizaje que pueden llegar a desarrollar los estudiantes:

- Estudiante activo
- Estudiante reflexivo
- Estudiante teórico
- Estudiante pragmático



### Estilos de aprendizaje

ESTILO	CARACTERÍSTICAS
Estudiantes activos:	<p>Los estudiantes activos se involucran totalmente y sin prejuicios de experiencias nuevas. Disfrutan el momento presente y se dejan llevar por los acontecimientos. Suelen ser entusiastas ante lo nuevo y tienden actuar primero y pensar después en las consecuencias. Llenan sus días de actividades y tan pronto disminuye el encanto de una de ellas se lanzan a la siguientes.</p> <p>Les cuesta más trabajo aprender cuando tienen que adoptar un papel pasivo, cuando tienen que asimilar, analizar e interpretar datos, al momento de trabajar solos.</p>
Estudiantes reflexivos:	<p>Los estudiantes reflexivos tienen a adoptar la postura de un observador que analiza sus experiencias desde muchas expectativas distintas. Recogen datos y los analizan detalladamente antes de llegar a una conclusión. Para ello lo más importante es esa recogida de datos y su análisis consensuado, así que procuran posponer las conclusiones todo lo que puedan. Son precavidos y analizan todas las implicaciones de cualquier acción antes de ponerse en movimiento.</p> <p>Les cuesta más aprender cuando se les fuerza a convertirse en el centro de la atención, al momento de apresurar una actividad a otra, cuando tienen que actuar sin planificar.</p>
Estudiantes teóricos:	<p>Los estudiantes teóricos adaptan e integran las observaciones que realizan en teorías complejas y bien fundamentadas lógicamente. Piensan de forma secuencial y paso a paso, integrando hechos en teorías coherentes. Les gusta analizar y sintetizar la información y su sistema de valores premia la lógica y la racionalidad. Se sienten incómodos con los juicios subjetivos, las técnicas de pensamiento lateral y las actividades faltan de lógica clara.</p>
Estudiantes pragmáticos	<p>A los estudiantes pragmáticos les gusta probar ideas, teorías y técnicas nuevas, y comprobar si funcionan en la práctica. Les gusta buscar nuevas ideas y ponerlas</p>

(Lozado, citando a Kolb, 2000)

Elaborado por: Doris Rodríguez F. y Janeth Figueroa T.

## Factores que interviene en el aprendizaje

El aprendizaje es un proceso de interacción en el que participan quien aprende y el objeto del conocimiento, que se puede desarrollar en el entorno familiar, junto al docente o entre amigos, etc. Con el fin que cada individuo forme su propio aprendizaje. Este está sujeto a la influencia de una serie de factores, algunos que los favorecen y otras que la obstaculizan. Unos provienen del medio externo, otros del interior, hay que identificarlos para controlarlos, en el siguiente cuadro se detallan.

**Tabla 1. Factores del proceso de enseñanza-aprendizaje**

FACTORES	CONCEPTO
Interés	Para aprender es necesario fijar la atención. La atención de una persona va hacia lo que le atrae y permanece si le interesa.
Fatiga	El cansancio físico y mental impide concentrarse.
Grado de dificultad	Si para un individuo resulta demasiado difícil lo que quiere aprender, se desanima y desiste.
Estado de ánimo	La salud física no es suficiente garantía para la tranquilidad emocional.
Calidad de los agentes	El desempeño de los instructores, los métodos y estrategias que utilicen en la enseñanza.
Condiciones del lugar	Los aspectos de mobiliario, iluminación, ventilación y todo lo que el lugar proporciones.
Salud	Para obtener los buenos resultados en el aprendizaje, es necesario contar con un estado de salud que proporcione una sensación de bienestar.

Fuente: Rosas, R. & Cristian Sebastián. Elaborado por: Doris Rodríguez F. y Janeth Figueroa T.

## El aprendizaje en la Psicología Genética.

Piaget en su obra se basa en la convicción de que toda la estructura que conforman la condición humana tiene una génesis a partir de alguna estructura anterior: por medio de

los procesos de transformación constructivista, las estructuras más simples van siendo incorporadas en otras de orden superior. Es en ese sentido que esta epistemología es llamada genética.

Los tres intereses de Piaget, como biólogo, filósofo y psicológico se pueden sintetizar respectivamente en tres preguntas:

- a. ¿Cómo se adapta el organismo al medio aquí y ahora, cómo la filogenia ha desarrollado estructuras que lo permiten?
- b. ¿Cómo es posible el conocimiento y qué formas de conocimiento son necesarias en la adaptación del individuo?
- c. ¿Qué tipos de conocimientos tienen el ser humano y como los adquiere a lo largo de la ontogenia?

La teoría Piagetiana sobre la base de tres grandes ejes conceptuales: estructura cognitiva, función cognitiva y contenidos de la cognición.

**Estructura cognitiva:** Es la forma o patrón que toma la cognición de los individuos en cada uno de los estadios.

De modo más general se puede decir que es la arquitectura determinada de la cognición en un momento dado. Estas estructuras son de naturaleza abstracta y tienen un modelo en las estructuras matemáticas y lógicas, no pueden ser medidas directamente, sino que se infieren a partir de las observaciones de diversos conjuntos de conductas.

- Esquemas: Los esquemas corresponden, a las unidades básicas de la estructura cognitiva humana, que puede ser definido como una serie de contenidos

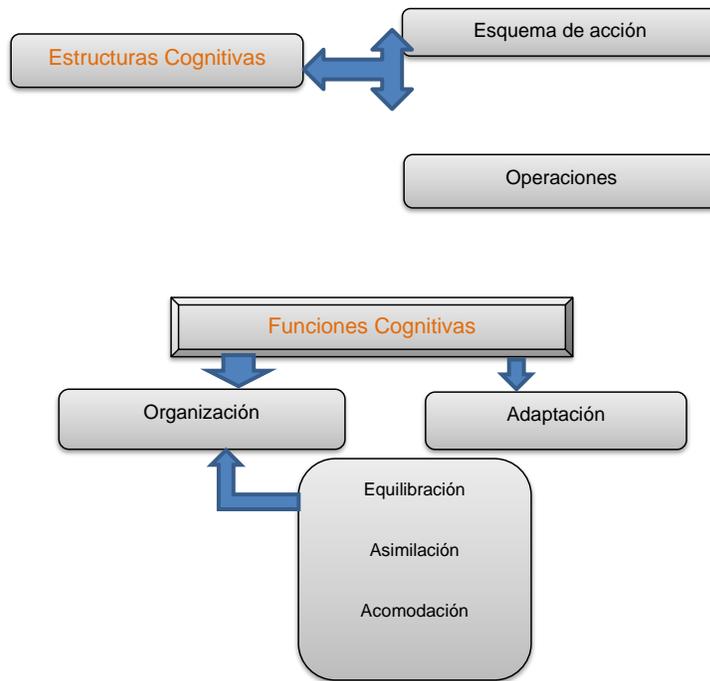
cognitivos (acciones inteligentes específicas, tales como percepciones, recursos, conceptos, símbolos acciones motoras).

- **Operaciones:** La diferencia que ofrecen las operaciones cognitivas en relación a los esquemas de acción, es que las primeras corresponden a coordinaciones de acciones interiorizadas reversibles, agrupadas en sistemas de conjunto con leyes de totalidad. El sujeto no requiere actuar físicamente sobre el objeto sino que puede representarse una "imagen mental" de la acción en cuestión. Antes de utilizar sus manos puede "manipular" imaginariamente los objetos que le interesan, adquiriendo así una mayor libertad y autocontrol puede prever los resultados de acciones futuras, predecir complicaciones y, sobre todo, revertir sus acciones volviendo a un estado inicial, siempre que lo desee.

Funciones cognitivas: La cognición humana en el marco del sistema piagetano tiene como característica distinta el estar en permanente desarrollo, con cambios de elementos mismos.

- **Organización:** Considerado como un conjunto de interrelaciones que constituyen el funcionamiento que es permanente y común en la vida, pero capaz de crear formas o estructuras variadas.
- **Adaptación:** La inteligencia es asimilación en la medida que incorpora en su sistema todos los datos dados por la experiencia y su adaptación al medio. En el ser humano cobra unas formas particulares que aseguran un equilibrio dinámico (es decir, en continuo reequilibrio) y entre los elementos que el individuo incorpora del medio (asimilación) y las transformaciones que aquellos introducen en los sistemas de organización del sujeto (acomodación).
- **Equilibración:** Se refiere cuando el niño asimila y adapta el conocimiento.

**Ilustración 4. Conceptos centrales de la teoría piagetana.**



Fuente: Adaptada de Ausubel, Novak y Hanesian, 2000, p.35  
Doris Rodríguez Flores y Janeth Figueroa Tomalá

### **Aprendizaje significativo**

Ausubel (2000), plantea tres tipos de aprendizaje que pueden desarrollar los estudiantes: el aprendizaje de recepción, por descubrimiento-significativo y memorístico, cada uno de estos tiene sus respectivas características que a continuación se describen:

**Ilustración 5. Aprendizaje significativo**



Fuente: Adaptada de Ausubel, Novak y Hanesian, 2000, p.35

Doris Rodríguez Flores y Janeth Figueroa Tomalá

**Aprendizaje por recepción:** Este tipo de aprendizaje se refiere y se caracteriza porque el educando recepta los conocimientos en su forma final y terminada, de la cual no requiere algún tipo de descubrimiento más allá de la asimilación y comprensión de lo mismo, de tal manera que pueda reproducirlo cuando lo requiera.

**Aprendizaje por descubrimiento:** En este tipo de aprendizaje el estudiante recepta información no de forma terminada, sino más bien que debe ser descubierta por el estudiante; éste adquiere la información dependiendo de su estructura cognoscitiva previa, para descubrir conceptos, leyes y formas de representación que posteriormente asimila.

**Aprendizaje memorístico:** La metodología que usaban los docentes era de forma tradicional del texto a la pizarra, haciendo que los estudiantes se aprendieran muchas veces de memoria lo que el maestros dictaba en la clase.

**Aprendizaje significativo:** Se da cuando el estudiante relaciona los contenidos nuevos con los que previamente posee, de las cuales se requiere de dos condiciones principales, primero, una actitud favorable del estudiante hacia el aprendizaje significativo, relacionar los nuevos contenidos con los conocimientos de su estructura cognitiva. Segundo, que la tarea sea potencialmente significativa: que los contenidos sean relacionables, que sean presentados de forma que pueden ser relacionados con conceptos previos. (Coll, 2000)

#### **Requisitos para el Aprendizaje significativo**

Para, (Cedujo, José Manuel., 2008)



**Aprender a aprender**

Hoy en día uno de los temas más importante de la psicología educativa, se refiere al desarrollo de habilidades del pensamiento (aprender a pensar) y de la estimulación de las habilidades para aprender (aprender a aprender).

Una prioridad en los sistemas educativos es promover este tipo de habilidades en el estudiante, ya que en la actualidad los conocimientos se reproducen a una velocidad vertiginosa y es casi imposible estar al día en cualquier materia. Más que pensar en aprendizaje de contenidos en sí mismos, se plantea que la escuela debe promover habilidades cognitivas en sus estudiantes, que le permita un aprendizaje autónomo, permanente y que puedan ser utilizado en situaciones y problemas más generales y significativos.

Aprender a aprender, es un término que hace referencia a la utilización de estrategias cognitivas para alcanzar los aprendizajes deseados. Las estrategias cognitivas (o estrategias de aprendizaje) son definidas como “el conjunto de procedimientos o procesos mentales empleados por una persona en una situación particular de aprendizaje, para facilitar la adquisición de conocimientos.

### **Metodología del proceso de enseñanza. Aprendizaje**

La metodología del proceso de enseñanza aprendizaje según (Alonso, J., 2009), indica que es importante plantear que una metodología didáctica es la manera concreta de cómo enseñar, el método es considerado como los procedimientos y principios que se deben de seguir para alcanzar los objetivos plantados.

Para que el docente elija la mejor forma de enseñar debe considerar los siguientes factores, que ayudan a determinar cuáles son los procedimientos que se deben de seguir para que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea el adecuado, a continuación se describen cada uno de estos:

**Ilustración 6. Factores en la metodología del proceso de enseñanza-aprendizaje**



Fuente: (Alonso, J., 2009)

**Elaborado por:** Doris Rodríguez Flores y Janeth Figueroa Tomalá

## Relación de concepciones y metodología

Cuadro N° 2. Concepciones y metodología.

SI ENTENDEMOS QUE	ENTONCES LA METODOLOGÍA CONSISTIRÁ
El aprendizaje consiste en que el estudiante adquiera una serie de respuestas y habilidades.	...en centrarse en los ejercicios y la práctica.
El aprendizaje consiste en adquirir conocimientos.	...en la exposición de contenidos para que el estudiantado los adquiera
El aprendizaje consiste en la construcción del conocimiento por parte del estudiante.	...en la interacción y fomentará la participación del estudiante, generando reflexiones sobre la realidad y dándoles posibilidades de experiencia y con traste con lo que se enseña.

Fuente: (Hernández, P., 2000)

Elaborado por: Doris Rodríguez Flores y Janeth Figueroa Tomalá

### Clasificación de las metodologías de enseñanza

(Hernández, P., 2001), el autor señala dos dimensiones cruzadas para situar las metodologías de enseñanza. Una dimensión es el grado de objetividad del conocimiento. Situándose en el polo objetivo en conocimiento de tipo académico y formalizado, mientras que el subjetivo se sitúan las expresiones o concepciones personales. Al respecto, en el polo activo constan los métodos caracterizados por

mayor protagonismo del docente y menor del estudiante, mientras que el otro extremo están los métodos de mayor protagonismo del profesor y de mayor protagonismo del estudiante.

### **La metodología expositiva**

Esta metodología según (Hernández, P., 2000), se caracteriza por la exposición de contenidos de los estudiantes. El docente tiene un papel directivo. El educando, por su parte, suele ser pasivo, generalmente imita a “recibir” los contenidos que transmite el docente. Este conocimiento es formalizado y sistemático. Las fuentes de información que se utilizan son indirectas, no provienen de la experiencia directa de los sujetos.

Las ventajas frente a otros métodos, sobre todo, cuando se utiliza en gran grupo son las siguientes:

- El docente puede focalizar el aprendizaje sobre los aspectos de la materia que considere relevantes.
- Requiere de menos tiempo para que los estudiantes aprendan, al ofrecer la información sistematizada y elaborada previamente.
- Requiere menor uso y preparación de materiales del docente y del estudiante y suele ser útil para los niveles superiores de la enseñanza.

### **La metodología interactiva**

(Hernández, P., 2000), indica que esta metodología consiste en un acuerdo entre docente y estudiante mediante el debate o diálogo para profundizar en un tema. Pueden darse metodologías interactivas más “mecánicas” donde el docente pregunta y el estudiante responde y pueden darse interacción más “abierta” donde el maestro estimula la participación y debate del estudiantado. Este método, también se conoce

como método socrático o comunicativo (García, L., 1998) y según (Hernández, P., 2000) es la más flexible, enriquecedora y económica de todas las metodologías.

Para conseguir una interacción positiva se requieren diferentes criterios de calidad. Es decir, que haya un clima de distensión para participar, mantener un tono de respeto y valoración del docente al estudiantado y viceversa, utilizar el debate, trabajos grupales, organizar información.

### **La metodología por descubrimiento**

Esta se caracteriza por utiliza como fuente de aprendizaje, la experiencia del sujeto. El estudiante obtiene la información de manera activa y constructiva. Existen dos modalidades o variantes de este método según el enfoque docente y el tipo de asignatura.

#### **A .El método de descubrimiento “activo-reproductivo”**

(García, L.A, 2000)En este método el docente permanece más activo y el estudiante tiene un papel más activo en el aprendizaje, aunque se centra mucho en la reproducción del contenido. Algunas actividades que el docente realiza en este método son: presentar modelos concretos o criterios para que el estudiante aplique y practique, sobre la base de lo planteado.

#### **B. El método de descubrimiento “activo –productivo”.**

También este método el estudiante tiene un papel más activo que el docente, pero acentúa más la posibilidad elaborativa del estudiante. Es un tipo de método que potencia el pensamiento productivo, puede ayudar al educando a conocer y practicar técnicas de investigación en la realidad, fomenta mayor posibilidad de trasladar lo aprendido en situaciones diferentes.

**Cuadro N° 3. Tipos de metodologías**

<b>OBJETIVO</b> Conocimiento académico Científico, formalizados, acumulados transmitidos culturalmente.	<b>ACTIVO</b> Profesor	<b>INTERACTIVO</b> Profesor	<b>PASIVO</b> Profesor
↑ <b>Perspectiva Logocéntrica</b>	Método Expositivo- Conclusivo	Métodos interactivos Reproductivos: - Evaluativo - Clarificador - Tutorial (monitorizar)	Métodos activos Reproductivos: - Entrenamiento - Prácticas cerradas
↓ <b>Perspectivas Psicocéntricas</b>	Método Expositivo- Suscitador	Métodos interactivos Productivos: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Deductivo (germinal, procedimiento BIG)</li> <li>• Inductivo (mapas conceptuales)</li> <li>• Horizontal (socrático, coloquio, debate)</li> </ul>	Métodos activos Productivos: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Investigación y descubrimientos</li> <li>• Prácticas abiertas</li> <li>• Trabajos elaborativos</li> </ul>
<b>SUJETOS</b> Conocimientos personales Cotidianos y capacidad Interpretar y construir el Conocimiento	<b>PASIVO</b> Alumno	<b>INTERACTIVO</b> Alumno	<b>ACTIVO</b> Alumno

Fuente: (Hernández, P., 2000)

Elaborado por: Doris Rodríguez Flores y Janeth Figueroa Tomalá

## La creatividad

Es el proceso por el cual los seres humanos experimentan las maravillas de la vida de la forma más personal.

A continuación se describen diferentes conceptos:

**Howard Gardner (1994)** opina que la creatividad es las determinaciones reservadas a los productos que son inicialmente consideradas como novedosos es una especialidad, pero que, en último término, son reconocidos como válidos dentro de la comunidad pertinente.

**Sandra Kerka (1999)** dicen que es una “confluencia” de procesos cognitivos, conocimiento, estilo de pensamiento, personalidad, motivación y ambiente”.

**Libby Benjamín (1984)**, asegura que tiene la connotación de excitación, diversión, inspiración, riesgo, novedad, lo desconocido, imaginación y sorpresa.

La creatividad es el proceso de presentar un problema a la mente con claridad (ya sea imaginándolo, visualizándolo, meditando, contemplado, etc.) y luego originar o inventar una idea, concepto, noción o esquema según líneas nuevas o no convencionales.

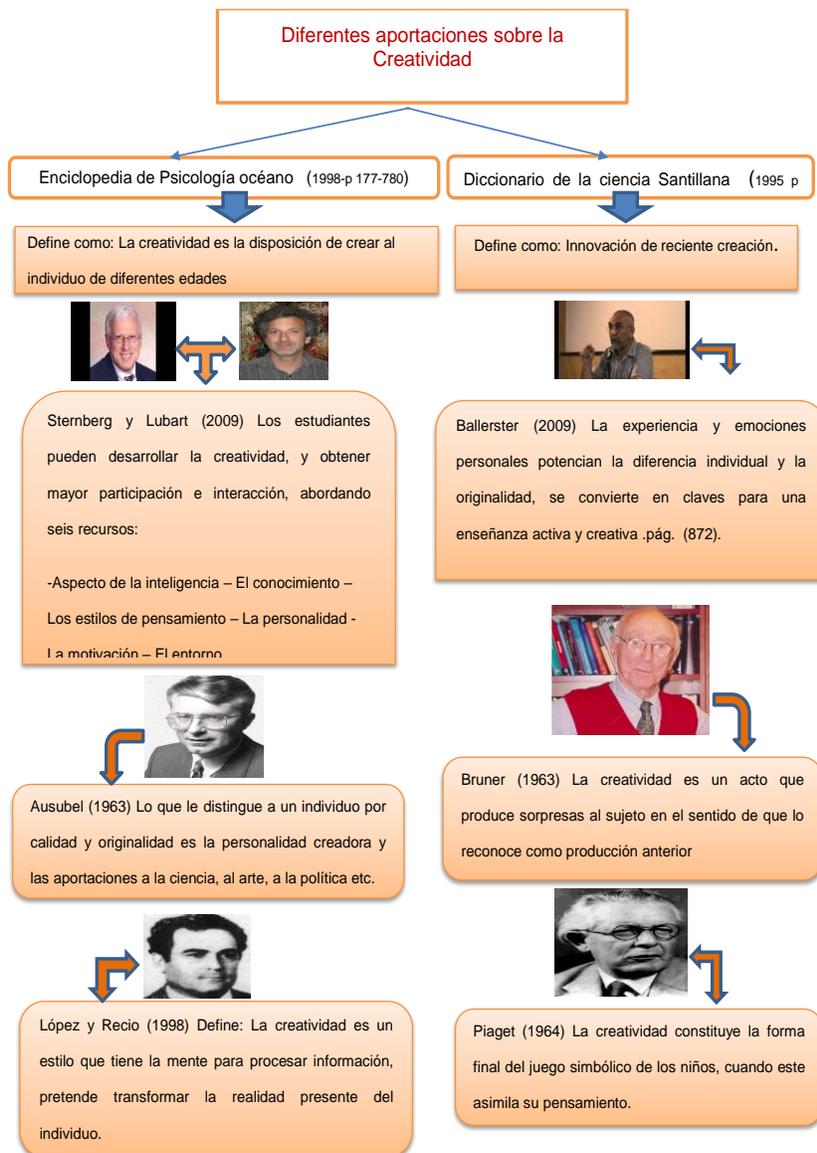


Howard Gardner



Libby Benjamín

## Cuadro N° 4. Aportaciones de la creatividad



## Algunas teorías de la creatividad

**Tabla 2. Teorías de la creatividad.**

Teoría Psicoanalítica	Se desarrolla en el inconsciente colectivo, es producto de las necesidades. Esta teoría no explica cómo puede variar la creatividad en condiciones.
Teoría Perceptual	Relación con la creatividad con el pensamiento productivo y la solución del problema. La creatividad surge de la necesidad y esta requiere de voluntad activa y capacidad.
Teoría Humanista	Relaciona la creatividad con la personalidad. Ante un problema el sujeto se motiva a nivel consciente y subconsciente hasta que surge algo nuevo.
Teoría de la inteligencia múltiple	Los resultados de la creatividad pueden ser elaboración de nuevos productos e ideas.

**Fuente: Howard Gardner (1994).**

**Elaborado: Doris Rodríguez Flores y Janeth Figueroa Tomalá**

### La creatividad es una capacidad

Si se profundiza algo más sobre la creatividad, se diría que también es una capacidad del ser humano, esto significa que constituye un sistema de habilidades, destrezas y competencias organizadas con la finalidad de cumplir una tarea o actividad pero con claridad y racionalidad de las cosas y de sus comportamientos.

La creatividad tiene asociados dos tipos de habilidades, denominadas primarias y secundarias. Las habilidades primarias o fundamentales forman el núcleo de la creatividad, sin alguna de ellas no funciona, todo el sistema de creatividad se traba. Las habilidades secundarias son derivadas de las primarias, a pesar de no ser necesarias para que funcione el sistema, lo afectan

## Los piñones de la creatividad

**Inteligencia:** Es la capacidad de entender, asimilar, elaborar información y utilizarla adecuadamente. Es la capacidad de procesar información y está íntimamente ligada a otras funciones mentales como la percepción o capacidad de recibir dicha información y la memoria o capacidad de almacenarla.

La inteligencia es la capacidad de relacionar conocimientos que se posee para resolver una determinada situación.

**Originalidad:** La habilidad para producir cosas novedosas y no tradicionales así como producir respuestas inesperadas, esto no consiste en decir cosas nuevas, sino en decir las de forma que parezca que nunca que hayan dicho.

**Trabajo:** El término se puede definir de la siguiente manera:

- En Sociología y Antropología, el trabajo es una de las principales actividades humanas y sociales.
- Para la doctrina social de la iglesia católica el trabajo implica asumir un co-creador y co-redentor.
- En economía, el trabajo es una de los factores de la producción

## La medición de la capacidad creadora

Es probable que, en un momento o en otro, toda persona se haya formado un juicio acerca de quién es el individuo creativo. Casi todos los maestros pueden decir quién es el estudiante creativo en su clase, pero, a veces, puede resultar difícil determinar si el educando que se señaló como creativo en una clase se identifica. Puede que se confundan algunos términos, especialmente porque la capacidad creadora se considera

por lo general como algo positivo y, por consiguiente, se asocia a veces con la inteligencia, con el hecho de que el estudiante responda o preste atención.

### **La educación de la creatividad**

La creatividad no es exclusiva de genios, de personas capacitadas excepcionales, sino que para su desarrollo participan hombre y mujeres buscando siempre vías para aumentar la cultura del pensamiento, es una capacidad innata que lo despliega hacia el proceso creatividad.

Mitijáns, (2009), menciona que "la creatividad se expresa en diferentes niveles en función de la magnitud y significación de la transformación que el producto significa; desde niveles más elementales, hasta niveles incluso trascendentes a la humanidad.

La educación juega un rol protagónico en el proceso de las capacidades humanas, cada actividad que realizan los individuos exige cierto grado de creación y esto se desarrollada si los docentes aplican actividades, estrategias o técnicas innovadoras que permitan desarrollar habilidades y destrezas creativas.

### **Cualidades de los indicadores de creatividad de las teorías de Guilford**

Como indica (Aldana de Conte, 2000)

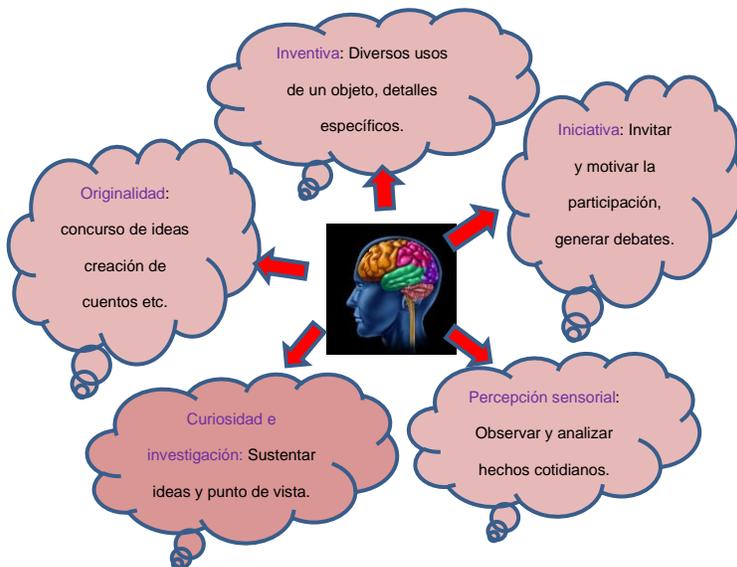
**Fluidez de ideas:** En las personas creadoras ideas, fluyen, al revés de las no creadoras, que piensan rígidamente. El no creador se aferra a lo que acaba de pensar y se siente satisfecho de no tener que seguir pensando.

**Flexibilidad:** Las personas creadoras no sólo piensan con mayor fluidez, sino también con mayor flexibilidad, es decir, pueden hacer que sus ideas pasen de un campo a otro con mayor rapidez y frecuencia. Tiene siempre a la vista solución de problemas.

**Originalidad:** Las personas creadoras tienen ideas más originales y ocurrencias más sorprendentes que los no creadores. Las biografías de los grandes creadores, a los acostumbrados a llamar genios, están llenos de ideas y pensamientos originales.

**Capacidad de nuevas definiciones:** Las personas creadoras reflexionan con mayor rapidez y facilidad, pasando por encima de las “vinculaciones personales”. Utilizando los objetos de una manera nueva y son capaces de poner nuevos nombres a las experiencias o situaciones antiguas.

**Cuadro N° 5. Como fomentar capacidades de apoyo a la creatividad**



Fuente: Flores Velazco M, 2004, pág. 92.

Elaborado: Doris Rodríguez Flores y Janeth Figueroa Tomalá

### La creatividad en la docencia

(López, Martínez, O, 2010), expresa “Se necesita de un ambiente donde exista: estudiante motivado, metodología “creativa”, ambiente flexible y recursos variados. La acción docente, por tanto debe jugar un rol determinante en el desarrollo de la creatividad de los educandos. La creatividad se caracteriza por fomentar la flexibilidad,

la diversidad (pensamiento divergente), el cambio, la tolerancia, las limitaciones (para la solución de problemas).

Como proceso complejo, la creatividad se ve influenciada por los factores que intervienen en ella: la persona (el estudiante), el proceso, la presión (el medio) y el producto. La institución educativa y el docente están dentro del tercer factor (el medio).

Las instituciones educativas deben crear marcos de referencia mediante la integración del aspecto del aspecto de la creatividad al currículo. Esto consiste en proporcionar un entorno adecuado donde puedan desarrollarse las potencialidades creativas de los estudiantes.

Como las estrategias docentes son un conjunto de actividades proyectadas tendientes al logro de objetivos, a manera ilustrativa, a continuación se enumeran algunas estrategias específicas que podrían aportar en el desarrollo de la creatividad del estudiante en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Según (Torres, S., 2010),

- Fomentar estudiantes activos, con actitudes para experimentar, para la búsqueda y solución de problemas.
- Usar metodología heurística.
- Aplicar aprendizajes por descubrimiento y basados en proyectos.
- Motivar la búsqueda de diferentes puntos de vista sobre algún tema.
- Motivar la conformación de grupos heterogéneos.
- Realizar actividades que persiguen el descubrimiento y el análisis de errores.
- Realizar actividades menos específicas y más generales, dando oportunidades al establecimiento nexos entre conceptos y las cosas.
- Hacer preguntas reflexivas que despierten la curiosidad, la imaginación la asociación.

### **Inteligencias: Múltiples, creatividad y contexto**

Tradicionalmente la inteligencia es una capacidad unitaria que abarca varias capacidades. Sin embargo, en oposición a este enfoque más bien reduccionista,

Gardner, da a conocer su teoría de las inteligencias múltiples, que indica como las personas puede desarrollar su conocimiento por medio la los diferentes tipos de inteligencia que pueda tener.

Para este autor la inteligencia consiste en resolver cualquier tipo de problemas con el objetivo de crear nuevos productos, desde su punto de vista da a conocer el desarrollo de siete inteligencias diferentes e independientes, que pueden interactuar. (Laferriere, G. citanto a Gardner, 2009)

**Cuadro N° 6. Inteligencia múltiple**

INTELIGENCIA	CARACTERÍSTICA
Inteligencia Lingüística	Es la capacidad implícita en la lectura y escritura, así como en el escuchar y hablar. Comprende la sensibilidad para los sonidos y las palabras con sus matices y significados.
Inteligencia Lógico-Matemático	Es la capacidad que relaciones con el razonamiento abstracto, la computación numérica, la derivación de evidencias y la resolución de problemas.
Inteligencia Espacial	Capacidad utilizada para enfrentar problemas de desplazamiento y orientación en el espacio.
Inteligencia corporal	Capacidad para utilizar el propio cuerpo ya sea total o parcialmente.
Inteligencia interpersonal	Capacidad para entender a los demás y actuar en situaciones sociales, para percibir y discriminar emociones.
Inteligencia intrapersonal	Es la capacidad para comprender así mismo, reconocer los estados personales.
Inteligencia Naturalista	Capacidad para percibir las relaciones que existen entre varias especies o grupos de objetos y personas.

Así pues, hablar de inteligencias múltiples, y concebirlas como sistemas independientes, replantea la discusión sobre los factores de la inteligencia, habitualmente asociados a una dimensión cognitiva. En síntesis, Gardner conduce a redimensionar la importancia de los componentes racionales, invitando a reconocer y valorar otras expresiones de la persona que no guardan relación directa con los logros cognitivos.

### **La creatividad, percibida desde la enseñanza**

La creatividad desde la enseñanza se ha de identificar con múltiples significados, porque es, a la vez, una finalidad didáctica, un principio didáctico o una característica de la comunicación, un imperativo ético para el docente, un reto difícil para cada profesor y equipo docente, una fuente de estrategia para la motivación en que deben buscar las mejores estrategias para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Como menciona (Torre, S, 2006), “Estoy pensando en estrategias basadas en el aprendizaje relevante, en el desarrollo de las habilidades cognitivas, en una actitud transformadora; en la organización de actividades innovadoras, flexibles, motivantes, en una medición que tome en consideración la experiencia, la colaboración. Se trata de enriquecer el método con aquellos rasgos atribuidos a la creatividad”.

### **La evaluación y la enseñanza creativa**

La concepción de evaluación que actualmente propicia la educación básica se aleja del proceso de medición de los conocimientos que posee el estudiante, el cual había sido utilizado tradicionalmente. Esta concepción fue considerada inadecuada debido a que respondía a un enfoque en el cual la evaluación sólo permitiría determinar los resultados del aprendizaje de manera arbitraria si tomar en cuenta los procesos que habían dado lugar a tales aprendizajes. De acuerdo con (Rojas, V. Fabiola citando a Cerpe., 2009).

“La evaluación escolar se entiende ahora como un proceso educativo formativo en sí mismo, que tiene por objeto valorar la acción educativa centrada en el estudiante,

considerando de manera integral todos los factores que influyen en ella. La evaluación del rendimiento estudiantil permitirá:

- Appreciar en el estudiante el nivel de rendimiento, de acuerdo a las conductas adquiridas a través del desarrollo de los objetivo.
- Diagnosticar los aciertos y deficiencias de aprendizaje que presenta el estudiante en el desarrollo del proceso educativo.
- Estimular las potencialidades e intereses del estudiante y contribuir a satisfacer sus necesidades y expectativas.
- Propiciar los ajustes y cambios que ayudarán al estudiante a mejorar su aprendizaje.
- Ubicar la actuación del estudiante dentro de la escala de valoración cuantitativa y cualitativa.
- Retroalimentación del proceso de aprendizaje mediante una revisión permanente del grado de eficiencia de los diferentes elementos del currículo, con el fin de introducir los ajustes y cambios necesarios.

### **Principios de la enseñanza-creativa**

(Scott, J. Davil, G., 2009), indica los siguiente principios que se deben de considerar dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje y la evaluación creativa de cada uno de los estudiantes.



### Ideas para una propuesta de Evaluación creativa

(Salcedo, G, 2000), expresa "La evaluación formativa permite localizar los progresos y deficiencias del aprendizaje del estudiante antes de que finalice un curso, unidad o lección, indicando correctivos para el mejoramiento de las deficiencias. Por ello, asociado al concepto de evaluación formativa, se encuentra el de evaluación continua, entendida como una forma de observar e indagar permanentemente hasta qué grado se están logrando los objetivos previstos.

La evaluación continua implica una actitud constante de observación e indagación, de manera ordenada y sistemática, la cual implica un aumento de las oportunidades evaluativas para el estudiante a través de las implicaciones de diversas técnicas e instrumentos en diversos momentos del proceso de aprendizaje del estudiante.

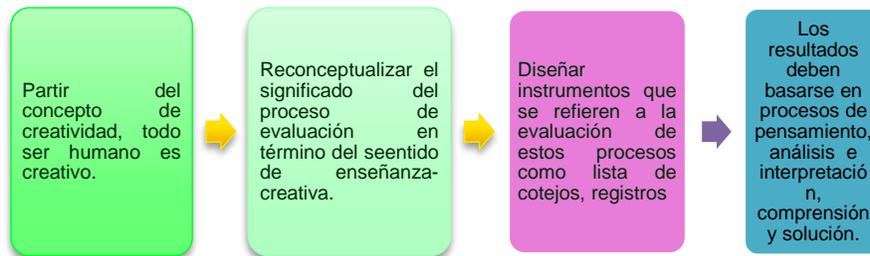
La evaluación formativa, a través de la auto evaluación y la evaluación con participación del docente, constituyen la esencia de una evaluación para la enseñanza creativa, pues habiendo favoreciendo la propia gestión del estudiante a través del principio de “aprender a aprender” y propiciando su autodisciplina y responsabilidad, este se centra en la capacidad de emitir juicio acerca de sus logros de aprendizaje a nivel cognoscitivo y afectivo.

#### **Un proceso de evaluación creativa como propuesta que significaría**

(Salvatierra, 2001), La evaluación plantea un reto en la escuela y al docente, implica la observación directa del estudiante a fin de poder constatar el enriquecimiento de la personalidad del mismo en todas las facetas de su vida, utilizando instrumentos tales como los registros sistemáticos y no sistemáticos y lista de cotejo en función de objetivos previstos y no previstos que favorezcan el aprendizaje no autoritario, el aprender de más y el desarrollo del procesos intelectuales creativos tales como la asociación, imaginación, etc.

Sin embargo, debe destacarse que para poder evaluar y formar un individuo creativo es un ambiente de libertad y con un docente conocedor de las técnicas y estrategias de enseñanza que formen la seguridad, autoestima, autorrealización y responsabilidad del estudiante.

**Cuadro N° 7. Proceso de evaluación creativa**



**Fuente:** (Salvatierra, 2001)

### **Estrategias creativas**

La creatividad es un potencial que todo ser humano posee y que el docente debe saber valorar y estimular en sí mismo y en los estudiantes, mostrándose abierta y sensible tanto descubrirla como dirigir como el don más preciado. Es decir, las personas creativas muestran espontaneidad, expresividad, ingenuidad no temerosa, de lo desconocido, capacidad de aceptar en ensayo provisional y la incertidumbre. Al respecto considera la creatividad como:

(Dadamia, O.). "El gran instrumento que el hombre tiene para la educación de sus sentimientos para movilizar toda su potencialidad, generar su desarrollo psicológico, su maduración y hacerse con una verdadera capacitación. La creatividad es un proceso que permite resolver problemas, buscar soluciones, hacer especulaciones o formular hipótesis"

Esta definición pretende vincular la creatividad con la conducta investigadora y con la solución de problemas; y, en opinión personal, olvida lo importante y esencial del proceso creativo que consiste en búsqueda dentro de sí, a través de los mecanismos esenciales que constituyen a la socialización y aplicación de lo innovado. Al respecto (Rodríguez, M, 2004), concibe que la creatividad como una forma de manifestación del talento, definiéndolo como la capacidad superior del ser humano que puede ser comprendido como un entendimiento provechoso, denotando en su definición el carácter cognitivo e intelectual que atribuía.

Según el autor, la creatividad le ofrece el individuo un serie de capacidades que lo diferencian de otro con menos posibilidades de innovación, es decir, la creatividad se presenta como un imperativo en la formación en este caso, del estudiante, al ofrecerse habilidades y pericias para inventar, modificando procesos y teorías de algo que hasta ese momento pudo haber sido poco interesante.

### **Estrategias cognitivas**

(Mayor, J., Suengas, A. & González J., 2009), considera que son el conjunto de actividades que la persona puede realizar de tal forma que logre un mejor aprendizaje. Son un instrumento pedagógico que permite optimizar de manera correcta el tiempo en el cual el estudiante se encarga de receptor la información.

Estrategias cognitivas de adquisición: El proceso de enseñanza-aprendizaje el educando puede adquirir conocimiento de manera voluntario, el docente al utilizar este tipo de estrategia debe saber manejar de forma eficaz la información.

Estrategias cognitivas de uso: El estudiante al ya haber adquirido su conocimiento específico, en este tipo de estrategias implica conocer los elementos más relevantes e importantes para estimular el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Estrategias motivacionales: En este tipo de actividades los docentes deben influenciar a través de la motivación hacia sus estudiantes, incentivando que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea interactivo y participativo y significativo.

**Ilustración 7. Estrategias-Proceso de enseñanza-aprendizaje**



**Fuente:** (Mayor, J., Suengas, A. & González J., 2009)  
**Elaborado por:** Doris Rodríguez Flores y Janeth Figueroa Tomalá

**CUADRO N° 8. Estrategias emocionales**

<p>REFUERZO EMOCIONAL</p> 	<p>Este tipo de estrategias tiene como finalidad brindar pautas para la reducción de la ansiedad y para el manejo de estado de ánimo en los escolares</p>
<p>REFUERZO MOTIVACIONAL</p> 	<p>El desarrollo del aprendizaje escolar tiene mucha relación con la presentación que tienen de sí mismo de los estudiantes, como las actitudes y expectativas hacia lo escolar.</p>
<p>ESTRATEGIAS METACOGNITIVAS</p> 	<p>Se refiere a la toma de conciencia de los propios proceso cognitivo que se ponen en el proceso de aprendizaje y a la manera que puedan ser aplicado situaciones concretas.</p>
<p>ESTRATEGIAS METACOGNITIVAS DE REFLEXION</p> 	<p>Son aquellas orientadas a la toma de conciencia y al control de los diferentes componentes de la cognición, la representación, los procesos cognitivos y las funciones de los conocimientos.</p>

Fuente: (Mayor, J.,Suengas, A. & González J., 2009)  
 Elaborado por: Doris Rodríguez Flores y Janeth Figueroa Tomalá

**Cuadro N° 9. Estrategias de aprendizaje en contexto escolares**

Estrategia	Actividad	Aspecto	Acción
Cognitivas	Adquisición	Atención	Exploración Selección Concentración
		Codificación	Recepción de información Sistema de representación Traducción
		Reestructuración	Comparación Relaciones Organización Contextualización Transformación
Cognitivas	Uso	Manejo	Mantenimiento Recuperación
		Generalización	Ejercicios en casa Materiales Contextos
		Aplicación	En la escuela En el mundo real
Motivacionales	Refuerzo	Emocional	Reducción de ansiedad Estado de ánimo
		Motivacional	Autoconcepto Atribuciones Expectativas
Metacognitivas	Reflexiva	Toma de conciencia	Representación Proceso Funciones
		Control	Representación Proceso Funciones
		Planteamiento	Objetivos Planes
	Desarrollo integral del proceso de aprendizaje	Seguimiento	Revisión continua
		Evaluación	Del proceso Del producto

En síntesis, las estrategias para “aprender a aprender” constituyen una aportación muy importante y necesaria para la formación del estudiante en general y cobra relevancia y los contextos de la integración educativa, particularmente están orientadas a la planeación, seguimiento y evaluación.

### **1.6 Marco conceptual (Glosario de términos).**

**Actitudes:** Es la disposición voluntaria de una persona frente a la existencia en general o a un aspecto particular de esta.

**Aprendizaje:** Cambio en la disposición o capacidad de las personas que pueden retenerse y no es atribuible simplemente al proceso de crecimiento.

**Adaptación:** Las personas heredan la tendencia de adaptarse al entorno.

**Asimilación:** Tiene lugar cuando las personas utilizan los esquemas existentes para dar sentido a los eventos de su mundo. La asimilación implica tratar de comprender algo nuevo arrojándolo a lo que uno ya conoce.

**Acomodación:** Sucede cuando una persona debe cambiar esquemas existentes para responder una situación nueva.

**Cognitivo:** Es el conjunto de transformaciones que se dan en el transcurso de la vida, por el cual se aumentan los conocimientos y habilidades para percibir, pensar y comprender.

**Creatividad:** Capacidad del cerebro para llegar a conclusiones nuevas y resolver problemas en una forma original. Se relaciona con la efectiva integración de ambos hemisferios cerebrales.

**Esquemas:** Son elementos de construcción básicos de pensamiento. Son sistemas organizados de acciones o pensamientos que permiten representar de manera mental o pensar acerca de los objetos.

**Filogenia:** Parte de la biología que estudia el origen y desarrollo progresivo de los seres vivos a fin de establecer las relaciones comunes de sus orígenes.

**Habilidades:** Proviene del término latino habilitas y hace referencia al talento, la pericia o la aptitud para desarrollar alguna tarea.

**Holística:** Filosofía que está relacionado con el todo o que considera como un enfoque.

**Ontogenia:** Es el estudio del desarrollo de los seres vivos, desde su concepción hasta su muerte.

### **Fundamentación Legal**

El trabajo de investigación se fundamentó en: Constitución de la República del Ecuador, Ley Orgánica de Educación Intercultural, Plan Nacional del Buen Vivir.

**Art. 27:** La educación se centrará en el ser humano.

En el nuevo marco legal educativo se establece que la educación es condición necesaria para la igualdad de oportunidad de oportunidades y para alcanzar la sociedad del buen Vivir.

En este artículo se especifica que los niños, niñas, jóvenes y adolescente tienen derecho a tener una educación de calidad, que brinde las oportunidades necesarias, para beneficios de todos.

### **Plan Nacional del Buen Vivir**

**Objetivo N°4.** Fortalecer las capacidades y potencialidades de la ciudadanía.

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

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

### **1.6.1 Formulación de la hipótesis y Variables**

#### **Hipótesis General**

La metodología de enseñanza-aprendizaje que aplican los docentes de la Escuela de Educación Básica “Miguel de Letamendi”, está encaminada hacia el desarrollo de la creatividad de los estudiantes.

#### **Hipótesis particulares**

- Si los educandos recibieran clases de maestros capacitados mejorarían su rendimiento escolar.
- Mediante la aplicación de técnicas se lograra un excelente rendimiento académico
- Con las actividades idóneas que el docente utilice ayudara a desarrollar la creatividad de los estudiantes.
- Si los docentes aplican una metodología adecuada para las diferentes actividades el estudiante desarrollaría su creatividad.

### 1.6.2 Variables (Independientes y Dependientes)

**Variable Independiente:** Proceso de enseñanza-aprendizaje

**Variable dependiente:** Creatividad de los estudiantes.

#### Operacionalización de las variables

**Cuadro N° 10. Variable independiente**

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS
Independiente Proceso de enseñanza aprendizaje. El proceso de enseñanza-aprendizaje tiene como objetivo primordial formar a los estudiantes de tal manera que desarrollen su propia personalidad, y esto se constituye en base principal para adquirir e ir formando los conocimientos, procedimientos	Elementos del proceso de enseñanza-aprendizaje Tipos de aprendizaje Factores que intervienen en el aprendizaje	Escasa aplicación de estrategias innovadoras. Estudiantes motivados Aprendizaje significativo Desarrollo de la creatividad.	¿De los siguientes ítems marque las que utiliza para el proceso de enseñanza-aprendizaje y desarrollo de la creatividad? ¿Los estudiantes con qué frecuencia participan durante la clase?

Fuente: E.E.B "Miguel de Letamendi"

Elaborado por: Doris Rodríguez Flores y Janeth Figueroa Tomalá.

**Cuadro N° 11. Variable dependiente.**

<b>VARIABLES</b>	<b>DIMENSIONES</b>	<b>INDICADORES</b>	<b>ÍTEMS</b>
<p>Dependiente</p> <p>Creatividad de los estudiantes.</p> <p>La creatividad es el proceso de presentar un problema a la mente con claridad (ya sea imaginándolo, visualizándolo, meditando, contemplado, etc.)</p>	<p>Teorías de la creatividad.</p> <p>Los piñones de la creatividad.</p> <p>La educación de la creatividad.</p> <p>La creatividad en la docencia</p>	<p>Aplicación de estrategias creativas.</p> <p>Desarrollo de habilidades creativas.</p>	<p><b>¿Cuáles de las siguientes habilidades piensa que ha desarrollado su representado durante el proceso de enseñanza-aprendizaje?</b></p> <p><b>¿Qué metodología emplea constantemente en sus clases?</b></p>

Fuente: E.E.B "Miguel de Letamendi"  
 Elaborado por: Doris Rodríguez Flores y Janeth Figueroa Tomalá.

## 1.7 Aspectos metodológicos de la investigación

### 1.7.1 Tipo de estudio

El presente trabajo se utilizará diferentes tipos de investigaciones a fin que permitan describir la importancia del proceso de enseñanza-aprendizaje para desarrollar la creatividad de los estudiantes de la Escuela de Educación Básica "Miguel de Letamendi".

Los tipos de estudio son los siguientes:

**Descriptivo:** se escogió este tipo de investigación porque se acudió al lugar de los hechos, es decir que se describen las causas y efectos de la problemática planteada.

Explicativo: como su nombre lo indica se explicó la importancia de las dos variables de investigación, como es el proceso de enseñanza-aprendizaje y desarrollo de la creatividad.

Este método es contrario al anterior, por lo que se parte de datos generales para posteriormente realizar varias hipótesis acerca del problema planteado.

Comentado [D2]: Población finita

### 1.7.3 Fuentes y técnicas para la recolección de la información

**Fuentes primarias:** Se obtiene información por contacto directo con el sujeto de estudio; por medio de observación, cuestionarios, encuestas, etc.

Para sustentar las variables de la investigación se tuvo que obtener información de libros, artículos, revistas, blog, etc. Para determinar la importancia del proceso de enseñanza-aprendizaje y su impacto en el desarrollo de la creatividad.

### 1.8 Población y muestra

**Población:** Es el conjunto total de individuos, objetos o eventos que tienen las mismas características y sobre el que se está interesado en obtener conclusiones. Para este caso la población lo conforman los estudiantes de tercer a décimo grado de educación básica de la Escuela "Miguel de Letamendi".

Tabla 3 Universo de estudio

Nº	VARIABLE	TOTAL
1	DOCENTES	30
2	DIRECTIVO	1
3	ESTUDIANTES	1300
4	PADRES DE FAMILIA	1255
<b>TOTAL</b>		<b>2586</b>

**Muestra:** Es una parte de la población, la cual se selecciona con el propósito de obtener información.

Para obtener la muestra se utiliza la siguiente formula:

$$n = \frac{Npq}{(N-1)E^2 + pq} + Z^2$$

**Dónde:**

- n = Tamaño de la muestra.
- N= Tamaño de la población.
- E= Error admisible que lo determina el investigador en cada estudio, 5% (0,05)
- p= Posibilidad de que ocurra un evento p = 0,5
- q = Posibilidad de no ocurrencia del evento q = 0,5
- Z = Nivel de confianza, que para el 95% es de Z = 1,96

$$n = \frac{1300 (0.5)(0.5)}{(1300 - 1) 0,05^2 + (0,5)(0,5)} + 1,96^2$$

$$n = \frac{325}{1,65688776 + 0.25} + 3.8416$$

$$n = 170,43$$

### Padres de familia

$$n = \frac{1255 (0,5)(0,5)}{(1255 - 1) 0,05^2 + (0,5)(0,5)}$$

$$n = \frac{1,96}{313,75}$$

$$n = 169$$

**Cuadro N° 12. Muestra**

N°	VARIABLE	POBLACIÓN	ESTRATIFICADO
1	DOCENTES	30	8%
2	DIRECTIVO	1	0%
3	ESTUDIANTES	170	46%
4	PADRES DE FAMILIA	169	46%
<b>TOTAL</b>		<b>370</b>	<b>100%</b>

Fuente: E.E.B "Miguel de Letamendi".  
 Elaborado por: Doris Rodríguez Flores y Janeth Figueroa Tomalá.

**Ilustración 8. Estratificación de la muestra**



Fuente: E.E.B "Miguel de Letamendi"

Elaborado por: Doris Rodríguez Flores y Janeth Figueroa Tomalá.

En el gráfico se muestra la estratificación de la población, las encuestas se realizarán a:

Estudiantes: 170 encuestas

Padres de familia: 169 encuestas

Docentes: 30 encuestas

Cabe recalcar que las preguntas formuladas en el cuestionario son para conocer porque los estudiantes no desarrollan la creatividad dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, estableciendo las causas y efectos que se originan a partir de problema planteado.

### **1.8 Fuentes y técnicas para la recolección de información.**

Para el proyecto investigativo se recabo información de fuentes primarias y secundarias para dar un sustento factible para la investigación y mayor grado de confiabilidad:

## **FUENTES PRIMARIAS**

La principal fuentes de información en esta categoría son las encuestas, mediante estas técnicas permitirán tener datos confiables y verídicos para la factibilidad técnica del proyecto.

**La encuesta:** Contiene un listado de 15 preguntas que estará dirigido a los docentes, 10 a los padres de familia y a los estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Miguel de Letamendi”.

Los resultados obtenidos de las preguntas determinarán bajo que instancias se planteó la problemática de la escuela para posterior a esto dar la mejor solución.

### **1.8.1 Tratamiento de la información**

El proceso metodológico con relación a la recolección de información de las encuestas realizadas se seguirá los siguientes pasos:

- Tabulación de las encuestas
- Realizar gráficos de cada una de las preguntas
- Interpretación de los resultados.

Con este proceso se determinará la importancia de aplicar actividades innovadoras que permitan desarrollar la creatividad de los estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Miguel de Letamendi”.

Se monitorean dos o tres veces los resultados, el proceso tiene como meta validar si los datos obtenidos y observados con verídico para que luego no se haya ninguna confusión.

### **1.9 Resultados de impactos esperados**

La propuesta está orientada a los estudiantes para que las clases que reciben no sean monótonas sino más bien de una forma dinámica y participativa para que ellos se sientan motivados, seguros de querer hacer las actividades donde su rendimiento académico mejoraría constantemente

En la escuela de Educación Básica se pretende que los docentes cuente con un material de apoyo idóneo que permita fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje para alcanzar los objetivos propuestos, dicha guía se explican detalladamente paso a paso, las actividades que se deben realizar para el cumplimiento de un fin determinado. Plantea estrategias, procedimientos técnicas y herramientas para que tanto docentes como estudiantes, activen estructuras creativas de pensamientos autónomos.

## CAPÍTULO II

### 2. ANÁLISIS, PRESENTACIÓN DE RESULTADOS Y DIAGNÓSTICO

#### 2.1 Análisis de la situación actual

En la escuela de Educación Básica “Miguel de Letamendi”, los docentes aplican la metodología de enseñanza que en la actualidad tiene el Ministerio de Educación, solo se rigen a las actividades y tareas que los textos escolares tienen, la implementación de los clubes ha sido un poco beneficioso, muchos de los estudiantes no son partícipes de las actividades que se desarrollan en la institución afectando de uno u otra forma el proceso de enseñanza-aprendizaje de los educandos.

El proceso de enseñanza-aprendizaje está ligado directamente con las actividades que el docente planifica y de los recursos que utilice para lograr el objetivo planteado de la clase, el maestro debe buscar la mejor forma de llegar al estudiante con la aplicación de nuevas estrategias, métodos y técnicas para que el aprendizaje sea de calidad.

Hoy en día las clases que dictan los docentes no deben ser pasivas sino más bien activas que permitan al estudiante tener un pensamiento crítico, reflexivo y sistemático fomentando una enseñanza creativa orientada al desarrollo de habilidades cognitivas, imaginativa y motivante.

En la Comuna Febres Cordero perteneciente a la Parroquia Colonche Cantón Santa Elena, se encuentra ubicada la Escuela de Educación Básica “Miguel de Letamendi”, según relata la historia en el año de 1948 existían dos escuelas en la comunidad, una de varones y otra de mujeres, su infraestructura eran de caña guadua con techo de caña, piso de tabla con la altura de 1 metro, existiendo un docente en cada escuela, el cual hacía también las veces de director, el profesor de la escuela de varones era el Sr. Alberto Elizalde; y, de la escuela de mujeres la Sra. Lila Valerio, se trabajaba doble jornada.

En el año 1950 la Dirección Provincial de Educación del Guayas asignó dos profesores fiscales, uno para cada escuela. En el año 1951 se construye una aula central donada por la Prefectura del Guayas en la época de Don Assad Bucarán con la finalidad de unificar los establecimientos, adquiriendo el nombre de Escuela N°3 Miguel de Letamendi, asumiendo la dirección el Prof. Enrique Borbor, mediante acuerdo ministerial del año 1952, Posteriormente entre los años 1965-1977 estuvo dirigida por el Prof. Jorge Soriano Borbor, contando con 4 docentes fiscales, en esta época solo existían un pabellón grande, sus aulas eran separadas por un biombo de plywood, había una sola letrina, no poseía cerramiento perimetral.

Entre los años 1978-1980 su cuerpo docente lo conformaban 4 docentes fiscales, la dirección estuvo a cargo del Prof. José Fortunato Suárez Clemente, en el año 1980 se construye un nuevo pabellón que comprendía tres aulas donadas por la Fundación Cuerpo de Paz e implementan 6 letrinas.

El año 1981 -1984 la escuela constaba con 5 docentes, el Director era el Dr. Félix Fernando Soriano Yagual, entre los años 1985 - 1987 se integran nuevos docentes llegando a ser una escuela completa, su director era el Prof. Antonio Asencio, entre los años 1990-1991 se construyeron nuevas aulas, de caña revestida, donada por la prefectura.

El año 1997 asume la dirección de la escuela el Prof. José Enrique Panchana Rosales, ingresaron personas de la comunidad a colaborar, el personal docente estuvo integrado de la siguiente manera 3 docentes fiscales y 3 docentes voluntarios, en 1997 se implementa una nueva aula donada por Plan Internacional y una batería sanitaria, en 1998 – 2000 el personal docente estuvo integrado por, 3 docentes fiscales, 2 contratada por la Ilustre Municipalidad de Santa Elena y 1 profesor bonificado por los padres de familia, se construye una nueva aula donada por C.P.R. (Centro de Promoción Rural).

En el año 2001 se inaugura el primer año de educación básica ingresando a trabajar 2 profesoras bonificadas por el INNFA quedando el personal docente de la siguiente manera 3 docentes fiscales, 4 bonificados y 1 por el Comité Central de Padres de Familia, en el año 2003, se construye una batería sanitaria y un aula destinada a ser

sala de cómputo, donada por La Ilustre Municipalidad de Santa Elena en la Alcaldía del Lcdo. Dionicio Gonzabay Salinas, en el año 2007 se incrementa un nuevo pabellón de tres aulas y otra batería sanitaria donadas por la Ilustre Municipalidad de Santa Elena en la alcaldía del Lcdo. Dionisio Gonzabay.

El año 2008 se inaugura la etapa inicial que comprende los niños de 4 años, auspiciado por PRONEPE, en el año 2009 se creó el octavo año básico ingresando nuevos docentes conformado su personal de la siguiente manera: 5 docentes fiscales y 2 profesores contratados por la Dirección Provincial para octavo año básico, denominándose: Unidad Educativa Miguel de Letamendi, en el año 2010 al 2012 cambia su identidad a Centro de Educación General Básica, ingresando nuevos docentes, constituidos de esta manera: 6 docentes fiscales y 9 contratados.

Por disposición del Ministerio de Educación se eligió un nuevo director por un periodo de 4 años, dicha designación recae en el Dr. Félix Fernando Soriano Yagual. En la actualidad se acogió a la jubilación voluntaria, siendo asignada como director encargado el Lic. José Enrique Panchana Rosales, Actualmente la escuela cuenta con 30 docentes y 1 conserje.

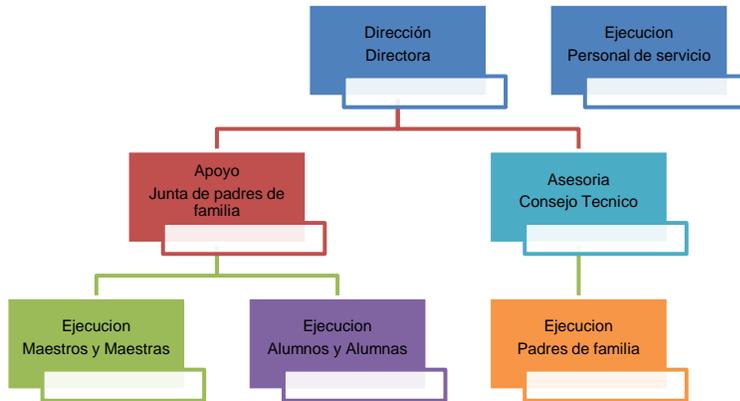
### **Visión**

Ser una institución educativa de líderes, solidarios, con pensamientos lógicos, críticos, reflexivos, emprendedores, promoviendo y asegurando la diversidad con pleno desarrollo humanístico orientado en valores del buen vivir, acorde a los avances científicos, tecnológicos, ecológicos y conscientes de su realidad.

### **Misión**

Brindar una educación integral de calidad y calidez, con principios pedagógicos constructivistas, impulsando valores éticos y morales que garanticen la igualdad y equidad para ser una institución participativa, progresista y comprometidos a la convivencia social en diversidad y armonía con la naturaleza para alcanzar el buen vivir.

## Organigrama Institucional



## Análisis de las Fortalezas, Oportunidades, Debilidades y Amenazas (FODA)

Fortalezas	Oportunidades
Personal docente y directivo altamente capacitado en el quehacer diario de sus competencias.	Accesibilidad por parte de los docentes.
Responsabilidad, compañerismo e interés por el trabajo	Se mejora el trabajo en equipo.
Planificación estratégica	Progreso pedagógico
Participación de los padres de familia en comité de aulas.	Mayor participación de los padres de familia.
Debilidades	Amenazas
Problemas de comunicación con el equipo docente.	Personal docente desmotivado lo que ocasiona que se desparte del grupo.
Deserción escolar.	Personas extrañas rondan la institución
Código de convivencia no aplicado	Estudiantes sin controles de tareas en casa.
Estudiantes con problemas de aprendizaje.	Perdida de año escolar.

## **2.2 Análisis comparativo, evolución, tendencias y perspectivas**

### **2.2.1 Análisis comparativo**

El proceso de enseñanza aprendizaje y el desarrollo de la creatividad, son dos temas imprescindibles para la educación de los estudiantes, porque al aplicar y emplear estrategias y técnicas creativas permiten a los estudiantes ampliar cada una de sus destrezas y habilidades, siendo un proceso para formar ideas o hipótesis, verificarlas y comunicarlas suponiendo que el producto es algo bueno.

Desde el punto de vista pedagógico se puede concluir que la creatividad tiene gran trascendencia en el desarrollo de los estudiantes, el aprendizaje debe darse como una fase innovadora en la cual los estudiantes pongan en práctica cada uno de los conocimientos adquiridos.

Gervilla (2010: En términos generales la creatividad es lo que empuja a la persona a que se proyecte en plenitud, además de concretar que si se resalta la importancia de la dimensión expresiva, se multiplican las oportunidades de crear estas situaciones y mejorar las obras.

En las Pruebas SER Estudiante del año 2013, se enmarcan los resultados de las evaluaciones que se tomaron a los estudiantes de cuarto, séptimo y decimo de Educación General Básica de las Regiones Sierra y Costa, y los resultados fueron: el 60% tiene un aprendizaje elemental, el 25% un aprendizaje excelente, 15% regular, lo que significa que aún no se alcanza en su totalidad el 100% de que hay un aprendizaje de óptima calidad, se debe a que muchos de los docentes no aplican la metodología adecuada para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En la Escuela de Educación Básica "Miguel de Letamendi", con la ficha de observación que se tomó a los educandos se podrá establecer cuáles han sido las causas y efectos

que se han originado por la falta de actividades que permitan desarrollar la creatividad de los estudiantes.

### **2.2.2 Evolución**

La Educación en las Instituciones de la Provincia de Santa Elena ha mejorado pero no en su totalidad, hay escuelas que le faltan docentes y el aprendizaje no es el mismo, porque los maestros tienen que trabajar con dos hasta tres grados perjudicando la enseñanza de los estudiantes esto se observa más en la zona rural, otros de los factores que implica el bajo rendimiento es causado por la escasa aplicación de nuevas metodologías de enseñanza.

Es importante que los docentes se capaciten y empleen nuevos modelos para el proceso de enseñanza-aprendizaje de las asignaturas, porque es importante que conozcan los procedimientos que se siguen para que las diferentes actividades se desarrollen correctamente de tal forma se pueda lograr los objetivos planteados.

La creatividad es la base para todas las materias de la enseñanza y se debe potenciar como aptitud a desarrollar y estimular en todas las situaciones y áreas del currículo, porque de esta manera los estudiantes pueden desarrollar habilidades creativas, tener un pensamiento más crítico y reflexivo.

Los docentes de la Escuela de Educación Básica “Miguel de Letamendi”, deben utilizar nuevas e innovadoras actividades que permitan desarrollar la creatividad de cada uno de los estudiantes para que el proceso de enseñanza-aprendizaje no sea pasivo sino fomentar para que este sea participativo y proactivo.

### **2.2.3 Tendencias**

El objetivo primordial del presente trabajo de investigación es diseñar una guía de estrategias para el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Miguel de Letamendi”, Comuna Febres-Cordero, Parroquia Colonche, mediante actividades que permitan desarrollar la creatividad de los mismos.

Las directrices de esta investigación están elaboradas bajo los siguientes aspectos:

- Indicar a los docentes la importancia de desarrollar la creatividad de los estudiantes mediante la ejecución de actividades innovadoras.
- En las diferentes áreas de estudio el proceso de enseñanza aprendizaje debe ser de manera crítica y reflexiva.
- Concienciar a los docentes sobre la importancia de aplicar actividades que permitan desarrollar la creatividad de los estudiantes.

Las diferentes actividades propuestas tiene como fin cambiar la metodología de enseñanza aprendizaje de manera participativa y reflexiva logrando que haya una mejor interacción entre estudiantes y docentes.

#### **2.2.4 Perspectiva**

En las encuestas y ficha de observación propiamente realizadas se pudo determinar que los docentes muy pocas veces aplican actividades que permitan que los docentes puedan desarrollar habilidades, competencias o destrezas creativas durante el proceso de enseñanza-aprendizaje de las asignaturas, un gran porcentaje de los maestros no ha recibido capacitación sobre este tema por lo que es factible que se dote al docente de un material de apoyo idóneo para su ejecución.

La indagación de este tema de investigación se proyecta a mejorar la calidad de enseñanza de la Escuela de Educación Básica "Miguel de Letamendi", y ser un ejemplo para otras instituciones que tienen el mismo problema, mediante la implementación de

nuevas estrategias creativas los educandos tendrá mayor motivación que lo llevaran hacia el éxito escolar.

Desde el punto de vista de los docentes se fortalecerá el conocimiento, porque mediante las estrategias que se expondrán podrán planificar otro tipo de actividades relacionado al mismo tema de estudio, como docente mediador del aprendizaje está en la obligación de dotar de lo más necesario para que se cumplan con los objetivos propuestos.

### **2.3 Presentación de resultados diagnósticos**

Mediante la aplicación de las técnicas e instrumentos de investigación se siguieron los diferentes procesos con una secuencia lógica, en primer lugar la tabulación de la información sobre la encuesta tomada a los docentes, luego a los padres de familia, los diferentes datos serán graficados e interpretados para su debida interpretación y conclusión.

Encuesta: Padres, estudiantes y docentes de la E.E.B "Miguel de Letamendi".

#### **2.3.1 Análisis e interpretación de resultados de las encuestas tomadas a los docentes:**

En las preguntas realizadas a los docentes se pretende determinar cuáles son las perspectivas que esperan tener con la implementación de una guía de actividades para el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes considerando la creatividad para desarrollar destrezas y habilidades, generando en los estudiantes respuestas nuevas. Se considera además a la creatividad como proceso de aprendizaje, la dificultad, la solución de problema, el descubrir algo nuevo, será la base de la enseñanza y la motivación para el educando, así como la innovación para el docente.

**2.3.2 Análisis e interpretación de resultados de encuestas realizadas a los docentes de la Escuela de Educación Básica “Miguel de Letamendi”.**

**1. Qué metodología emplea constantemente en sus clases?**

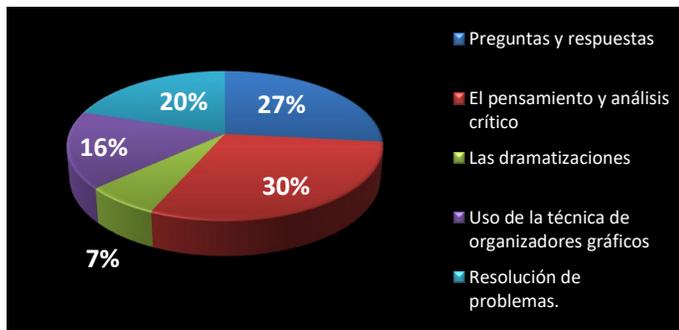
**CUADRO N° 13. Metodología docente**

ÍTEMS	VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Preguntas y respuestas	8	27%
	El pensamiento y análisis crítico	9	30%
	Las dramatizaciones	2	7%
	Uso de la técnica de organizadores gráficos	5	17%
	Resolución de problemas.	6	20%
<b>Total</b>		<b>30</b>	<b>100%</b>

Fuente: E.E.B “Miguel de Letamendi”.

Elaborado por: Doris Rodríguez Flores y Janeth Figueroa Tomalá.

**Gráfico N° 1. Metodología docente**



Fuente: E.E.B “Miguel de Letamendi”.

Elaborado por: Doris Rodríguez Flores y Janeth Figueroa Tomalá.

**Análisis:** El 30% de los docentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje aplica la metodología de trabajo desarrollar el pensamiento analítico y crítico, el 27% preguntas y respuestas, el 20% resolución de problemas, el 17% uso de la técnica de organizadores gráficos, el 7% de las dramatizaciones.

2. ¿Cuáles de los siguientes tipos de creatividad en la formación del estudiante ha empleado en el proceso de enseñanza-aprendizaje?

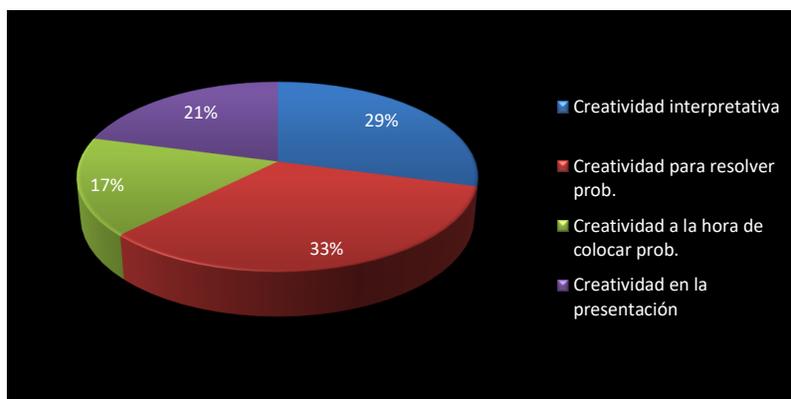
**CUADRO N° 14. Tipos de creatividad**

ÍTEMS	VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
2	Creatividad interpretativa	7	23%
	Creatividad para resolver prob.	8	27%
	Creatividad a la hora de colocar prob.	4	13%
	Creatividad en la presentación	5	17%
	Creatividad en el trabajo cooperativo	6	20%
<b>Total</b>		<b>30</b>	<b>100%</b>

Fuente: E.E.B "Miguel de Letamendi".

Elaborado por: Doris Rodríguez Flores y Janeth Figueroa Tomalá.

**Gráfico N° 2. Tipos de creatividad**



Fuente: E.E.B "Miguel de Letamendi".

Elaborado por: Doris Rodríguez Flores y Janeth Figueroa Tomalá.

**Análisis:** Del total de los docentes encuetados el 33% indico que desarrolla la creatividad para resolver problemas; el 29% creatividad interpretativa; el 21% creatividad en la presentación, el 17% creatividad a la hora de colocar un problema.

3. ¿De los siguientes ítems marque las que utiliza para el proceso de enseñanza-aprendizaje y desarrollo de la creatividad?

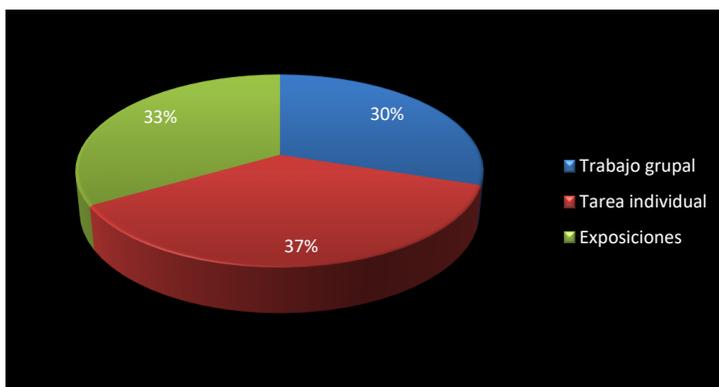
**CUADRO N° 15. Proceso de enseñanza-aprendizaje**

ÍTEMS	VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
<b>3</b>	Trabajo grupal	9	30%
	Tarea individual	11	37%
	Exposiciones	10	33%
<b>Total</b>		<b>30</b>	<b>100%</b>

Fuente: E.E.B "Miguel de Letamendi".

Elaborado por: Doris Rodríguez Flores y Janeth Figueroa Tomalá.

**Gráfico N° 3. Proceso de enseñanza-aprendizaje**



Fuente: E.E.B "Miguel de Letamendi".

Elaborado por: Doris Rodríguez Flores y Janeth Figueroa Tomalá.

**Análisis:** El 37% del total de los docentes encuestados indicaron que hacen tareas individuales para el proceso de enseñanza-aprendizaje, el 30% trabajo grupal, el 33% exposiciones.

4. ¿De las capacitaciones que ha recibido cuales de los siguientes temas le ayudarían para desarrollar la creatividad?

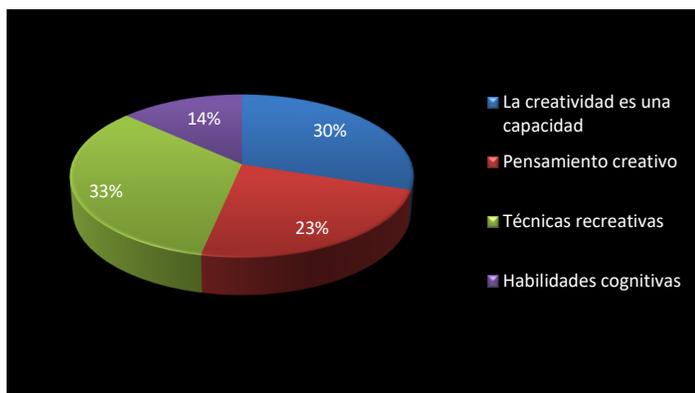
**CUADRO N° 16. Capacitaciones**

ÍTEMS	VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
4	La creatividad es una capacidad	9	30%
	Pensamiento creativo	7	23%
	Técnicas recreativas	10	33%
	Habilidades cognitivas	4	13%
<b>Total</b>		<b>30</b>	<b>100%</b>

Fuente: E.E.B "Miguel de Letamendi".

Elaborado por: Doris Rodríguez Flores y Janeth Figueroa Tomalá.

**Gráfico N° 4. Capacitaciones**



Fuente: E.E.B "Miguel de Letamendi".

Elaborado por: Doris Rodríguez Flores y Janeth Figueroa Tomalá.

**Análisis:** El 33% de los docente ha recibido capacitación en técnicas recreativa; el 30% la creatividad es una capacidad, el 23% pensamiento creativo, el 14% habilidades cognitivas.

5. ¿Los estudiantes con qué frecuencia participan durante la clase?

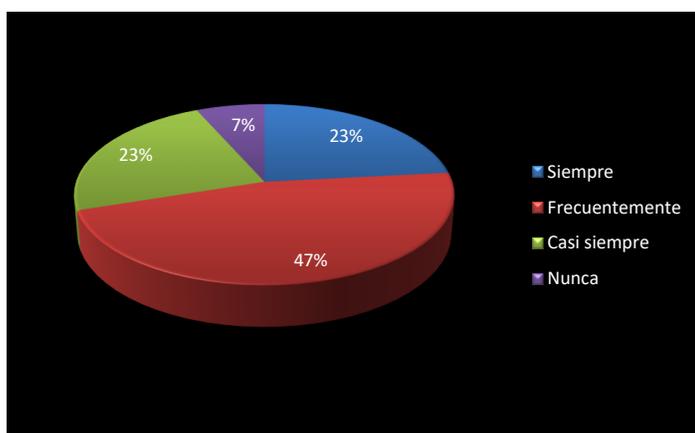
CUADRO N° 17. Frecuencia De Participación

ÍTEMS	VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
5	Siempre	7	23%
	Frecuentemente	14	47%
	Casi siempre	7	23%
	Nunca	2	7%
Total		30	100%

Fuente: E.E.B "Miguel de Letamendi".

Elaborado por: Doris Rodríguez Flores y Janeth Figueroa Tomalá.

Gráfico N° 5 Frecuencia de participación



Elaborado por: Doris Rodríguez Flores y Janeth Figueroa Tomalá.

**Análisis:** El 47% del total de los docentes encuestados indicaron que frecuentemente los estudiantes participan durante la clase, el 23% siempre, el 23% casi siempre, el 7% nunca.

6. ¿Qué recursos pedagógicos utiliza para el proceso de enseñanza-aprendizaje?

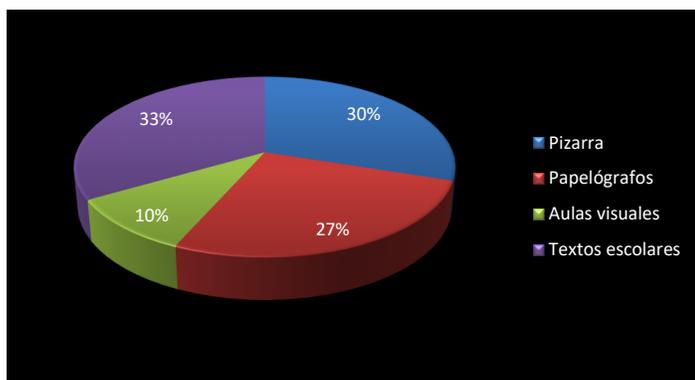
**CUADRO N° 18. Recursos pedagógicos**

ÍTEMS	VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
<b>6</b>	Pizarra	9	30%
	Paleógrafos	8	27%
	Aulas visuales	3	10%
	Textos escolares	10	33%
<b>Total</b>		<b>30</b>	<b>100%</b>

Fuente: E.E.B "Miguel de Letamendi".

Elaborado por: Doris Rodríguez Flores y Janeth Figueroa Tomalá.

**Gráfico N° 6. Recursos pedagógicos**



Fuente: E.E.B "Miguel de Letamendi".

Elaborado por: Doris Rodríguez Flores y Janeth Figueroa Tomalá.

**Análisis:** Los docentes utilizan en un 33% de recurso pedagógico los textos escolares, el 30% la pizarra, el 27% paleógrafos, el 10% las aulas visuales.

2. En su actividad docente, ¿Qué importancia le da al desarrollo de la creatividad de los estudiantes?

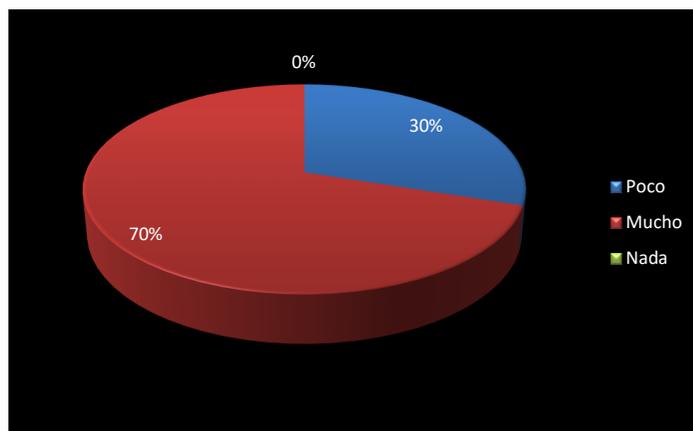
CUADRO N° 19. Importancia de la creatividad

ÍTEMS	VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
7	Poco	9	30%
	Mucho	21	70%
	Nada	0	0%
Total		30	100%

Fuente: E.E.B "Miguel de Letamendi".

Elaborado por: Doris Rodríguez Flores y Janeth Figueroa Tomalá.

Gráfico N° 7. CUADRO N° 20. Importancia de la creatividad



Fuente: E.E.B "Miguel de Letamendi".

Elaborado por: Doris Rodríguez Flores y Janeth Figueroa Tomalá.

**Análisis:** en un 70% los docentes le dan mucha importancia al desarrollo de la creatividad de los estudiantes; el 30% poco le interesa que los estudiantes conozcan de nuevas alternativas.

8. ¿De las siguientes estrategias como desarrollan la creatividad los estudiantes?

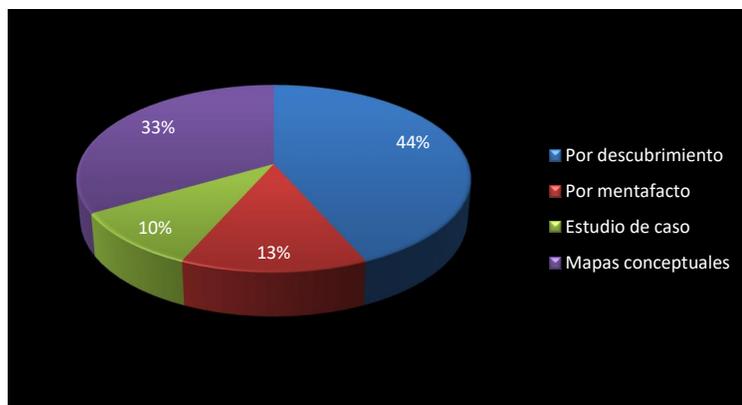
CUADRO N° 21. Estrategias

ÍTEMS	VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
8	Por descubrimiento	13	43%
	Por mentefacto	4	13%
	Estudio de caso	3	10%
	Mapas conceptuales	10	33%
<b>Total</b>		<b>30</b>	<b>100%</b>

Fuente: E.E.B "Miguel de Letamendi".

Elaborado por: Doris Rodríguez Flores y Janeth Figueroa Tomalá.

Gráfico N° 8. . Estrategias



Fuente: E.E.B "Miguel de Letamendi".

Elaborado por: Doris Rodríguez Flores y Janeth Figueroa Tomalá.

**Análisis:** Los docentes en un 44% aplica las estrategias por descubrimiento, el 33% mapas conceptuales, el 13% por mentefacto, el 10% estudio de caso.

9. ¿Cuáles de los siguientes aspectos incide en el desarrollo de la creatividad favoreciendo el interaprendizaje de los estudiantes?

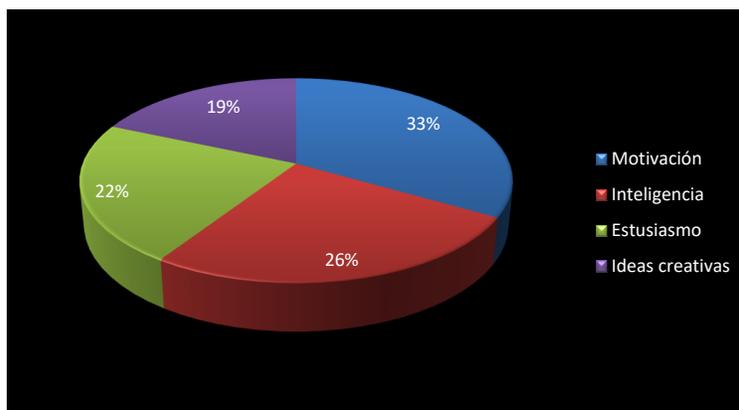
CUADRO N° 22. Aspectos de incidencia

ÍTEMS	VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
9	Motivación	9	30%
	Inteligencia	7	23%
	Entusiasmo	6	20%
	Ideas creativas	5	17%
	Técnicas creativas apropiadas	3	10%
<b>Total</b>		<b>30</b>	<b>100%</b>

Fuente: E.E.B "Miguel de Letamendi".

Elaborado por: Doris Rodríguez Flores y Janeth Figueroa Tomalá.

Gráfico N° 9. . Aspectos de incidencia



Fuente: E.E.B "Miguel de Letamendi".

Elaborado por: Doris Rodríguez Flores y Janeth Figueroa Tomalá.

**Análisis:** El 33% la motivación incide en el desarrollo de la creatividad; el 26% la inteligencia, el 22% el entusiasmo; el 19% ideas creativas.

10. ¿Le gustaría tener más conocimiento sobre las diferentes estrategias que se puedan aplicar en el proceso de enseñanza-aprendizaje y desarrollo de la creatividad de los estudiantes?

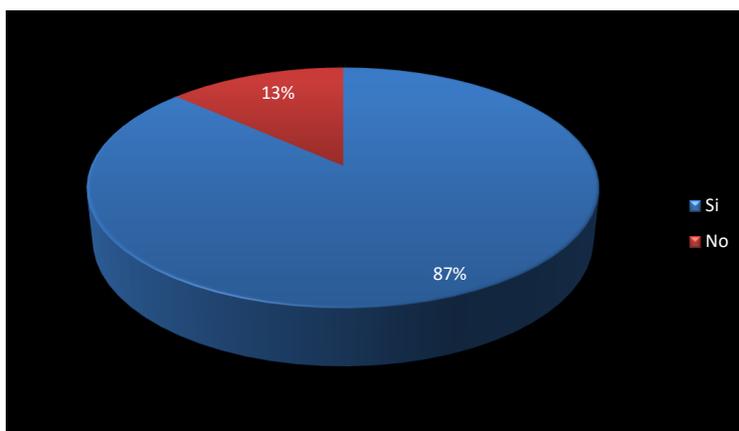
CUADRO N° 23. Conocimiento de las estrategias

ÍTEMS	VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
10	Si	26	87%
	No	4	13%
Total		30	100%

Fuente: E.E.B "Miguel de Letamendi".

Elaborado por: Doris Rodríguez Flores y Janeth Figueroa Tomalá.

Gráfico N° 10. Conocimiento de las estrategias



Fuente: E.E.B "Miguel de Letamendi".

Elaborado por: Doris Rodríguez Flores y Janeth Figueroa Tomalá.

**Análisis:** Los docentes en un 87% le gustaría tener más conocimiento sobre las estrategias que se pueden aplicar en el proceso de enseñanza-aprendizaje y desarrollo de la creatividad.

11. ¿Qué aspectos técnico pedagógicos debe emplear para desarrollar la creatividad en los estudiantes durante el proceso de enseñanza-aprendizaje?

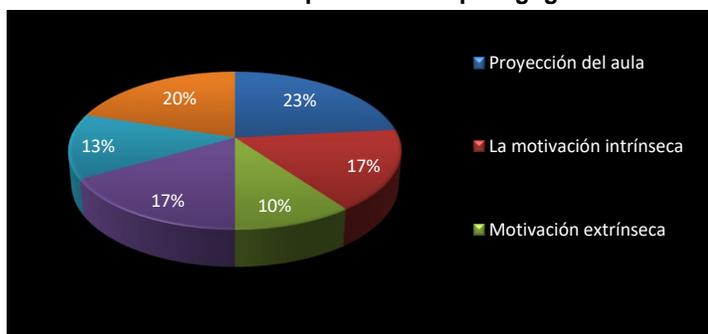
**CUADRO N° 24. Aspectos tecno-pedagógicos**

ÍTEMS	VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
11	Proyección del aula	7	23%
	La motivación intrínseca	5	17%
	Motivación extrínseca	3	10%
	La metodología y la evaluación sustentada a la creatividad	5	17%
	Buenas planificación	4	13%
	Conocimiento de métodos y técnicas activas.	6	20%
<b>Total</b>		<b>30</b>	<b>100%</b>

Fuente: E.E.B "Miguel de Letamendi".

Elaborado por: Doris Rodríguez Flores y Janeth Figueroa Tomalá.

**Gráfico N° 11. Aspectos tecno-pedagógicos**



Fuente: E.E.B "Miguel de Letamendi".

Elaborado por: Doris Rodríguez Flores y Janeth Figueroa Tomalá.

**Análisis:** Los aspectos técnicos pedagógicos que se deben emplear para desarrollar la creatividad se necesita en un 23% que haya proyección en el aula; el 17% la motivación intrínseca, el 10% motivación extrínseca; el 17% la metodología y la evaluación sustentada a la creatividad, el 13% buena planificación, el 20% conocimientos de métodos y técnicas activa12s.

12. **¿Considera usted que existe una metodología específica para el proceso de enseñanza-aprendizaje y desarrollo de la creatividad de los estudiantes?**

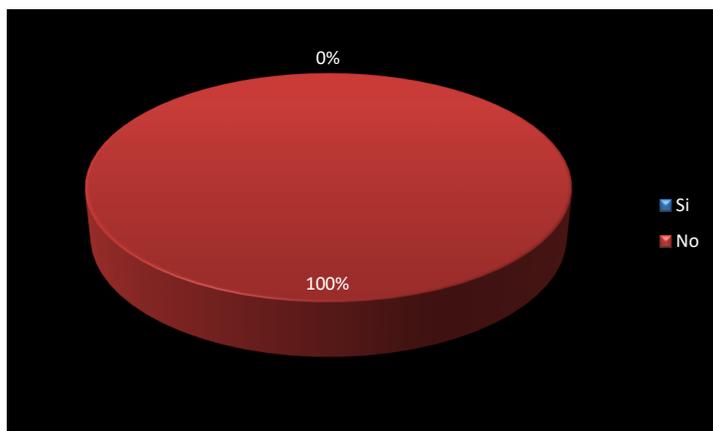
**CUADRO N° 25. Metodología específica**

ÍTEMS	VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
<b>12</b>	Si	0	0%
	No	30	100%
<b>Total</b>		<b>30</b>	<b>100%</b>

Fuente: E.E.B "Miguel de Letamendi".

Elaborado por: Doris Rodríguez Flores y Janeth Figueroa Tomalá.

**Gráfico N° 12. Metodología específica**



Fuente: E.E.B "Miguel de Letamendi".

Elaborado por: Doris Rodríguez Flores y Janeth Figueroa Tomalá.

**Análisis:** En un 100% los docentes que no hay una metodología específica para el proceso de enseñanza-aprendizaje y desarrollo de la creatividad.

13. ¿Cuáles de las siguientes habilidades o rasgos creativos considera que desarrollan los estudiantes a través del proceso de enseñanza-aprendizaje?

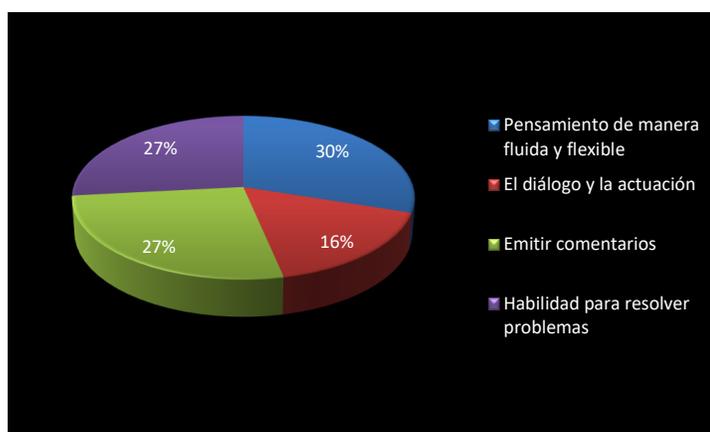
CUADRO N° 26. Habilidades creativas

ÍTEMS	VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
13	Pensamiento de manera fluida y flexible	9	30%
	El diálogo y la actuación	5	17%
	Emitir comentarios	8	27%
	Habilidad para resolver problemas	8	27%
<b>Total</b>		<b>30</b>	<b>100%</b>

Fuente: E.E.B "Miguel de Letamendi".

Elaborado por: Doris Rodríguez Flores y Janeth Figueroa Tomalá.

Gráfico N° 13 CUADRO N° 27. Habilidades creativas



Fuente: E.E.B "Miguel de Letamendi".

Elaborado por: Doris Rodríguez Flores y Janeth Figueroa Tomalá.

**Análisis:** Los docentes expusieron en un 30% que los estudiantes deben desarrollar un pensamiento de manera fluida y flexible; el 17% el diálogo y la actuación, el 27% emitir comentarios, el 27% habilidad para resolver problemas.

14. ¿Cree usted que los docentes deben mejorar sus conocimientos sobre métodos, técnicas o estrategias para desarrollar la creatividad en los estudiantes durante el proceso de enseñanza-aprendizaje?

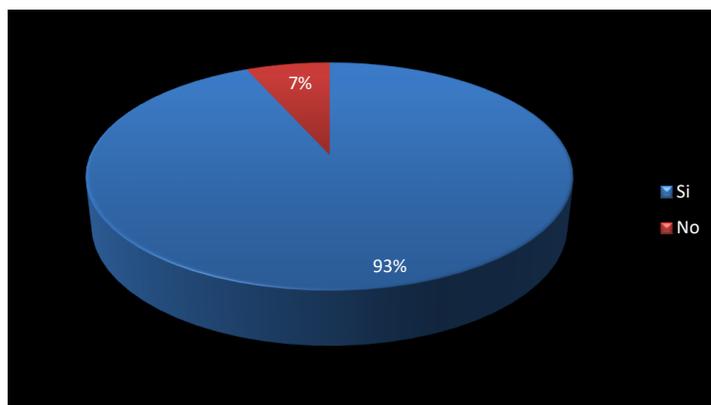
CUADRO N° 28. Métodos, técnicas

ÍTEMS	VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
14	Si	28	93%
	No	2	7%
Total		30	100%

Fuente: E.E.B "Miguel de Letamendi".

Elaborado por: Doris Rodríguez Flores y Janeth Figueroa Tomalá.

Gráfico N° 14. Métodos, técnicas



Fuente: E.E.B "Miguel de Letamendi".

Elaborado por: Doris Rodríguez Flores y Janeth Figueroa Tomalá.

**Análisis:** En un 93% los docentes indicaron que si es necesario que los docentes mejoren sus conocimientos sobre métodos, técnicas o estrategias para desarrollar la creatividad en los estudiantes.

15. ¿Aplicando estrategias innovadoras se logrará que mejore el proceso de enseñanza-aprendizaje de manera creativa y afectiva?

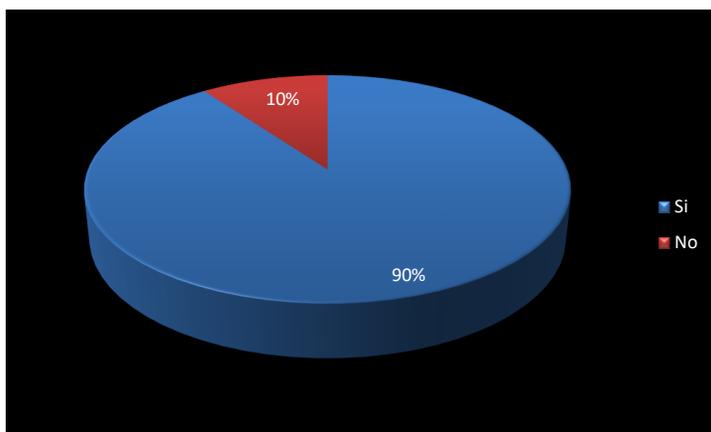
CUADRO N° 29. Mejorar el aprendizaje

ÍTEMS	VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
15	Si	27	90%
	No	3	10%
Total		30	100%

Fuente: E.E.B "Miguel de Letamendi".

Elaborado por: Doris Rodríguez Flores y Janeth Figueroa Tomalá.

Gráfico N° 15. Mejorar el aprendizaje



Fuente: E.E.B "Miguel de Letamendi".

Elaborado por: Doris Rodríguez Flores y Janeth Figueroa Tomalá.

**Análisis:** En un 90% de los docentes está de acuerdo que apliquen estrategias innovadoras para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

**2.3.3 Análisis e interpretación de resultados de encuestas realizadas a los padres de familia de la Escuela de Educación Básica “Miguel de Letamendi”.**

**1. ¿El maestro le pone en conocimiento sobre el rendimiento académico de su hijo?**

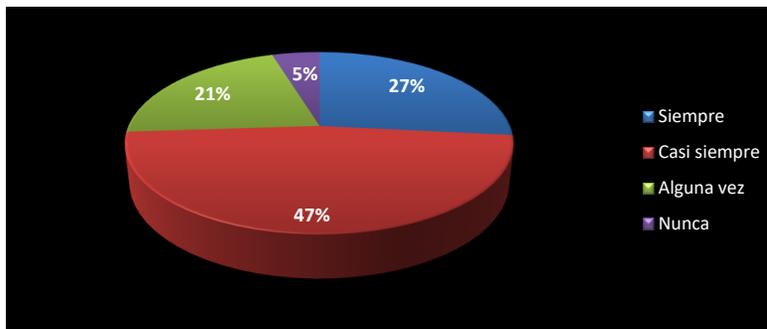
**CUADRO N° 30. Rendimiento académico**

ÍTEMS	VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
<b>1</b>	Siempre	45	27%
	Casi siempre	80	47%
	Alguna vez	36	21%
	Nunca	8	5%
<b>Total</b>		<b>169</b>	<b>100%</b>

Fuente: E.E.B “Miguel de Letamendi”.

Elaborado por: Doris Rodríguez Flores y Janeth Figueroa Tomalá.

**Gráfico N° 16. Rendimiento académico**



Fuente: E.E.B “Miguel de Letamendi”.

Elaborado por: Doris Rodríguez Flores y Janeth Figueroa Tomalá.

**Análisis:** En la pregunta planteada a los padres de familia en un 47% casi-siempre los docentes buscan que su enseñanza sea de la mejor forma; el 27% siempre, 21% alguna vez; 5% nunca.

2. ¿Su hijo elabora tareas en el hogar como ilustrar cuentos a través de imágenes, dibujando de forma creativa demostrando su imaginación?

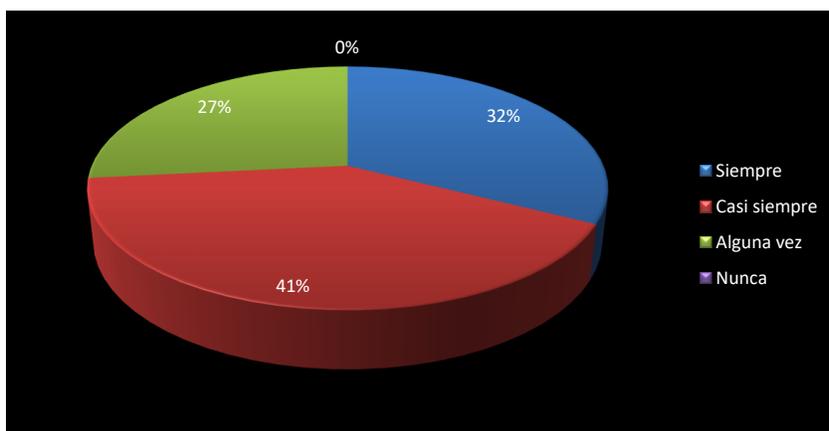
CUADRO N° 31. Elaborar cuentos

ÍTEMS	VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
2	Siempre	55	33%
	Casi siempre	69	41%
	Alguna vez	45	27%
	Nunca	0	0%
<b>Total</b>		<b>169</b>	<b>100%</b>

Fuente: E.E.B "Miguel de Letamendi".

Elaborado por: Doris Rodríguez Flores y Janeth Figueroa Tomalá.

Gráfico N° 17. Elaborar cuentos



Fuente: E.E.B "Miguel de Letamendi".

Elaborado por: Doris Rodríguez Flores y Janeth Figueroa Tomalá.

**Análisis:** En un 41% los padres de familia indicó que su representado casi siempre realiza actividades en casa, el 33% siempre; el 27% alguna vez.

3. ¿En la escuela de su hijo, los educandos participan en concursos de pintura, dibujo y otras actividades que den a conocer la creatividad de los estudiantes?

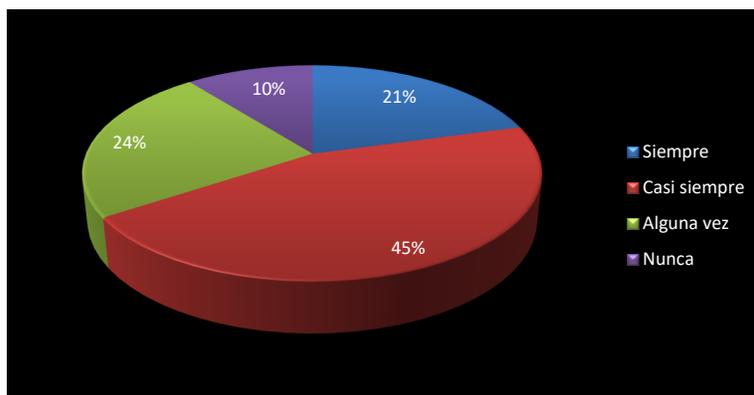
**CUADRO N° 32. Participación de concurso**

ÍTEMS	VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
<b>3</b>	Siempre	35	21%
	Casi siempre	76	45%
	Alguna vez	40	24%
	Nunca	18	11%
<b>Total</b>		<b>169</b>	<b>100%</b>

Fuente: E.E.B "Miguel de Letamendi".

Elaborado por: Doris Rodríguez Flores y Janeth Figueroa Tomalá.

**Gráfico N° 18. Participación de concurso**



Fuente: E.E.B "Miguel de Letamendi".

Elaborado por: Doris Rodríguez Flores y Janeth Figueroa Tomalá.

**Análisis:** Los padres de familia en un 45% señalaron que casi siempre utilizan las dramatizaciones, concurso de dibujo y otras actividades, el 21% siempre, el 24% en determinadas ocasiones, el 11% nunca.

4. ¿El estudiante siente motivación por parte del docente?

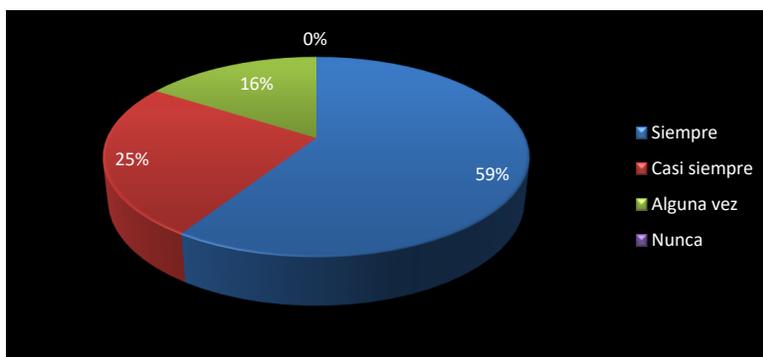
CUADRO N° 33. Motivación en clase

ÍTEMS	VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
4	Siempre	100	59%
	Casi siempre	42	25%
	Alguna vez	27	16%
	Nunca	0	0%
Total		169	100%

Fuente: E.E.B "Miguel de Letamendi".

Elaborado por: Doris Rodríguez Flores y Janeth Figueroa Tomalá.

Gráfico N° 19. Motivación en clase



Fuente: E.E.B "Miguel de Letamendi".

Elaborado por: Doris Rodríguez Flores y Janeth Figueroa Tomalá.

**Análisis:** Del total de los padres de familia encuestados el 59% indicó que siempre siente motivación por acudir a clases, el 25% casi siempre, el 16% alguna vez.

5. ¿Su niño participa en exposiciones y trabajos grupales que son motivadas por su docente?

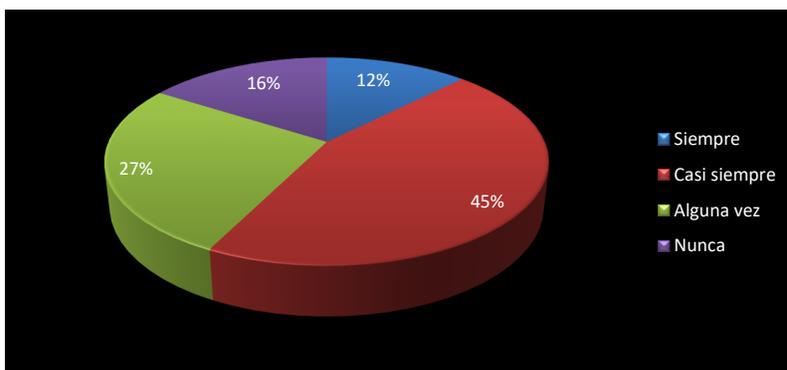
CUADRO N° 34. Participación en exposiciones

ÍTEMS	VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
5	Siempre	21	12%
	Casi siempre	76	45%
	Alguna vez	45	27%
	Nunca	27	16%
<b>Total</b>		<b>169</b>	<b>100%</b>

Fuente: E.E.B "Miguel de Letamendi".

Elaborado por: Doris Rodríguez Flores y Janeth Figueroa Tomalá.

Gráfico N° 20. Participación en exposiciones



Fuente: E.E.B "Miguel de Letamendi".

Elaborado por: Doris Rodríguez Flores y Janeth Figueroa Tomalá.

**Análisis:** El 12% de los padres de familia encuestados señalaron que siempre su hijo participa de exposiciones y trabajos grupales; el 45% casi siempre; el 27% alguna vez y el 16% nunca.

6. ¿Cree usted que las actividades que su hijo realiza están encaminadas a ser un niño reflexivo y creativo?

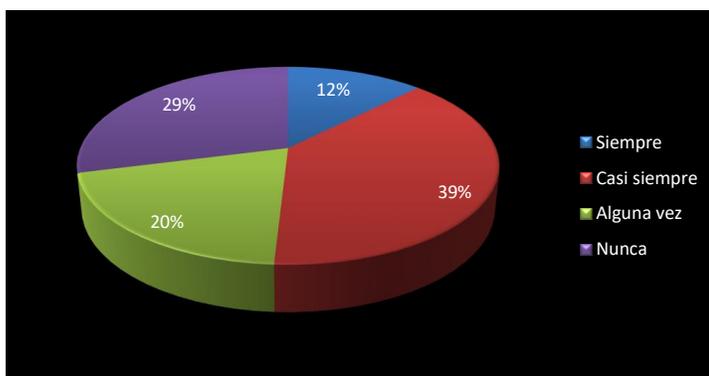
**CUADRO N° 35. Estudiante reflexivo y creativo**

ÍTEMS	VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
6	Siempre	21	12%
	Casi siempre	65	38%
	Alguna vez	34	20%
	Nunca	49	29%
<b>Total</b>		<b>169</b>	<b>100%</b>

Fuente: E.E.B "Miguel de Letamendi".

Elaborado por: Doris Rodríguez Flores y Janeth Figueroa Tomalá.

**Gráfico N° 21. Estudiante reflexivo y creativo**



Fuente: E.E.B "Miguel de Letamendi".

Elaborado por: Doris Rodríguez Flores y Janeth Figueroa Tomalá.

**Análisis:** En esta pregunta los padres de familia indicaron en un 12% que siempre el docente aplica actividades que están encaminadas a que el estudiante sea creativo y reflexivo, el 38% casi siempre, el 20% alguna vez y el 29% nunca.

7. ¿Piensa usted que el maestro debe dar la oportunidad a los educandos para que realicen trabajos en conjunto?

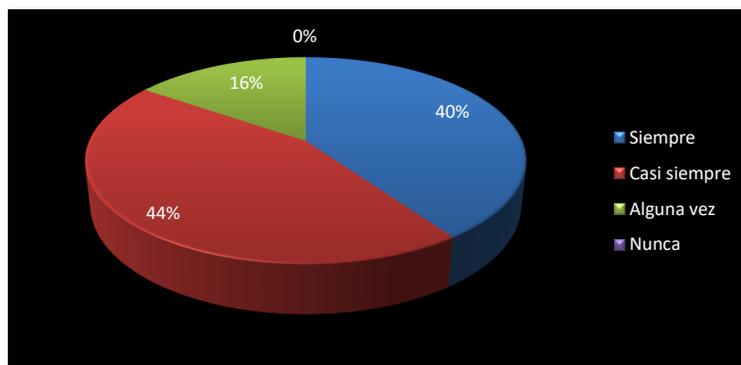
**CUADRO N° 36. Trabajo colaborativo**

ÍTEMS	VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
7	Siempre	68	40%
	Casi siempre	75	44%
	Alguna vez	26	15%
	Nunca	0	0%
<b>Total</b>		<b>169</b>	<b>100%</b>

Fuente: E.E.B "Miguel de Letamendi".

Elaborado por: Doris Rodríguez Flores y Janeth Figueroa Tomalá.

**Gráfico N° 22. Trabajo colaborativo**



Fuente: E.E.B "Miguel de Letamendi".

Elaborado por: Doris Rodríguez Flores y Janeth Figueroa Tomalá.

**Análisis:** El 40% de los padres de familia consideran que siempre el docente debe dar la oportunidad a los estudiantes a que interactúen en trabajos colaborativos, el 44% casi siempre, el 15% alguna vez.

8. ¿Considera usted que el docente debe motivar constantemente a los estudiantes?

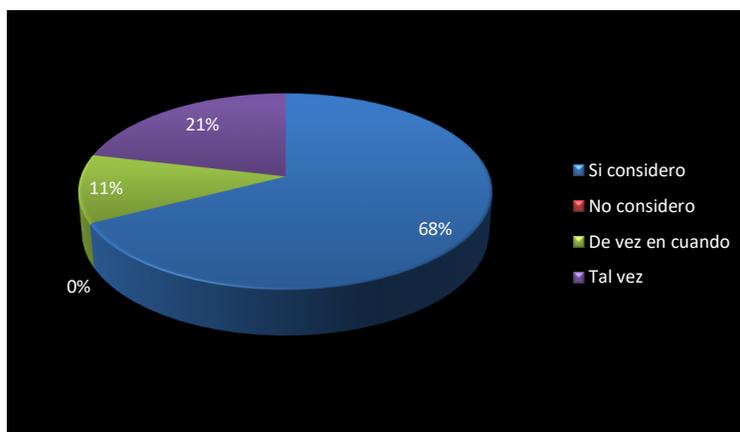
**CUADRO N° 37. Motivación hacia los estudiantes**

ÍTEMS	VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
<b>8</b>	Si considero	114	67%
	No considero	0	0%
	De vez en cuando	19	11%
	Tal Vez	36	21%
<b>Total</b>		<b>169</b>	<b>100%</b>

Fuente: E.E.B "Miguel de Letamendi".

Elaborado por: Doris Rodríguez Flores y Janeth Figueroa Tomalá.

**Gráfico N° 23. Motivación hacia los estudiantes**



Fuente: E.E.B "Miguel de Letamendi".

Elaborado por: Doris Rodríguez Flores y Janeth Figueroa Tomalá.

**Análisis:** En un 67% de los padres de familia consideran que el docente debe considerar motivar frecuentemente al estudiante, el 11% de vez en cuando, el 21% tal vez.

9. ¿Las tareas enviadas por el docente permiten que su hijo desarrolle su imaginación?

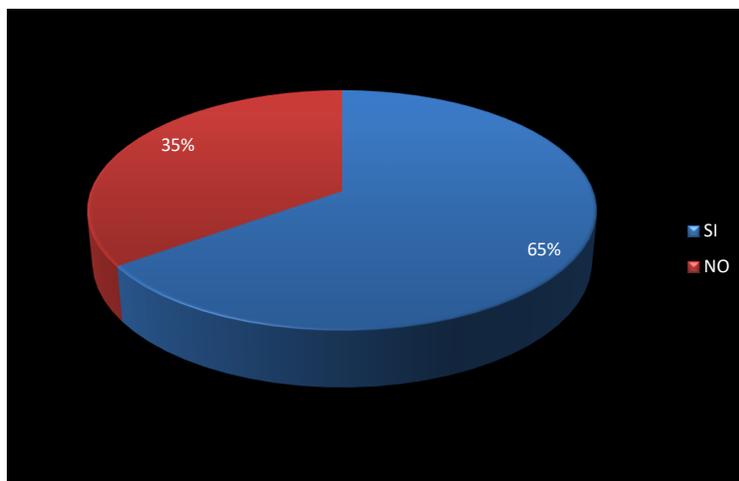
CUADRO N° 38. Desarrollar la imaginación

ÍTEMS	VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
9	SI	110	65%
	NO	59	35%
Total		169	100%

Fuente: E.E.B "Miguel de Letamendi".

Elaborado por: Doris Rodríguez Flores y Janeth Figueroa Tomalá.

Gráfico N° 24. Desarrollar la imaginación



Fuente: E.E.B "Miguel de Letamendi".

Elaborado por: Doris Rodríguez Flores y Janeth Figueroa Tomalá.

**Análisis:** Los padres de familia consideran en un 65% que las tareas que envía el docente permiten desarrollar la imaginación de los estudiantes, el 35% no estuvo de acuerdo con esta pregunta.

10. ¿Está de acuerdo que el docente deba recibir constantemente capacitaciones para que mejore el proceso de enseñanza aprendizaje de su niño o niña?

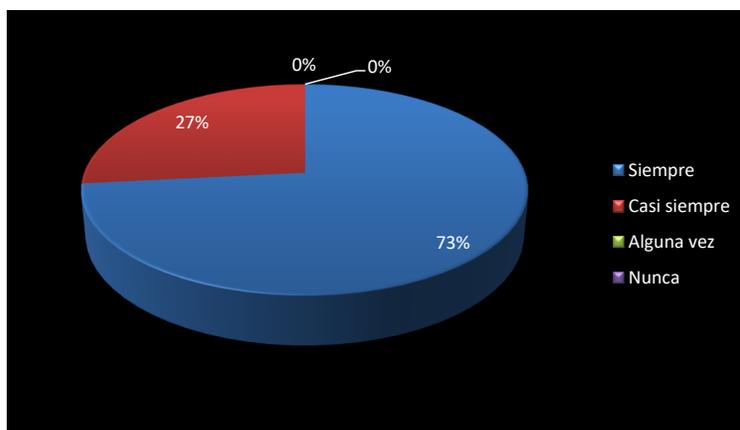
Cuadro N° 39

ÍTEMS	VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
10	Siempre	124	73%
	Casi siempre	45	27%
	Alguna vez	0	0%
	Nunca	0	0%
<b>Total</b>		<b>169</b>	<b>100%</b>

Fuente: E.E.B "Miguel de Letamendi".

Elaborado por: Doris Rodríguez Flores y Janeth Figueroa Tomalá.

Gráfico N° 25.



Fuente: E.E.B "Miguel de Letamendi".

Elaborado por: Doris Rodríguez Flores y Janeth Figueroa Tomalá.

**Análisis:** El 73% está de acuerdo que siempre el docente deben recibir constantemente capacitaciones para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

### 2.3.4 Análisis e interpretación de resultados de encuestas realizadas a los estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Miguel de Letamendi”.

#### 1. Las clases que recibes de tus maestros son:

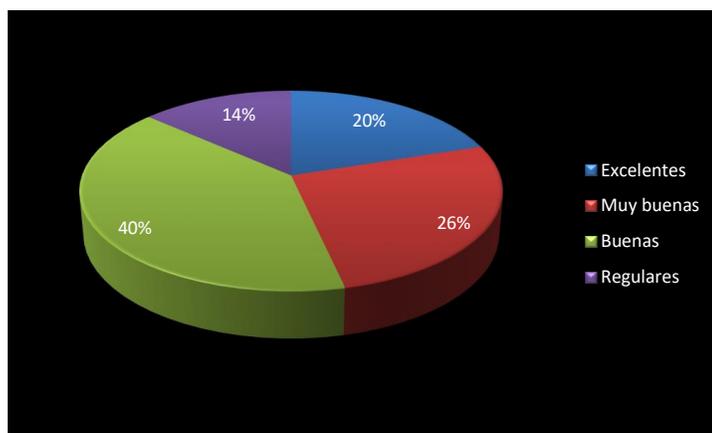
Cuadro N° 40.

ÍTEMS	VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Excelentes	34	20%
	Muy buenas	45	26%
	Buenas	68	40%
	Regulares	23	14%
Total		170	100%

Fuente: E.E.B “Miguel de Letamendi”.

Elaborado por: Doris Rodríguez Flores y Janeth Figueroa Tomalá.

Gráfico N° 26.



Fuente: E.E.B “Miguel de Letamendi”.

Elaborado por: Doris Rodríguez Flores y Janeth Figueroa Tomalá.

**Análisis:** Los estudiantes consideran en un 20% que las clases son excelentes; el 26% muy buenas, el 40% buenas, el 14% regulares.

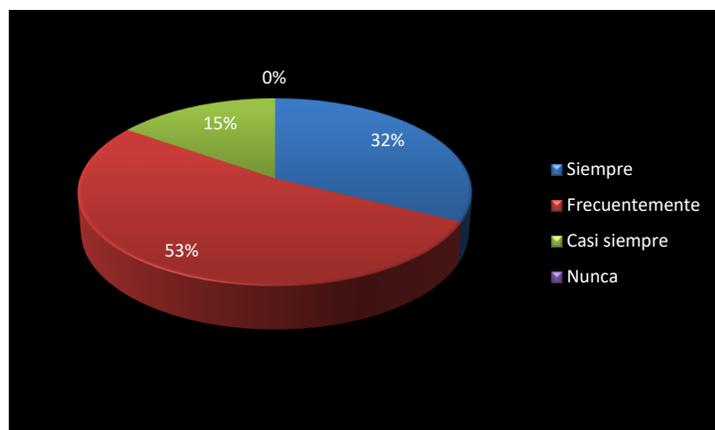
2. ¿Te sientes a gusto con las clases que te da tu docente?

Cuadro N° 41.

ÍTEMS	VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
2	Siempre	55	32%
	Frecuentemente	89	52%
	Casi siempre	26	15%
	Nunca	0	0%
<b>Total</b>		<b>170</b>	<b>100%</b>

Fuente: E.E.B "Miguel de Letamendi".

Elaborado por: Doris Rodríguez Flores y Janeth Figueroa Tomalá.



Fuente: E.E.B "Miguel de Letamendi".

Elaborado por: Doris Rodríguez Flores y Janeth Figueroa Tomalá.

**Análisis:** Del total de los estudiantes encuestados en un 32% de ellos se sienten a gusto con las clases que le da el docente, el 52% frecuentemente, el 15% casi siempre.

3. ¿Te gustaría inventar historias usando tu imaginación y luego compartirla con tus compañeros?

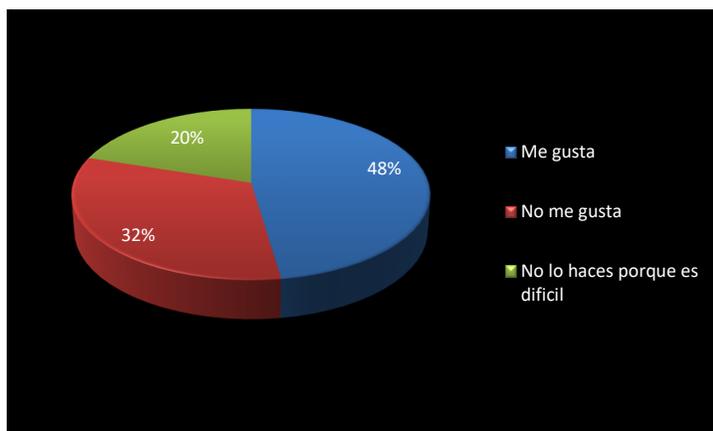
Cuadro N° 42.

ÍTEMS	VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
3	Me gusta	81	48%
	No me gusta	55	32%
	No lo haces porque es difícil	34	20%
<b>Total</b>		<b>170</b>	<b>100%</b>

Fuente: E.E.B "Miguel de Letamendi".

Elaborado por: Doris Rodríguez Flores y Janeth Figueroa Tomalá.

Gráfico N° 27.



Fuente: E.E.B "Miguel de Letamendi".

Elaborado por: Doris Rodríguez Flores y Janeth Figueroa Tomalá.

**Análisis:** En un 48% de los estudiantes le gustaría contar su historia, el 32% no le gustaría y el 20% no lo hace porque es difícil.

4. ¿Tu maestro te da la oportunidad de interactuar en las clases?

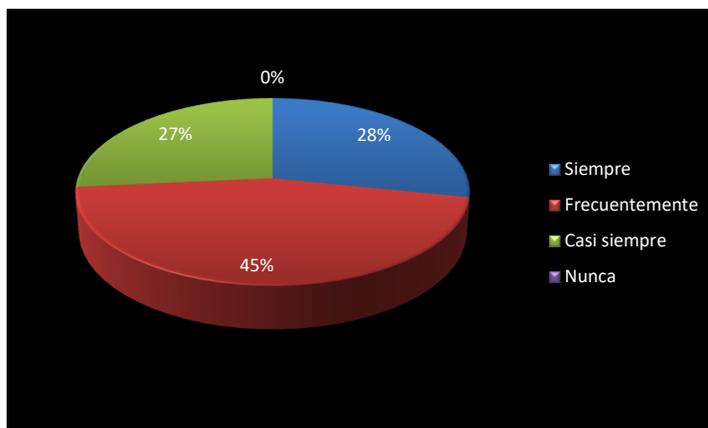
Cuadro N° 43.

ÍTEMS	VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
4	Siempre	48	28%
	Frecuentemente	77	45%
	Casi siempre	45	26%
	Nunca	0	0%
Total		170	100%

Fuente: E.E.B "Miguel de Letamendi".

Elaborado por: Doris Rodríguez Flores y Janeth Figueroa Tomalá.

Gráfico N° 28.



Fuente: E.E.B "Miguel de Letamendi".

Elaborado por: Doris Rodríguez Flores y Janeth Figueroa Tomalá.

**Análisis:** Los estudiantes en un 28% indican que siempre el docente da la oportunidad para interactuar en clase; el 45% frecuentemente, el 26% casi siempre.

5. ¿Tu docente te permite participar en diferentes actividades como trabajos grupales, exposiciones en plenarias, creación de cuentos, etc.?

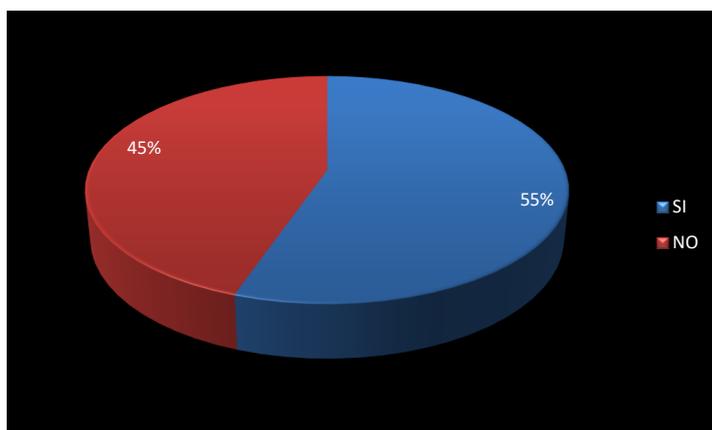
Cuadro N° 44.

ÍTEMS	VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
5	SI	94	55%
	NO	76	45%
Total		170	100%

Fuente: E.E.B "Miguel de Letamendi".

Elaborado por: Doris Rodríguez Flores y Janeth Figueroa Tomalá.

Gráfico N° 29.



Fuente: E.E.B "Miguel de Letamendi".

Elaborado por: Doris Rodríguez Flores y Janeth Figueroa Tomalá.

**Análisis:** El 55% del total de los estudiantes encuestados, manifiestan que si el docente permite participar c trabajos grupales, exposiciones, etc., el 45% no da ciertas oportunidades.

6. De los siguiente recursos pedagógicos, cuales con mayor frecuencia utiliza el docente?

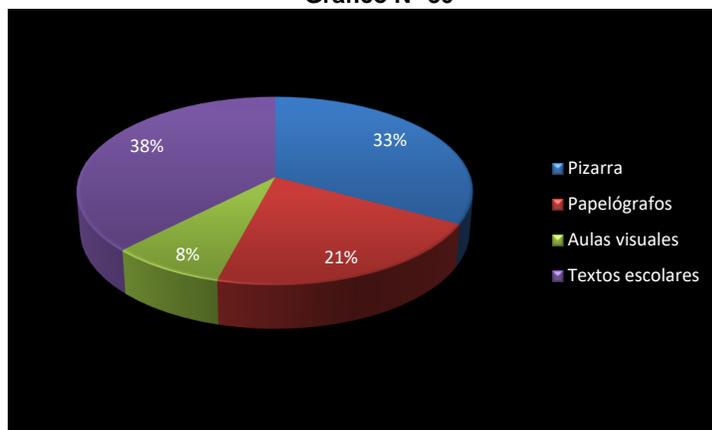
Cuadro N° 45.

ÍTEMS	VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
6	Pizarra	56	33%
	Papelógrafos	36	21%
	Aulas visuales	14	8%
	Textos escolares	64	38%
<b>Total</b>		<b>170</b>	<b>100%</b>

Fuente: E.E.B "Miguel de Letamendi".

Elaborado por: Doris Rodríguez Flores y Janeth Figueroa Tomalá.

Gráfico N° 30



Fuente: E.E.B "Miguel de Letamendi".

Elaborado por: Doris Rodríguez Flores y Janeth Figueroa Tomalá.

**Análisis:** Los estudiantes indicaron que en un 33% los docentes utilizan la pizarra; el 21% paleógrafos; el 8% aulas visuales; el 38% textos escolares.

7. ¿Qué tipo de actividades suele realizar su maestro para desarrollar la creatividad en los estudiantes durante el proceso de enseñanza-aprendizaje?

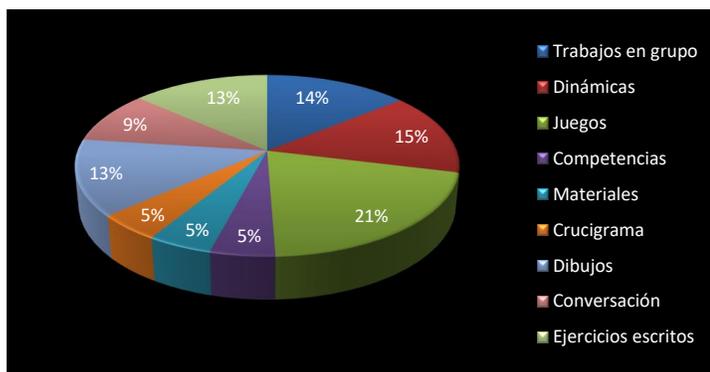
Cuadro N° 46.

ÍTEM	VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
7	Trabajos en grupo	24	14%
	Dinámicas	25	15%
	Juegos	35	21%
	Competencias	8	5%
	Materiales	8	5%
	Crucigrama	8	5%
	Dibujos	23	14%
	Conversación	16	9%
	Ejercicios escritos	23	14%
<b>Total</b>		<b>170</b>	<b>100%</b>

Fuente: E.E.B "Miguel de Letamendi".

Elaborado por: Doris Rodríguez Flores y Janeth Figueroa Tomalá.

Gráfico N° 31



**Análisis:** La actividades que desarrolla el docente en un 14% trabajo en grupo, 15% dinámicas, 21% juegos, 5% competencias, 5% materiales,, 5% crucigrama, 14% dibujos, 9% conversación.

8. ¿El docente utiliza los recursos y materiales necesarios para el proceso de enseñanza-aprendizaje de las asignaturas?

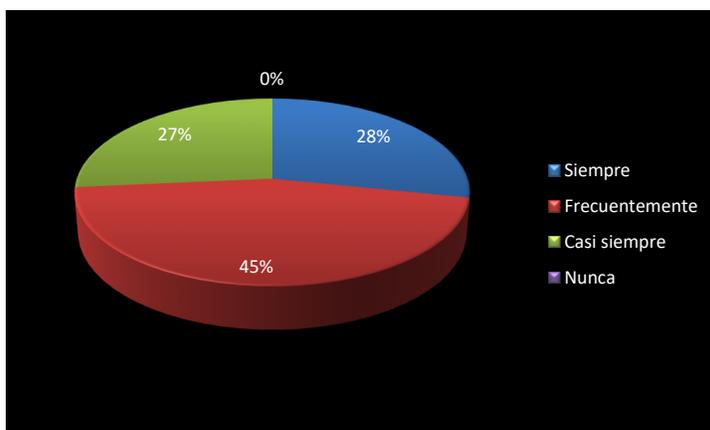
Cuadro N° 47

ÍTEMS	VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
8	Siempre	48	28%
	Frecuentemente	77	45%
	Casi siempre	45	26%
	Nunca	0	0%
<b>Total</b>		<b>170</b>	<b>100%</b>

Fuente: E.E.B "Miguel de Letamendi".

Elaborado por: Doris Rodríguez Flores y Janeth Figueroa Tomalá.

Gráfico N° 32



Fuente: E.E.B "Miguel de Letamendi".

Elaborado por: Doris Rodríguez Flores y Janeth Figueroa Tomalá.

**Análisis:** El 28% del total de los estudiantes encuestados indicó que siempre el docente utiliza los recursos y materiales necesarios para el proceso de enseñanza-aprendizaje; el 45% frecuentemente, 26% casi siempre.

9. ¿Con que frecuencia utiliza los mapas conceptuales, estudios de caso, etc., para el proceso de enseñanza-aprendizaje?

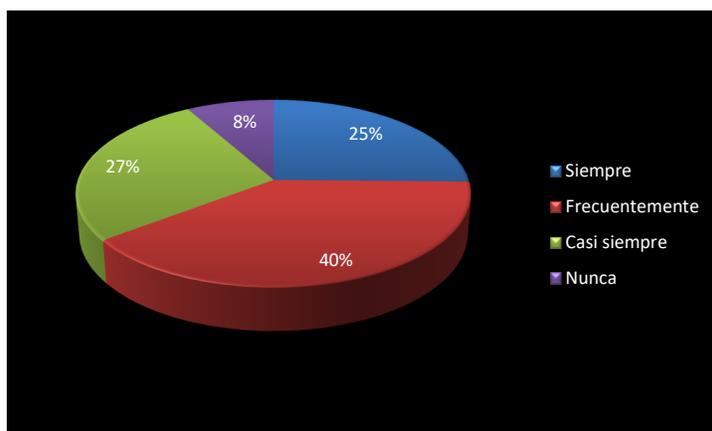
Cuadro N° 48.

ÍTEMS	VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
9	Siempre	43	25%
	Frecuentemente	67	39%
	Casi siempre	46	27%
	Nunca	14	8%
<b>Total</b>		<b>170</b>	<b>100%</b>

Fuente: E.E.B "Miguel de Letamendi".

Elaborado por: Doris Rodríguez Flores y Janeth Figueroa Tomalá.

Gráfico N° 33



Fuente: E.E.B "Miguel de Letamendi".

Elaborado por: Doris Rodríguez Flores y Janeth Figueroa Tomalá.

**Análisis:** Los estudiantes en un 25% indicaron que los docentes siempre utilizan mapas conceptuales, estudio de caso, etc. Para el proceso de enseñanza-aprendizaje, el 39% frecuentemente, el 27% casi siempre.

10. ¿Te gustaría que el docente aplique nuevas e innovadoras estrategias para el proceso de enseñanza-aprendizaje para desarrollar la creatividad de los estudiantes?

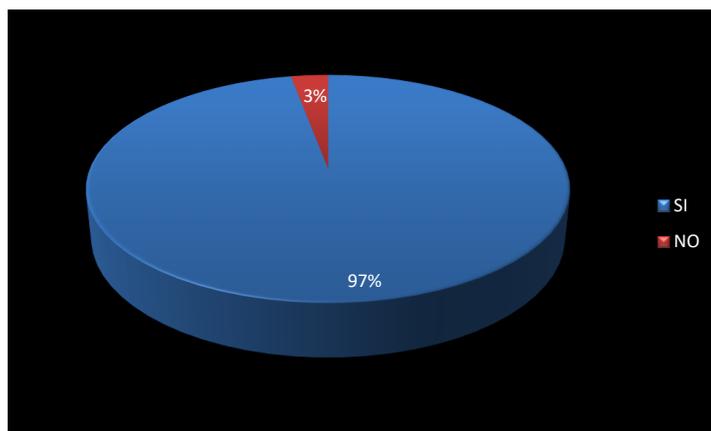
Cuadro N° 49

ÍTEMS	VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
10	SI	165	97%
	NO	5	3%
Total		170	100%

Fuente: E.E.B "Miguel de Letamendi".

Elaborado por: Doris Rodríguez Flores y Janeth Figueroa Tomalá.

Gráfico N° 34.



Fuente: E.E.B "Miguel de Letamendi".

Elaborado por: Doris Rodríguez Flores y Janeth Figueroa Tomalá.

**Análisis:** El 97% de los estudiantes está de acuerdo que el docente aplique nuevas estrategias innovadoras para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

## **2.4 Verificación de hipótesis**

El tema de tesis "Proceso de Enseñanza Aprendizaje y su Impacto en la creatividad de los Estudiantes", de la escuela de Educación Básica "Miguel de Letamendi", a través de las encuestas realizadas a los docentes, padres de familia y estudiantes de esta institución, permitió conocer la importancia de implementar una guía de estrategias para la enseñanza de los estudiantes.

### **2.4.1 Contrastación y verificación de la hipótesis planteada**

#### **HIPOTESIS N°1**

- La metodología que aplican los docentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ayuda desarrollar la creatividad de los estudiantes.

En las preguntas planteadas a los docentes, en la primera interrogante indicaron que en un 27% aplican preguntas y respuestas, el 30% pensamiento analítico, el 7% emplea las dramatizaciones, 17% uso de la técnica de organizadores gráficos, el 20% resolución de problemas; con relación a los tipos de creatividad los docentes han aplicado la creatividad interpretativas en un 23%, creatividad para resolver problemas 27%, creatividad en el trabajo cooperativo el 20%; y los recursos pedagógicos que con mayor frecuencia emplea son: 30% pizarra, 33% textos escolares.

Con las respuestas de los docentes se pudo conocer que la mayoría aplica la metodología tradicional, es decir que frecuentemente utiliza la pizarra y los textos escolares, se debe al desconocimiento de estrategias innovadoras que permitan desarrollar la creatividad de los estudiantes.

- Que influencia tiene la capacitación docente en el proceso de enseñanza-aprendizaje y desarrollo de la creatividad

Los docentes señalan en las preguntas de la encuesta que en un 30% de las capacitaciones ayudarían a desarrollar la creatividad considerándola como una capacidad, el 33% con la aplicación de técnicas creativas, el 23% tener pensamiento creativo; en otra de las interrogante en un 93% los maestros deben mejorar sus conocimientos, métodos, técnicas o estrategias para desarrollar la creatividad en los estudiantes durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

- La implementación estrategias innovadoras permitirá desarrollar la creatividad de los estudiantes.

Los docentes exponen en un 90% que aplicando estrategias innovadoras se lograra que mejore el proceso de enseñanza-aprendizaje de manera creativa y afectiva, los padres de familia están de acuerdo que el docente deba recibir constantemente capacitaciones para que la enseñanza no sea tradicional sino más bien participativa e interactiva.

## **CAPÍTULO III**

### **3. Propuesta de creación**

#### **3.1 Propuesta de creación**

Guía de actividades innovadoras para el proceso de enseñanza-aprendizaje en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Miguel de Letamendi”.

#### **3.2 Justificación**

Desarrollar la creatividad no solo corresponde a que el estudiante pueda desarrollar su imaginación, el docente como mediador del aprendizaje debe inculcar y dotar de los conocimientos necesarios para que el estudiante pueda desarrollar sus habilidades y destrezas creativas.

Para que cada persona sea creador, debe dejársele formular sus propias hipótesis y conclusiones, aunque éstas sean erróneas; hay que darle la oportunidad de que el mismo lo compruebe, el perfil del estudiante no puede basarse en necesidades y objetivos perentorios, sino en programas de enseñanza dirigidos al desarrollo de la creatividad.

La creatividad del maestro se manifiesta en el desempeño de dar oportunidades de experimentar, en el acierto en crear un clima de apertura a la experiencia y el aliento y guía para los riesgos de los ensayos y para la contingencia de las equivocaciones inherentes a los nuevos caminos.

El personal docente conjuntamente con el director, al conocer la importancia de aplicar actividades para el proceso de enseñanza-aprendizaje para desarrollar la creatividad de

los estudiantes, el recurso pedagógico que se presenta en la guía es una alternativa para que los docentes puedan implementar dentro del aula de clases.

La ejecución de este trabajo está bajo la responsabilidad de las autoras de la tesis, porque serán las encargadas de aportar con una guía de actividades innovadoras para los docentes de la institución, la propuesta se cristalice de la mejor manera, mediante estrategias para mejorar el ámbito pedagógico de los estudiantes, encaminado hacia la calidad de la educación.

### **3.3 Objetivo General**

#### **3.3.1 Objetivo general**

Diseñar una guía de actividades innovadoras en el proceso de enseñanza – aprendizaje, para desarrollar la creatividad de los estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Miguel de Letamendi”.

#### **3.3.3 Objetivos específicos**

- Determinar la importancia de aplicar estrategias en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes para desarrollar su creatividad.
- Socializar la guía de las actividades innovadoras para el proceso de enseñanza-aprendizaje y desarrollo de la creatividad de los estudiantes.

### **3.4 Factibilidad de la aplicación**

La propuesta se ejecutará en la Escuela “Miguel de Letamendi” durante las jornadas pedagógicas, es decir en las actividades normales de clases los involucrados directos

son los docentes. Para la implementación se requiere la autorización del director y la colaboración de los maestros, estudiantes, padres de familia y comunidad educativa en general.

Los recursos y materiales que se ocuparán para las diferentes actividades son: equipo de cómputo, recursos didácticos, materiales del medio etc.

Los siguientes indicadores que se mencionan a continuación indican la factibilidad y desarrollo de la propuesta:

- Los maestros son los guías en el desarrollo de los procesos pedagógicos dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes.
- Los docentes deben identificar las estrategias que deben aplicar en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Las estrategias deben estar orientada hacia el desarrollo de la creatividad.
- Utilizar frecuentemente las estrategias en las actividades para que el proceso de enseñanza-aprendizaje no sea monótono sino participativo y activo.

### **3.5 Descripción**

La propuesta se ejecutará en la Institución Educativa “Miguel de Letamendi”, comunidad de Febres Cordero, para fortalecer el proceso de enseñanza – aprendizaje que imparten los y las docentes, el objetivo se encamina aportar con estrategias que permitan desarrollar la creatividad, generando cambio en las actitudes asumidas por los docentes, los cuales orientan sus enseñanza hacia la forma tradicional, utilizando esquemas epistemológicos que impiden el desarrollo de las actitudes creativas de los educandos.

Los docentes son los encargados de hacer que la propuesta se desarrolle correctamente, para el desarrollo de cada una de las actividades se deben utilizar los materiales o recursos didácticos puedan alcanzar el objetivo planteado al inicio de la clase.

Las diferentes estrategias deben ser incluidas en el plan de clase de los docentes, la estructura de la guía contiene las estrategias y los procedimientos que se deben de seguir, es decir, paso a paso, el contenido centra su interés en el proceso de enseñanza aprendizaje y desarrollo de la creatividad de las estudiantes de la Escuela de Educación Básica "Miguel de Letamendi".

**Cuadro N° 50. Contenido de la guía de estrategias**

<b>ESTRATEGIAS</b>	<b>OBJETIVOS PARTICULARES</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>AÑO BÁSICO</b>
<b>N°1 ROMPECABEZAS</b>	Armar rompecabezas con figuras geométricas para desarrollar la creatividad de los estudiantes.	Figuras geométricas hecho con fomix o cartulina.	4TO. Y 5TO GRADO
<b>N°2. SEIS SOMBREROS PARA PENSAR</b>	Ayuda a evitar confusiones al tiempo de hacer críticas y permite ordenar claramente el criterio durante la toma de decisiones.	Telas, botones, tijeras, cartulinas de colores, etc.	OCTAVO, NOVENO Y DÉCIMO GRADO
<b>N°3. IMITACIÓN DE ANIMALES</b>	Fomentar la imaginación y creatividad de los estudiantes, mediante la música.	CD, grabadora, Espacio físico	2DO. 3ER Y 4TO GRADO
<b>N°4. CUENTOS CON TARJETAS</b>	Crear cuentos utilizando tarjetas que permitan desarrollar la imaginación y creatividad de los estudiantes.	Hojas, lápices de colores, cartulina, etc.	2DO. 3ER Y 4TO GRADO

<b>N°5. CREACIÓN DE UN COLLAGE UTILIZANDO MATERIALES DEL MEDIO</b>	Crear paisajes a base de materiales del medio para desarrollar la imaginación y creatividad de los estudiantes.	Materiales: Cartulinas, goma, marcadores.	6TO, 7MO, 8VO. GRADO
<b>N°6. DIBUJANDO EN GRUPO</b>	Realizar murales en grupo, para estimular la imaginación.	Útiles de una clase plástica	3ER, Y 4TOGRADO
<b>N°7. IDENTIFICANDO UN PROBLEMA: LLUVIA DE IDEAS</b>	Explorar y enlistar todas las temáticas e ideas que se desprenden del tema a tratar.	Diccionarios, hojas, lapiceros, etc.	OCTAVO, NOVENO Y DÉCIMO GRADO
<b>N° 8 CREACIÓN DE OBJETO CON MATERIAL RECICLADO</b>	Crear un objeto utilizando diferentes materiales de reciclaje para que los estudiantes desarrollen su capacidad, habilidad y propia creación.	Cucharas plásticas Sorbetes Silicón Pistola de silicón Revistas Cubetas de huevos Tapas de colas Plástico de colores Botellas plásticas C D Goma Chelina Pintura	9no. GRADO
<b>N°9 LABERINTOS</b>	Resolver diferentes problemas en laberintos para desarrollar la creatividad, mejorar la atención, concentración y claridad interior.	Lápiz Hojas Pizarra Marcadores	7MO DE BÁSICA.

<b>N 10 CREAR FIGURAS CON CUBOS DE MADERA</b>	Armar diferentes figuras con los cubos de maderas para fortalecer la creatividad e imaginación.	Cubos de maderas de diferentes tamaños	5TO. DE BÁSICA
<b>N° 11 MOSAICOS</b>	Crear dibujos con trozos de tela para desarrollar habilidades creativas en el estudiante.	Telas de diferentes colores. Silicón en líquido. Tijeras. Cartulinas	8VO. GRADO

Fuente: E.E.B "Miguel de Letamendi".  
Elaborado por: Doris Rodríguez Flores y Janeth Figueroa Tomalá.

### 3.6 Recursos

**Cuadro N° 51. Recursos**

<b>RECURSOS</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>
<b>Recursos tecnológicos</b>	Sala de computación
	Internet
	Proyectos
<b>Recursos humanos</b>	Tesistas
	Docentes
	Director de la Institución
<b>Recursos materiales</b>	Sala de profesores
	Laptop
	Cámara fotográfica
	Pendrive, CD.
	Sillas
<b>Recursos económicos</b>	Autofinanciamiento por parte de las autoras de tesis.

Fuente: E.E.B "Miguel de Letamendi".

Elaborado por: Doris Rodríguez Flores y Janeth Figueroa Tomalá.

### 3.7 Presupuesto

**Cuadro N° 52. Presupuesto**

Cantidad	Descripción	Valor unitario \$	Valor total \$
1	Sala de computación	00,00	00,00
1	Impresora Epson	00,00	00,00
1	Proyector	20,00	20,00
2	Resma papel bond	3,50	7,00
25	Esferográficos	0,30	9,00
25	cuadernos	0,50	12,50
5 Litros	Tintas Epson genérica	10,00	50,00
25 Horas	Internet	0,75	18,75
12	Papelotes	0,15	1,80
10	Marcadores	0,50	5,00
5	Breaks	25,00	125,00
<b>TOTAL</b>			<b>\$ 249,05</b>

Fuente: E.E.B "Miguel de Letamendi".

Elaborado por: Doris Rodríguez Flores y Janeth Figueroa Tomalá.

### 3.8 Cronograma

N°	ACTIVIDADES	JUNIO				JULIO	
		08	15	22	29	03	10
1	Plantear el taller al directivo	x					
2	Preparación de material a utilizar		x				
3	Primer tema			x			
4	Segundo tema				x		
5	Tercer tema					x	
6	Informe final de capacitación						x

Fuente: E.E.B "Miguel de Letamendi".

Elaborado por: Doris Rodríguez Flores y Janeth Figueroa Tomalá.



**GUÍA DE ACTIVIDADES INNOVADORAS  
PARA EL PROCESO  
DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN EL  
DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD  
DE LOS ESTUDIANTES**



## **ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “MIGUEL DE LETAMENDI”**

### **GUÍA DE ACTIVIDADES INNOVADORAS PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS ESTUDIANTES**

#### **ESTRATEGIA N°1 ROMPECABEZAS**

##### **Objetivo**

Armar rompecabezas con figuras geométricas para desarrollar la creatividad de los estudiantes.

##### **Materiales**

- Figuras geométricas hecho con fomix o cartulina.
- Elaborar diferentes figuras geométricas: trapecios, cuadriláteros, romboides, las muestras deben ser del mismo color.

**Tiempo:** minutos

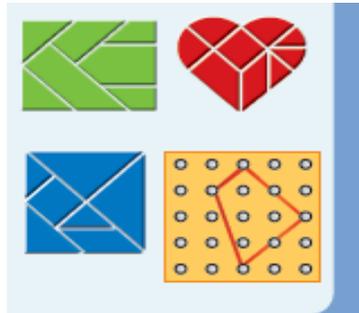
##### **Proceso**

- La docente da las respectivas instrucciones de la actividad que se va a realizar.
- Los educandos deben formar un juego de figuras geométricas individual.
- El siguiente paso es que tienen que armar un paisaje, posterior a esto se le pide que coloquen sobre sus pupitres la tarea encomendada, comparando si son del mismo tamaño.
- Hay que formar pareja de dos estudiantes.
- Se le indica a los estudiantes que deben estar uno frente al otro, señalando que tienen que poner un obstáculo (cuaderno), para que no observe lo que el compañero está realizando.

- La maestra indica la siguiente consigna “Uno de ustedes, sin que su compañero (a) lo vea, va a tomar 4 piezas, las que son de su agrado y con esto formará otra figura.
- A través de esta actividad, se podrá confirmar el grado de atención y razonamiento que los estudiantes desarrollan con esta actividad.

### Variante

Los docentes pueden aplicar los diversos tangramas (rectángulo, cuadrado de corazón, etc)



Solares, D. (2010), “Canasta revuelta”, en revistaEntremaes@s, vol.6,pág.19. Universidad Nacional de México.



**ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “MIGUEL DE LETAMENDI”**  
**GUÍA DE ACTIVIDADES INNOVADORAS PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD**  
**EN LOS ESTUDIANTES LOS ESTUDIANTES.**

**ESTRATEGIA N°2. SEIS SOMBREROS PARA PENSAR**

**Objetivo**

Ayuda a evitar confusiones al tiempo de hacer críticas y permite ordenar claramente el criterio durante la toma de decisiones.

La exposición de un nuevo tema en una clase requiere que tanto el docente como estudiantes puedan identificar la idea central de la clase, definir lo más claro posible el perfil del problema; de ahí depende lo acertado en la solución. La completa identificación del perfil del problema ayuda a encontrar soluciones óptimas.

**Materiales**

- Telas, botones, tijeras, cartulinas de colores, etc.

**Proceso**

**Docente**

- Formar los seis equipos, uno de cada color.
- El docente inicia la actividad dando un panorama general del tema sin abordar colores.

**Estudiante**

- Los estudiantes tendrán que leer y realizar exposición del tipo pensamiento que representa el color que les toco.

- Llevar material para diseñar un sombrero acorde a este color.
- Ponerse en sombrero y exponer sobre las habilidades del pensamiento que representan.

### **Identificación de los sombreros**

**Sombrero blanco:** Indica neutralidad y objetivismo con la información

Primer nivel: Contiene información probadas y verificadas

Segundo nivel: Contiene información no comprobada.

Formula preguntas precisas para obtener información concreta y objetiva.

La credibilidad varía desde lo verdadero hasta lo falso.

Nota: No hace interpretaciones ni da opiniones.

Sombrero rojo: Indica: así siento con respecto a eso.

Expresa emociones como parte de su sentimiento.

Los sentimientos y las emociones marcan una dirección de juicio.

Nota: Nunca justifica los sentimientos o los basa en la lógica.

**Sombrero Negro:** Indica, pensamiento de un juez negativo.

Señala lo que está mal, incorrecto o incompleto.

Demuestra porque no va funcionar.

**Nota:** No acepta argumentos, hace confrontaciones.

**Sombrero amarillo:** Evaluación positiva y eficacia.

Optimismo, constructivo, positivo, nuevas oportunidades

Abarca el aspecto positivo desde lo lógico y práctico hasta los sueños, visiones y esperanzas.

Indaga, explora y busca los valores y beneficios

Respalda sus evaluaciones con el apoyo de la lógica.

Hace propuestas y sugerencias bien concretas.

**Nota:** No tiene la euforia positiva del rojo; no es creador de ideas como el verde.

**Sombrero verde:** Pensamiento creativo y crecimiento.

Creatividad, imaginación.

Tanto el pensador como el oyente deben lograr comunicación.

Buscar alternativas más allá de lo satisfactorio o conocido.

Avanza su crítica, se detiene para considerar ideas alternativas.

Desarrolla nuevas ideas a partir de donde se encuentra.

Se apoya en el pensamiento lateral

**Sombrero azul:** Organización del pensamiento, uso de los sombreros

Control y moderación, razonamiento.

Organiza la dirección del pensamiento.

Establece el perfil del problema y elabora preguntas.

Determina las tareas de pensamiento que se van a desarrollar.

Es el responsable de las síntesis y las conclusiones.

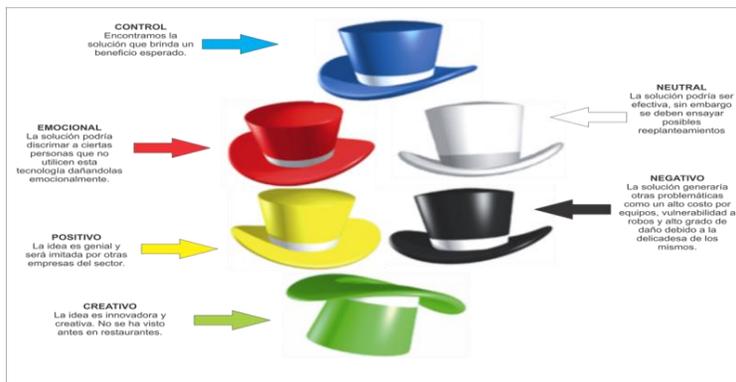
Aplica la disciplina y el respeto a las reglas.

**Tiempo:** 60 minutos

**Ejecución:** Salón de clases

**Nota:** Comprender y enseñar a los demás cómo se comporta el pensamiento a través de la visión de cada color.

**Evaluación:** Se determinará con que color de sombrero de identifican los estudiantes.



## ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “MIGUEL DE LETAMENDI”

### GUÍA DE ACTIVIDADES INNOVADORAS PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS ESTUDIANTES

#### ESTRATEGIA N°3. IMITACIÓN DE ANIMALES

##### Objetivo

Fomentar la imaginación y creatividad de los estudiantes, mediante la música.

##### Materiales

CD, grabadora, Espacio físico

**Tiempo 50:** minutos

##### Proceso

- La docente da las respectivas instrucciones de la actividad.
- Los estudiantes deben formar un círculo para realizar la actividad.
- Se entona la música y al ritmo deben imitar al animal con el que se identifican
- Realizar los ademanes y gestos que permitan identificar de que animal se trata.
- Participación individual de cada uno de los estudiantes aplicando y ingenio y creatividad.
- Se escoge al mejor estudiante que hay hecho las imitaciones correctas.

**Nota:** Desarrollar la imaginación y creatividad de los estudiantes.



**ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “MIGUEL DE LETAMENDI”**

**GUÍA DE ACTIVIDADES INNOVADORAS PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA-  
APRENDIZAJE EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS  
ESTUDIANTES**

**ESTRATEGIA N°4. CUENTOS CON TARJETAS**

**Objetivo**

Crear cuentos utilizando tarjetas que permitan desarrollar la imaginación y creatividad de los estudiantes.

**Materiales**

Hojas, lápices de colores, cartulina, etc.

**Tiempo**

60 minutos

**Proceso**

- La docente manifiesta a los estudiantes las siguientes instrucciones:
- Elaborar tarjetas con personajes de su elección, relacionado al cuento que se inventara.
- El cuento debe tener una secuencia narrativa con las siguientes alternativas

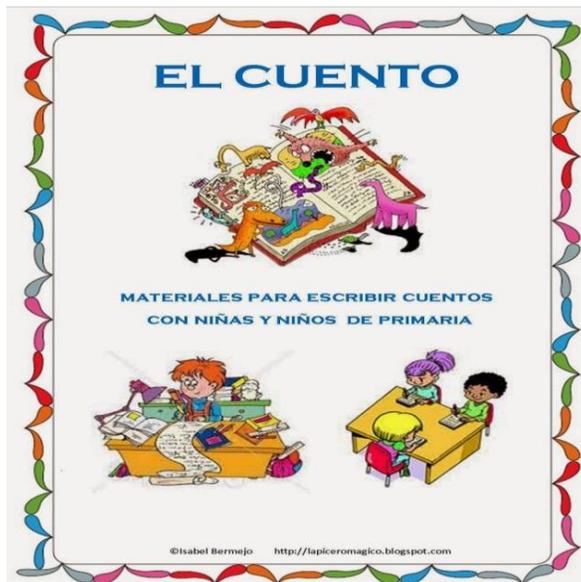
-Situación Inicial: Se presentan los personajes, el ambiente y el conflicto, indicadores de tiempo y lugar; había una vez, hace muchos años, en un lejano país.

-Conflicto o problema: Se desarrolla el conflicto. El personaje principal supera los obstáculos y se relaciona con otros personajes. Conectores: luego, entonces, posteriormente, etc.

-Desenlace: Se resuelve el conflicto.

- Redactar el cuento en una hoja, para estudiarlo.
- Exposición de cada uno de los cuentos a través de las tarjetas elaboradas.

**Evaluación:** Se evaluará la rapidez con la cual los estudiantes desarrollan este tipo de actividades.



**ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “MIGUEL DE LETAMENDI”**

**GUÍA DE ACTIVIDADES INNOVADORAS PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA-  
APRENDIZAJE EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS  
ESTUDIANTES**

**ESTRATEGIA N°5. CREACIÓN DE UN PAISAJE A BASE DE MATERIALES DEL  
MEDIO**

**Objetivo**

Crear paisajes a base de materiales del medio para desarrollar la imaginación y creatividad de los estudiantes.

Materiales: Cartulinas, goma, marcadores.

**Tiempo:** 60 minutos

**Proceso**

- La docente da las respectivas instrucciones de la actividad a realizar.
- La tarea a realizar es de forma individual.
- Con anterioridad la maestra indicó a los estudiantes los materiales que se van a utilizar en el desarrollo de esta actividad.

- Diseño del dibujo de su imaginación con materiales del medio.
- Exposición de cada uno de los trabajos.
- Explicar lo que significa el diseño que saco de su imaginación.



## ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “MIGUEL DE LETAMENDI”

### GUÍA DE ACTIVIDADES INNOVADORAS PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS ESTUDIANTES

#### ESTRATEGIA N°6. DIBUJANDO EN GRUPO

##### **Objetivo**

Realizar murales en grupo, para estimular la imaginación.

##### **Materiales**

Útiles de una clase plástica

##### **Proceso**

- Formar grupo de estudiantes
- Los integrantes del grupo deciden dibujar una escena, un objeto, etc.de modo que cada miembro dibuja una parte del mismo.
- Después se junta todo, aceptando cada una de las partes y dialogando sobre el trabajo particular de cada uno y la obra fina.

##### **Variante**

Combinar la realización de dibujos con la construcción de partes de él, empleando diversos materiales, sin decidir que partes va a realizar cada uno individualmente. Después se juntan aceptando cada uno de las partes, aunque para esto debemos desarrollar la imaginación.



## **ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “MIGUEL DE LETAMENDI”**

### **GUÍA DE ACTIVIDADES INNOVADORAS PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS ESTUDIANTES**

#### **ESTRATEGIA N°7. IDENTIFICANDO UN PROBLEMA: LLUVIA DE IDEAS**

##### **Objetivo**

Explorar y enlistar todas las temáticas e ideas que se desprenden del tema a tratar.  
Liberar la creatividad en equipo y generar un número extenso de ideas

##### **Material**

Diccionarios, hojas, lapiceros, etc.

##### **Proceso**

##### **Docente**

- El docente define un tema o el problema, introduce al tema.
- Antes de comenzar la tormenta de ideas, explica las reglas.
- Emiten ideas libremente sin extraer conclusiones en esta etapa.

##### **Estudiante**

- Se registran las ideas.
- No se deben repetir.
- No se deben criticar.
- El ejercicio termina cuando ya no existen nuevas ideas.
- Se analizan, evalúan y organizan las mismas, para valorar su utilidad en función del objetivo que pretendía lograr con el empleo de esta estrategia.

**Tiempo:** 60 minutos

**Ejecución:** Salón de clases

**Evaluación:** Al finalizar el ejercicio se abre la discusión en el grupo respecto a la experiencia y los aprendizajes obtenidos, de lo cual permite:

- Plantear y resolver los problemas existentes.
- Plantear posibles causas.
- Plantear soluciones alternativas.
- Desarrollar la creatividad.
- Discutir conceptos nuevos
- Superar el compromiso y la monotonía.

**Nota:** Con el ejercicio se estimula la comunicación, intercambio de ideas, tolerancia y trabajo en equipo.



**ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “MIGUEL DE LETAMENDI”**

**GUÍA DE ACTIVIDADES INNOVADORAS PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA-  
APRENDIZAJE EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS  
ESTUDIANTES**

**ESTRATEGIA: 7 CREACION DE OBJETO CON MATERIAL RECICLADO (Para 9año)**

**OBJETIVO:**

Crear un objeto utilizando diferentes materiales de reciclaje para que los estudiantes desarrollen su capacidad, habilidad y propia creación.

**MATERIALES:**

Cucharas plásticas	Sorbetes
Silicón	Pistola de silicón
Revistas	Cubetas de huevos
Tapas de colas	Plástico de colores
Botellas plásticas	C D
Goma	Chelina

Pintura

### **PROCESO**

- El docente explica diferentes maneras de utilizar los materiales de reciclaje.
- Forma grupos de 6 niños.
- Les recuerda que cada estudiante debe dar su idea y aplicarlo.
- Deben utilizar los diferentes materiales y crear objetos de su agrado.
- Luego que termine el tiempo deben exponer cada trabajo.
- Mediante esta actividad se lograra el desarrollo e imaginación de cada estudiante.

### **VARIANTE**

Los docentes podrán aplicar diferentes actividades con los materiales para lograr que el niño sea participativo dentro y fuera del aula.



**ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “MIGUEL DE LETAMENDI”**

**GUÍA DE ACTIVIDADES INNOVADORAS PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA-  
APRENDIZAJE EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS  
ESTUDIANTES.**

**ESTRATEGIA: 8.** laberintos (Para 7 año de básica)

**OBJETIVO**

Resolver diferentes problemas en laberintos para desarrollar la creatividad, mejorar la atención, concentración y claridad interior.

**MATERIALES**

Lápiz        Hojas

Pizarra     Marcadores

TIEMPO: 25 minutos.

**EJECUCIÓN**

Salón de clases

**PROCESO**

-El docente indicara a los estudiantes la manera de resolver los diferentes laberintos.

-Cada estudiante debe estar sentado en su respectivo lugar-

-entregara las hojas y lápiz a cada niño.

-se concentraran en su hoja, luego que termine el tiempo se cogera cada trabajo para

*Dibuja el camino empezando por el 0 y acabando por el 500, contando de cinco en cinco.*

435	440	445	460	465	490	495			
430	425	450	455	470	485	500			
475	420	395	390	475	480				
470	405	400	385	380	375	370	365	350	345
275	280	285	300	305	310	315	360	355	340
270	265	290	295	210	205	320	325	330	335
255	260	225	220	215	200	195	180	175	170
250	235	230	45	50	55	190	185	160	165
245	240		40	65	60	85	90	155	150
			35	70	75	80	95	140	145
			30	25	20	105	100	135	130
			5	10	15	110	115	120	125

evaluar.

NOTA: Con los ejercicios se desarrolla actitudes creativas, fluidez y flexibilidad para resolver diferentes situaciones

**ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “MIGUEL DE LETAMENDI”**

**GUÍA DE ACTIVIDADES INNOVADORAS PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA-  
APRENDIZAJE EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS  
ESTUDIANTES.**

**ESTRATEGIA: 9 CREAR FIGURAS CON CUBOS DE MADERA (Para 5 año de  
básica)**

OBJETIVO: armar diferentes figuras con los cubos de maderas para fortalecer la creatividad e imaginación.

**MATERIAL**

Cubos de maderas de diferentes tamaños

**PROCESO**

-El docente da las respectivas instrucciones.

-ubica a los niños en cada pupitre para que realicen las diferentes figuras utilizando los cubos.

-luego al finalizar presentaran su trabajo.

Nota: Mediante esta creatividad los estudiantes desarrollan su habilidad capacidad y razonamiento analítico.



**ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “MIGUEL DE LETAMENDI”**  
**GUÍA DE ACTIVIDADES INNOVADORAS PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA-  
APRENDIZAJE EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS  
ESTUDIANTES.**

**ESTRATEGIA: 10 MOSAICOS (Para 8 año de básica)**

**OBJETIVO**

Crear dibujos con trozos de tela para desarrollar habilidades creativas en el estudiante.

**MATERIALES**

Telas de diferentes colores.

Silicón en líquido.

Tijeras.

Cartulinas

**TIEMPO: 60 MINUTOS**

**PROCESO:**

-El docente da las respectivas explicaciones indicando lo que deben hacer los niños.

-Separa a cada estudiante para que tenga la facilidad de concentrarse

-Indica a los estudiantes que deben cortar la tela en cuadros pequeños.

-mientras los niños trabajan la actividad el docente les hace escuchar música de concentración.

NOTA: Con esta actividad hace que el estudiante cree obra artística y pueda desarrollar cualquier actividad desafiante que el docente le proponga.



## CONCLUSIONES

- Los resultados obtenidos a través de la encuestas realizadas a los docentes, padres de familia y estudiantes se identificó que no se aplican estrategias innovadoras que permitan desarrollar la creatividad e imaginación de los educandos, como alternativa de solución se planteó una guía con estrategias para el proceso de enseñanza-aprendizaje para su ejecución como herramienta metodológica e importante.
- La metodología que aplican los docentes no son las adecuadas, porque en la encuesta hubo un gran porcentaje que permitió establecer que no aplican actividades innovadoras para el proceso de enseñanza-aprendizaje, así como, con verdaderas estrategias o formas de transmitir estos saberes; la falencia de estos no han permitido un real desarrollo de los procesos educativos son eficacia, eficiencia, calidad y calidez.
- La falta de nuevas innovaciones y cambios en el sistema educativo, han llevado a que los docentes y las instituciones educativas se encuentren en estática de metodologías y estrategias, para que en el futuro quede a un lado estudiantes receptivos, pasivos, pocos reflexivos y sin creatividad.
- Los docentes si pueden y están en la capacidad de demostrar aptitudes creativas, por lo que conocen y aplican aspectos pedagógicos para desarrollar la creatividad en los estudiantes durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

- La socialización y validación de la propuesta a la forma y a los contenidos diseñados están encaminados a desarrollar la creatividad de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

### **RECOMENDACIONES**

- Los maestros deben emplear formas y estrategias efectivas y eficaces para que los estudiantes desarrollen aptitudes creativas y lo puedan lograr con una adecuada planificación y seguimiento al proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Como resultado de la validación de los padres de familia, docentes y estudiantes durante el proceso de enseñanza-aprendizaje se debe planificar y hacer una buena aplicación; a través del uso pertinente de estrategias que permitan desarrollar la creatividad de los estudiantes.
- Por lo que, la significativa aceptación de la propuesta, sugiere que de aquí en adelante se utilice como herramienta técnica pedagógica para el docente y estudiante que dese desarrollar la creatividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Los procesos de enseñanza-aprendizaje, que hasta la actualidad se han empleado han sido regidos a un esquema de transmisión de conocimientos, de reproducción, copia de información y de memorización de contenidos teóricos, por lo que se sugiere adaptar los contenidos de las diferentes asignaturas a una educación mucho más activa, participativa y constructiva.
- Por lo que se puede establecer como resultado final del trabajo, que, si es factible mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje, mediante el diseño y

aplicación de nuevas estrategias que permitan consolidar los conocimientos a través de desarrollo de la creatividad.

### **Bibliografía.**

- Aldana de Conte, G. (2000). *La travesía creativa*. Colombia: Creatividad e innovación ediciones.
- Alonso, J. (2009). *Motivación y aprendizaje en el aula. Como enseñar a pensar*. Madrid: Santillana.
- Alvaréz. (2009). *Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativo*. . México: Mc. Graw Hill.
- Cedujo, José Manuel. (2008). *Didáctica General, Desarrollo de la creatividad* . España: McGRAW-HILL/INTEAMERICANA DE ESPAÑA.
- Coll, C. (2000). *Psicología de la Instrucción. La enseñanza y el Aprendizaje en la Educación*. Barcelona: ICE/HORSARI.
- Figueroa, B., Solano, F., & Quispe, I. (2012). *"Análisis del proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectura, con el diseño de técnicas lectoras"*. Guayaquil: Universidad Tecnológica Empresarial Tesis de post-grado.

- Floreano, B. M. (2012-2013). *El proceso cognitivo y el aprendizaje de la asignatura de Ciencias Naturales*. Guayaquil: UTEG.
- Floreano, Dominguez, Bertha & Mejerildo, Barzola Rocío. (2012-2013). *El proceso cognitivo-pragmatico en el aprendizaje de la Ciencias Naturales*. Santa Elena.
- García, L.A. (2000). *Psicología instruccional e intervención para la mejora cognitiva*. Universidad de la Laguna.
- Hernández, P. (2000). *Psicología de la Educación: corrientes actuales y teorías aplicadas*. Mexico: Trillas.
- Hernández, P. (2001). *Construyendo en constructivismo: criterios para su fundamentación y su aplicación instruccional*. Barcelona: Páidos.
- INEVAL, I. N. (2014). *Pruebas Ser Estudiante 2013. Primeros resultados nacionales*. Quito: <http://www.ineval.gob.ec/index.php/informe-nacional-serestudiante2013>.
- Laferriere, G. citando a Gardner. (2009). *Prácticas creativas para una enseñanza dinámica*. Real: Ñaque.
- López, Martínez, O. (2010). Influencia de una metodología creativa en en aula de primaria. *European Journal of Education and Psychology*.
- Lozado, citando a Kolb. (2000). *Estilo de aprendizaje de Kolb*.
- Mayor, J., Suengas, A. & González J.,. (2009). *Estrategias metacognitivas. Aprender a aprender y aprender a pensar*. Madrid: Síntesis.

- Ministerio de Educación de Guatemala. (2011). *Metodología del Aprendizaje*. Guatemala : Ministerio de Educación.
- Rodríguez, M. (2004). Manuel de Creatividad. Los procesos píquicos y el desarrollo. . Serie creatividad Siglo XXI, Editorial Trillas. .
- Rojas, V. Fabiola citando a Cerpe. (2009). *La evaluación-un proceso del pensamiento creativo*. Valencia.
- Salcedo, G. (2000). Evaluación Educativa. Venezuela: UXA.
- Salvatierra, M. (2001). La evaluación un proceso superior del pensamiento. Valencia-Venezuela: Revista CANDIDUS.
- Scott, J. Davil, G. (2009). *Estrategias para la creatividad*. . Buenos Aires: Paidós.
- Torre, S. (2006). *Creatividad en la Educación Primaria. Comprender y evaluar la creatividad*. Málaga: Aljibe.
- Torres, S. (2010). Creatividad en la Educaión. En *Comprender y evaluar la creatividad*. Malaga: Aljibe.
- Zabala, C. C. (2012-2013). *Aplicación de la educación holística en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Matemáticas*. Guayaquil: UTEG.
- Zabalza. (2001). *El proceso de enseñanza-aprendizaje*. pág.191.