



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA
EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Informe de investigación del Trabajo de Graduación o Titulación previo a la obtención del Título de licenciada en Ciencias de la Educación.

Mención: Educación Básica

TEMA:

EL APRENDIZAJE POR DESCUBRIMIENTO EN LA CREATIVIDAD DE LOS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “ERNESTO BUCHELI” DEL CANTÓN AMBATO PROVINCIA DE TUNGURAHUA.

AUTORA: Mayra Verónica Saquinga Alcaciega

TUTOR: Dr. Mg. Medardo Alfonso Mera Constante

AMBATO – ECUADOR

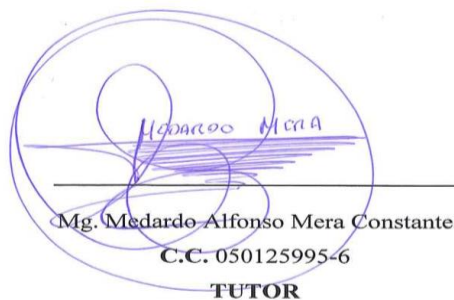
2016

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN

CERTIFICA:

Yo Mg. Medardo Alfonso Mera Constante con C.C. 050125995-6 en mí calidad de Tutor del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema:

EL APRENDIZAJE POR DESCUBRIMIENTO EN LA CREATIVIDAD DE LOS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “ERNESTO BUCHELI” DEL CANTÓN AMBATO PROVINCIA DE TUNGURAHUA desarrollado por la estudiante: Saquina Alcaciega Mayra Verónica. Considerando que dicho informe Investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el H. Consejo Directivo.



Mg. Medardo Alfonso Mera Constante
C.C. 050125995-6
TUTOR

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Dejo constancia de que el presente informe es el resultado de la investigación del autor, quien basada en la experiencia profesional, en los estudios realizados durante la carrera, investigación científica, revisión documental y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la Investigación. Las ideas, opiniones y comentarios vertidos en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su autor.



Saquinga Alcaciega Mayra Verónica

C.C. 180414896-1

AUTORA

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Cedo los derechos en línea patrimoniales de este trabajo Final de Grado o Titulación sobre el tema:” El aprendizaje por descubrimiento en la creatividad de los estudiantes del séptimo año de Educación Básica de la Escuela “Ernesto Bucheli” del cantón Ambato provincia de Tungurahua.

Autorizo su reproducción total o parte de ella, siempre que esté dentro de las regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato, respetando mis derechos de autor y no se utilice con fines de lucro.



Saquinga Alcaciega Mayra Verónica

C.C. 180414896-1

AUTORA

**AL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS
HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**

La comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Graduación o Titulación sobre el tema: **EL APRENDIZAJE POR DESCUBRIMIENTO EN LA CREATIVIDAD DE LOS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “ERNESTO BUCHELI” DEL CANTÓN AMBATO PROVINCIA DE TUNGURAHUA.** Presentada por Mayra Verónica Saquina Alcaciega estudiante de la Carrera de Educación Básica promoción Abril-Septiembre 2016, se **APRUEBA** en razón de que se cumple con los principios básicos técnicos y científicos de investigación y reglamentarios. Por lo tanto se autoriza la presentación ante el organismo pertinente.



Dr. Mg. Raúl Yungán Yungán

MIEMBRO



Dr. Mg Edgar Enrique Cevallos Panimboza

MIEMBRO

DEDICATORIA

Dedico esta tesis de grado, primero a Dios por bendecirme con su luz para poder terminar mi meta y ser mi amigo incondicional en cada día que transcurre en mi vida. A mis padres Luis Saquina y Cecilia Alcaciega por darme la vida, en especial a mi madre, quien durante mi niñez y en los años de estudio han sabido guiarme con sus sabios consejos por el camino del saber, cultivando valores y principios que han ido formando mi personalidad. A mi familia, a mi esposo Jorge Toapanta, A mi hijo Anthony quien con su amor, apoyo y comprensión sin límites estuvieron siempre a lo largo de mi vida estudiantil ; a ellos que siempre tuvieron una palabra de aliento en los momentos difíciles y que han sido incentivos en mi vida.

Mayra Verónica Saquina Alcaciega

AGRADECIMIENTO

Me gustaría expresar mi más profundo y sincero agradecimiento al Mg. Medardo Mera tutor de esta investigación, por la orientación, el seguimiento y la supervisión continua de la misma, pero sobre todo por la motivación y el apoyo recibido. A mis queridos profesores por su constante apoyo en mis estudios; a mis padres queridos y hermana, a la Universidad Técnica de Ambato, que día a día me dio las primicias del conocimiento.

A Todas las personas y sobre todo a la institución que me ha facilitado las cosas para que éste trabajo llegue a feliz término. Por ello, es para mí un verdadero placer utilizar este espacio para ser justa y consecuente con ellos, expresándoles mi eterno agradecimiento. Un agradecimiento muy especial a mi esposo por su cariño, comprensión y constante estímulo y a mi hijo que es el pilar fundamental de mi vida. A mis compañeros, mis amigos, a mis tíos y a todos ellos, muchas gracias.

Mayra Verónica Saquina Alcaciega

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

PORTADA.....	i
APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN.....	ii
AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	iii
CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR.....	iv
AL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN.....	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO.....	vii
INDICE GENERAL DE CONTENIDOS.....	viii
INDICE DE GRÁFICOS	xii
INDICE DE TABLAS	xiii
RESUMEN EJECUTIVO	xiv
INTRODUCCIÓN	1

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	3
1.1. TEMA DE INVESTIGACIÓN.....	3
1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	3
1.2.1. CONTEXTUALIZACIÓN.....	3
1.2.2 ÁRBOL DE PROBLEMAS.....	5
1.2.3. PROGNOSIS.....	7
1.2.4. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	7
1.2.5. PREGUNTAS DIRECTRICES	7
1.2.6. DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA.....	7
1.3. JUSTIFICACIÓN	8
1.4. OBJETIVOS	9
1.4.1. GENERAL.....	9
1.4.2. ESPECÍFICOS	9

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO.....	10
2.1. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS	10
2.2. FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA.....	12
2.2.1 FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA.....	12
2.2.2. FUNDAMENTACIÓN AXIOLÓGICA.....	13
2.2.3. FUNDAMENTACIÓN ONTOLÓGICA.....	13
2.2.4. FUNDAMENTACIÓN EPISTEMOLÓGICA	14
2.3. FUNDAMENTACIÓN LEGAL.....	14
2.4. CATEGORIZACIÓN FUNDAMENTALES	17
2.4.1.FUNCAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE: APRENDIZAJE POR DESCUBRIMIENTO	20
2.4.2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA VARIABLE DEPENDIENTE: CREATIVIDAD	35
2.5. HIPÓTESIS.....	48

CAPITULO III

METODOLOGÍA	49
3.1. ENFOQUE.....	49
3.2. MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN.....	49
3.3. NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN	49
3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA.....	50
3.5. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES.....	51
3.5.1.VARIABLE INDEPENDIENTE: APRENDIZAJE POR DESCUBRIMIENTO	51
3.5.2. VARIABLE DEPENDIENTE: CREATIVIDAD.....	52
3.6. TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN	53
3.6.1. PLAN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN.....	53
3.7. PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN.....	54

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	55
4.1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	55
ENCUESTAS DIRIGIDAS A LOS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO AÑO DE LA ESCUELA “ERNESTO BUCHELI”.....	55
4.3. VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS.....	69
4.3.1. PRUEBA DEL T DE STUDENT.....	69
A. PLANTEAMIENTO DE LA HIPÓTESIS	69
B. NIVEL DE SIGNIFICACIÓN	70
CÁLCULO DE LA T DE STUDENT	73
C. ZONA DE ACEPTACIÓN Y RECHAZO.....	73
4.3.2. DECISIÓN FINAL	74

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	75
5.1. CONCLUSIONES	75
5.2. RECOMENDACIONES	76

CAPÍTULO VI

DISEÑO DE LA PROPUESTA.....	77
6.1. DATOS INFORMATIVOS	77
6.1.1. TÍTULO	77
6.1.2. INSTITUCIÓN EJECUTORA.....	77
6.2. ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA.....	78
6.4. OBJETIVOS	80
6.4.1. OBJETIVO GENERAL.....	80
6.4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	80
6.5. ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD	80
6.5.1. FACTIBILIDAD TÉCNICA	80
6.5.2. FACTIBILIDAD SOCIO CULTURAL	81
6.5.3. FACTIBILIDAD HUMANA.....	81
6.5.4. FACTIBILIDAD ECONÓMICA- FINANCIERA	81

6.5.5. FACTIBILIDAD LEGAL.....	81
6.6. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA TÉCNICA	81
6.7. FUNCIONES DE LAS GUÍAS DIDÁCTICAS	82
6.8. MODELO OPERATIVO.....	111
6.9. ADMINISTRACIÓN DE LA PROPUESTA	112
6.10. PREVISIÓN DE LA EVALUACIÓN	113
BIBLIOGRAFÍA.....	114
ANEXOS.....	118

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1: Árbol de problemas	5
Gráfico N° 2. Red de Categorías.....	17
Gráfico N° 3: Subcategorías de Ideas de la Variable Independiente	18
Gráfico N° 4. Subcategorías de Ideas de la Variable Dependiente.....	19
Gráfico N° 5. Proceso de aprendizaje	55
Gráfico N° 6. Aprendizaje es más adecuado y duradero	56
Gráfico N° 7. Deja que descubran por si solos el tema de aprendizaje	57
Gráfico N° 8. Al construir sus propios conocimientos le ayudaría a mejorar las destrezas y habilidades.....	58
Gráfico N° 9. Se considera un estudiante creativo.....	59
Gráfico N° 10. Desarrolla la creatividad.....	60
Gráfico N° 11. Ambientes adecuados para desarrollar la creatividad.	61
Gráfico N° 12. Brinda materiales adecuados para que los niños se expresen libremente.....	62
Gráfico N° 13. Nivel de desarrollo de la creatividad.....	63
Gráfico N° 14. Es importante implementar estrategias para desarrollar la creatividad.....	64

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 1. Población y muestra	50
Tabla N° 2. Operacionalización de variables Independiente	51
Tabla N° 3. Operacionalización de variables Dependiente.....	52
Tabla N° 4. Plan de Recolección de Información.....	53
Tabla N° 5. Proceso de aprendizaje	55
Tabla N° 6. Aprendizaje es más adecuado y duradero.....	56
Tabla N° 7. Deja que descubran por si solos el tema de aprendizaje.....	57
Tabla N° 8. Al construir sus propios conocimientos le ayudaría a mejorar las destrezas y habilidades.....	58
Tabla N° 9. Se considera un estudiante creativo.....	59
Tabla N° 10. Desarrolla la creatividad.....	60
Tabla N° 11. Ambientes adecuados para desarrollar la creatividad.....	61
Tabla N° 12. Brinda materiales adecuados para que los niños se expresen libremente.....	62
Tabla N° 13. Nivel de desarrollo de la creatividad	63
Tabla N° 14. Es importante implementar estrategias para desarrollar la creatividad	64
Tabla N° 15: Situación anterior	71
Tabla N° 16: Situación Esperada	72
Tabla N° 17: T de student	72
Tabla N° 18: Presupuesto.....	78
Tabla N° 19: Modelo operativo	111
Tabla N° 20: Administración de la propuesta.....	112
Tabla N° 21: Previsión de la evaluación.....	113

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

TEMA: EL APRENDIZAJE POR DESCUBRIMIENTO EN LA CREATIVIDAD DE LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA ERNESTO BUCHELI DEL CANTÓN AMBATO PROVINCIA DE TUNGURAHUA.

Autora: Mayra Verónica Saquinga Alcaciega

Tutor: Dr. Mg. Medardo Alfonso Mera Constante

Fecha: Mayo 2016

RESUMEN EJECUTIVO

La escasa aplicación del aprendizaje por descubrimiento en el aula para desarrollar la creatividad en los estudiantes, se debe al desconocimiento o al uso inadecuado de técnicas de aprendizaje por descubrimiento que motive en los estudiantes el interés por aprender de una forma constructiva y creativa, ya que el proceso de enseñanza -aprendizaje se caracteriza por la adquisición de un nuevo conocimiento, habilidad o destreza, por ello es necesario que quienes estén involucrados dentro del campo educativo lleven a efecto procesos de enseñanza que permitan el desarrollo de un pensamiento creativo en los estudiantes, para lo cual, es fundamental contar con estrategias, técnicas e instrumentos de aprendizaje por descubrimiento, ya que la esencia de la enseñanza está en la forma en la que el docente transmite la información, en lograr que el estudiante pueda desarrollar sus propios conocimientos, por ende la ayuda del docente en su labor de orientadora hacia el dominio de los conocimientos, hábitos y conductas es de fundamental importancia, por ello se propuso diseñar una guía de estrategias metodológicas de aprendizaje por descubrimiento para desarrollar la creatividad de los estudiantes guías que van a ser utilizadas en cada hora clase facilitando así el aprendizaje y sobre todo estimular en los estudiantes una participación activa y dinámica dentro del proceso de construcción del conocimiento, desarrollando en ellos, la creatividad, la autonomía, el trabajo en equipo, la capacidad de tomar decisiones, de asumir la responsabilidad de sus actos, y de lograr las competencias requeridas dentro de su formación académica.

Palabras Claves: Aprendizaje por Descubrimiento, Creatividad, Pensamiento, Metodológicas, Pensamiento creativo.

TECHNICAL UNIVERSITY OF AMBATO
FACULTY OF HUMANITIES AND EDUCATION
RACE BASIC EDUCATION
BLENDED LEARNING

**TOPIC: LEARNING BY DISCOVERY IN THE CREATIVITY OF
STUDENTS OF SEVENTH YEAR OF BASIC EDUCATION GENERAL
ERNESTO BUCHELI CANTON SCHOOL AMBATO TUNGURAHUA
PROVINCE.**

Author: Mayra Verónica Saquina Alcaciega

Tutor: Dr. Mg. Medardo Alfonso Mera Constante

Date: May 2016

EXECUTIVE SUMMARY

Poor implementation of discovery learning in the classroom to develop creativity in students is due to ignorance or inappropriate use of techniques discovery learning that motivates the students' interest in learning in a constructive and creative way, as the teaching-learning process is characterized by the acquisition of a new one with cooking, skill or ability, so it is necessary that those involved in the educational field put into effect teaching processes that enable the development of creative thinking in students , for which it is essential to have strategies, techniques and tools of discovery learning, since the essence of teaching is in the form in which the teacher transmits information in getting the student to develop their own knowledge, therefore support teachers in their work of guiding toward mastery of the knowledge, habits and behaviors is critical, so I set out to design a guide to metológicas strategies discovery learning to develop students' creativity guides ranging to be used in each class hour facilitating learning and especially encourage students active and dynamic participation in the process of constructing knowledge, developing in them, creativity, autonomy, teamwork, the ability to take decisions, to take responsibility for their actions, and to achieve the required skills in their academic training.

Keywords: Learning by Discovery, Creativity, Thinking, Metológicas, creative thinking.

INTRODUCCIÓN

El trabajo de graduación está direccionado al estudio del Aprendizaje por Descubrimiento en la creatividad de los estudiantes del séptimo año de Educación Básica de la escuela “Ernesto Bucheli” del cantón Ambato de la provincia de Tungurahua y el mismo contiene los siguientes capítulos:

CAPÍTULO I EL PROBLEMA.- El presente estudio comienza describiendo el problema, en este capítulo se ofrece una información básica de lo que es y cómo surge la problemática desde un análisis de la contextualización del individuo. Se formulan los objetivos de la investigación de acuerdo al problema presentado, delimitándolo y justificándolo.

CAPÍTULO II MARCO TEORICO.- Se desarrolla el Marco Teórico, se conoce los antecedentes investigativos, basados en la fundamentación filosófica, legal, axiológica y ontológica, que permitió elaborar un análisis crítico desde el punto de vista del bajo desarrollo del aprendizaje por descubrimiento.

Además se visualiza de forma clara las dos variables, dependiente e independiente, que permitió buscar e indagar la hipótesis planteada.

CAPÍTULO III LA METODOLOGIA.- En este capítulo se da a conocer la metodología utilizada para la investigación, así como también se dan a conocer los instrumentos aplicados en la misma.

CAPÍTULO IV ANALISIS E INTERPRETACION.- Se realiza un análisis e interpretación de los resultados que obtuvieron los estudiantes y docente de la institución educativa que conforman la muestra.

Capítulo V CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.- Se formulan las conclusiones pertinentes, partiendo de los resultados obtenidos. También se dan

algunas recomendaciones.

CAPÍTULO VI LA PROPUESTA.- Se desarrolla la propuesta de solución al problema detectado para brindar a los docentes un instrumento muy importante, que permitirá apoyarlos en tan ardua y delicada labor.

Destacando la importancia que tiene el aprendizaje por descubrimiento para la formación de buenos estudiantes, surge la necesidad de buscar métodos o estrategias que contribuyan a formar estudiantes creativos. Es por ello que el presente estudio, puede servir como punto de partida que lleve a la reflexión y a la búsqueda de técnicas y estrategias para desarrollar el aprendizaje por descubrimiento.

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. TEMA DE INVESTIGACIÓN

El aprendizaje por descubrimiento en la creatividad de los estudiantes del séptimo año de Educación Básica de la Escuela “Ernesto Bucheli” del cantón Ambato provincia de Tungurahua.

1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.2.1. Contextualización

En todas las instituciones de **nuestro país** el aprendizaje por descubrimiento es un valioso método para el inter-aprendizaje de los estudiantes, lamentablemente este es escaso no muy utilizada, ya sea por desconocimiento del docente y por tiempo, la aplicación del aprendizaje por descubrimiento hace que la educación sea significativa (Torres, 2011).

El aprendizaje por descubrimiento implica una tarea distinta para el alumno; en este caso el contenido no se da en su forma acabada, sino que debe ser descubierto por él. Este descubrimiento o reorganización del material debe realizarse antes de poder asimilarlo; el alumno reordena el material adaptándolo a su estructura cognoscitiva previa hasta descubrir las relaciones, leyes o conceptos que posteriormente asimila.

El aprendizaje por descubrimiento y, en general, los métodos de descubrimiento tienen una importancia real en la escuela, especialmente durante la etapa preescolar y los primeros años de escolaridad, así como para establecer los primeros conceptos de una disciplina en todas las edades, y para evaluar la comprensión alcanzada mediante el aprendizaje significativo.

La **provincia de Tungurahua** como parte integral del país está adoptando todos los cambios dispuestos por el Ministerio de Educación ya que muchas de las

instituciones educativas no cuentan con maestros capacitados al cien por ciento en esta área pero se puede manifestar que en varios planteles de nuestra distinguida provincia recién se está incursionando en esta área, pero para la gran mayoría de instituciones educativas el aprendizaje por descubrimiento es un tema no muy utilizado por los docentes.

En la escuela “**Ernesto Bucheli**”, previo a un diagnóstico y análisis sobre la aplicación del aprendizaje por descubrimiento se determinó que existe cierta deficiencia en la formación docente, falta de creatividad de los procesos de enseñanza tanto de los docentes como en los niños y que la mecanización de algunas prácticas empaña un verdadero proceso de aprendizaje en el área.

El aprendizaje por descubrimiento ayuda al proceso de enseñanza aprendizaje, en el que el niño potencialice sus capacidades como la producción de ideas en base a su creatividad y construir su propio conocimiento a través del descubrimiento, aportando directamente a la calidad de la educación, es entonces lo que busca esta escuela es generar y desarrollar las habilidades de los estudiantes ; sólo de esa forma hablaríamos de una educación que aporta a la sociedad pero siempre y cuando el docente ayude al desarrollo y crecimiento de cada uno de los niños con la aplicación del aprendizaje por descubrimiento en la enseñanza y así cambie la educación.

1.2.2 Árbol de Problemas

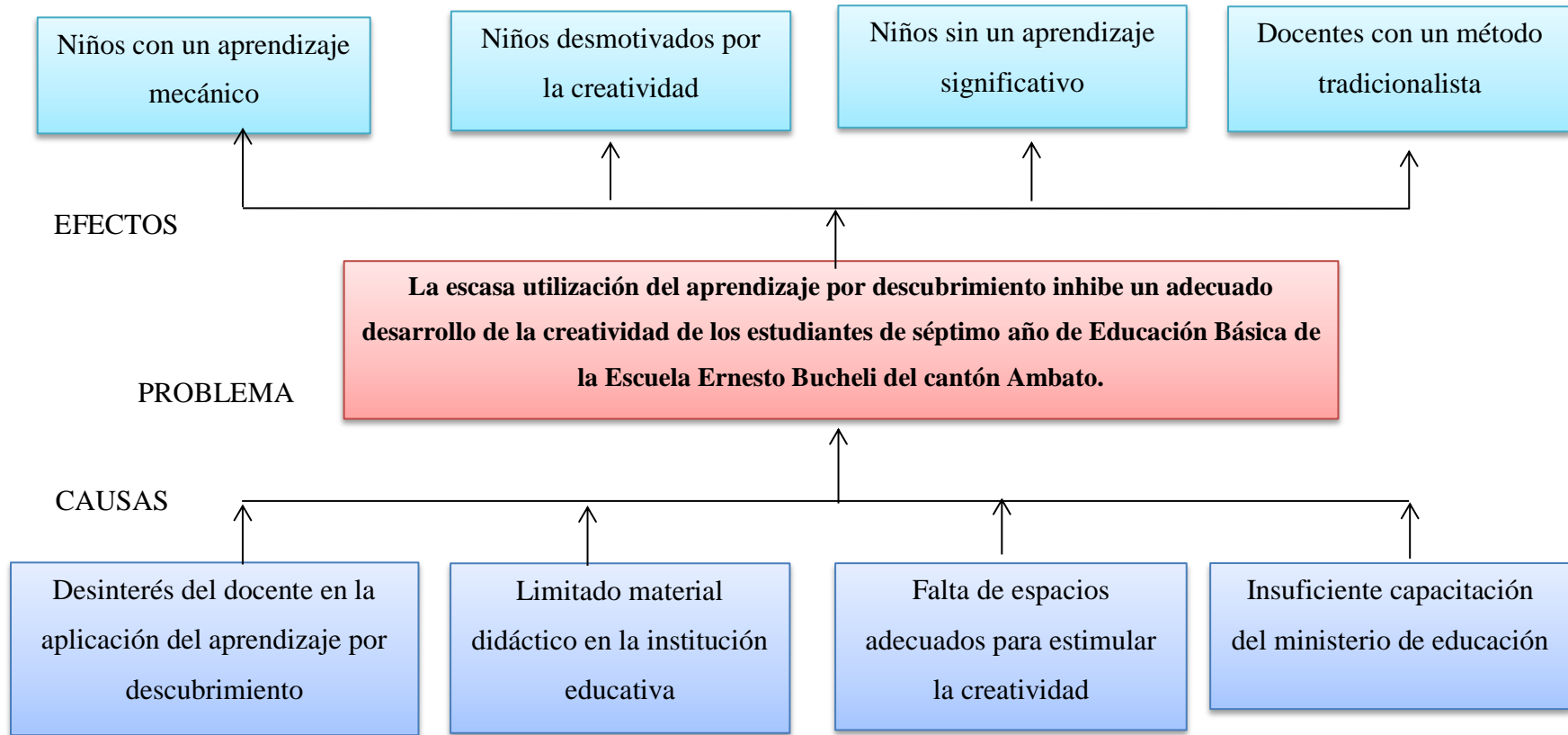


Gráfico N° 1: Árbol de problemas

Elaborado por: Mayra Verónica Saquinga Alcaciega

Análisis Crítico

El problema motivo de la investigación se refiere a la escasa utilización del Aprendizaje por Descubrimiento inhibe un adecuado desarrollo de la creatividad de los estudiantes de séptimo año de Educación Básica de la escuela Ernesto Bucheli del cantón Ambato Provincia de Tungurahua el mismo que se han encontrado causas y efectos que serán detallados a continuación:

El desinterés del docente en la aplicación del aprendizaje por descubrimiento provoca que el niño desarrolle un aprendizaje mecánico y con poca retención de conocimientos es decir que su aprendizaje será a corto plazo, por el que la docente debería concientizar sobre la importancia de la aplicación de nuevas técnicas y métodos.

El limitado material didáctico en la institución conlleva a obtener niños con desinterés por la creatividad, ya que sus habilidades van a ser pobres y en sus siguientes etapas de estudio será muy difícil acoplarse a una nuevo maestro que tenga una metodología diferente.

La falta de espacios adecuados para estimular la creatividad crea niños sin un aprendizaje significativo y con una disminución en el desarrollo de sus capacidades el mismo que produce en los estudiantes un pensamiento cerrado, centrado únicamente al beneficio de sí mismos, y también perjudicara a la maestra ya que su misión es educar con calidad a cada estudiante.

La insuficiente capacitación del ministerio de educación en las distintas áreas de estudio provocara docentes con un método de aprendizaje tradicionalista y por el cual su método de enseñanza perjudicara al estudiante y no desarrollara sus habilidades.

1.2.3. Prognosis

En el aula al no existir un aprendizaje por descubrimiento se educarán niños, con poca creatividad, ya que no se está explotando todas sus capacidades, el mismo que se verán afectados en un futuro al ser de una mente cerrada y con poca imaginación para realizar sus actividades ya sea en la escuela o en su hogar, eso sería perjudicial para toda la sociedad ya que todos queremos personas que aprendan a descubrir de forma espontánea, y tenga un futuro prometedor y de esta forma evitar que la educación siga siendo tradicional sin involucrar niños/as en cultura, ciencia y tecnología. .

1.2.4. Formulación del Problema

¿Cómo incide el aprendizaje por descubrimiento en la creatividad de los niños y niñas del séptimo de Educación Básica de la Escuela “Ernesto Bucheli” del Cantón Ambato?

1.2.5. Preguntas directrices

- 1 ¿Cómo se realiza el proceso de aprendizaje por descubrimiento con los estudiantes del séptimo año de Educación General Básica?
- 2 ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la creatividad en los estudiantes del séptimo año de Educación General Básica?
- 3 ¿Existe alternativas de solución en el aprendizaje por descubrimiento para desarrollar la creatividad de los estudiantes del séptimo año de Educación General Básica?

1.2.6. Delimitación del problema

De contenido

- Campo: Educación.
- Área: Aprendizaje por Descubrimiento.

- Aspecto: Creatividad de los estudiantes del séptimo año de Educación General Básica
- Espacial: La presente investigación se realiza en la Escuela “Ernesto Bucheli” del Cantón Ambato Provincia de Tungurahua.
- Temporal: Periodo Abril – Septiembre 2015
- Unidades de observación: Niños y docentes del séptimo año de Educación General Básica.

1.3. JUSTIFICACIÓN

El **interés** por realizar esta investigación radica en conocer las causas que no permite desarrollar el Aprendizaje por Descubrimiento en el aula de clases y no favorece a la creatividad de los niños y las niñas.

Ante esta situación es de gran **importancia** dar a conocer a las autoridades de la Escuela y de esta manera todos los miembros de la Comunidad Educativa se busque una solución eficiente en la que los beneficiarios serán los niños y los docentes de la Institución Educativa.

Es **novedoso** ya que va a permitir evidenciar el Aprendizaje por Descubrimiento y como buscar la solución del mismo.

Es de gran **utilidad** este tema de investigación ya que se podrá mejorar las condiciones de estudio para los niños y las niñas que tengan este problema, para ello se tendrán que utilizar este método de enseñanza, destacando las capacidades y habilidades en busca de lograr un Aprendizaje por Descubrimiento mediante la creatividad.

Es de **impacto** por que pretende concientizar a docentes, autoridades y padres de familia sobre la importancia del aprendizaje por descubrimiento en la creatividad de los niños/as, para así poder expresar de mejor manera sus sentimientos y emociones, además de adquirir destrezas en el proceso, también permite afianzar la personalidad de nuestros niños/as para que tenga un mayor potencial para

alcanzar sus logros y satisfacciones.

Los **beneficiarios** del proyecto serán tanto los docentes como los estudiantes de La Escuela “Ernesto Bucheli”, ya que al aplicar correctamente el aprendizaje por descubrimiento se ayudará a fomentar el inter aprendizaje.

Por tanto la investigación se hace **factible** ya que se ha recibido el apoyo de la institución educativa para su ejecución y de esta manera llegar a cumplir con los objetivos planteados.

1.4. OBJETIVOS

1.4.1. General

Determinar la incidencia del aprendizaje por descubrimiento en la creatividad de los estudiantes del séptimo año de Educación Básica de la escuela “Ernesto Bucheli” del Cantón Ambato.

1.4.2. Específicos

- Determinar cómo se realiza el proceso de aprendizaje con los estudiantes del séptimo año de Educación General Básica.
- Establecer el nivel de desarrollo de la creatividad en los estudiantes del séptimo año de Educación General Básica.
- Plantear alternativas de solución para desarrollar la creatividad de los estudiantes del séptimo año de Educación General Básica.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

Después de haber revisado en el repositorio de la Universidad Técnica de Ambato de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación dio como resultado el hallazgo de un estudio anteriormente desarrollado, relacionado con una de las variables propuestas la cual cabe señalar.

(Morales, 2011) "Emprendimiento educativo como estrategias pedagógicas de generación del aprendizaje por descubrimiento en el área de estudios sociales de los estudiantes del cuarto año de Educación Básica en la Escuela "Dr. Alonso castillo" del sector de Huachi Belén perteneciente al cantón Ambato"

Quien concluye que:

- Los estudiantes manifiestan que las estrategias pedagógicas utilizadas por parte del docente son tradicionales, por lo que el estudiante demuestra el desinterés y el poco gusto por la materia de Estudios Sociales.
- El estudiante da a conocer que no le agrada la manera que tiene la docente para enseñar en las clases de estudios sociales, por lo que demuestran cansancio y poca asimilación del conocimiento lo que provocará que se pierda el interés por la materia expuesta.
- Los estudiantes consideran que las clases se demuestra el tradicionalismos, el poco fomento de la participación del estudiante, lo que podría provocar que las clases de estudios sociales fueran memorísticas.

Los estudiantes necesitan una forma adecuada de enseñanza por parte del docente, puesto que ellos perciben en el docente un aprendizaje tradicionalista que les desmotiva a tener un buen aprendizaje significativo.

(Chango, 2012) "Incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la creatividad de las estudiantes de octavo año de educación básica del instituto tecnológico superior "María Natalia Vaca"

Quien concluye que:

- La mayor parte de estudiantes copia evitando crear, ser curiosos, imaginativos; esto se da por la poca o nada capacitación de los docentes en la Actualización Curricular.
- Los juegos proporcionan vinculación de las actividades de las clases con la vida, permitiendo a los estudiantes a tener criterios propios, favoreciendo la autonomía del pensamiento y la creatividad en relativa armonía con la comprensión, memorización y reproducción de la cultura espiritual de la humanidad.
- El éxito de la creatividad en los estudiantes depende de la participación de la motivación por parte de los docentes.

Los estudiantes al no tener una adecuada estimulación de la creatividad se convierten en personas con un nivel de imaginación bajo y por el mismo los docentes deben buscar las técnicas para evitar este tipo de problemas.

(Cardenas, 2010) "La Creatividad y su influencia en el Proceso Enseñanza Aprendizaje de los niños de la escuela Abdón Calderón de la parroquia Bolívar, cantón Pelileo"

Quien concluye que:

- Los niños de la escuela generalmente tienen miedo a equivocarse, lo que ha provocado que los niños no construyan su propio conocimiento, grandes descubrimientos y avances tecnológicos se han logrado con varios intentos y errores.
- La aplicación de metodologías tradicionales afecta de forma directa en el proceso enseñanza aprendizaje, lo que su aprendizaje se vuelve rutinario, memorístico repetitivo y mecánico
- Los maestros de la institución no utilizan ni aprovechan los recursos

naturales y reciclables de la zona, lo que impide que los alumnos construyan y desarrollen sus talentos y habilidades.

La creatividad en los estudiantes es muy importante puesto que aporta al desenvolvimiento educativo y que al no estimularlo disminuye las habilidades de los estudiantes en sus distintas áreas de estudio.

2.2. FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA

La presente investigación está fundamentada en el paradigma crítico-Propositivo es crítico por que se cuestiona el aprendizaje repetitivo, mecánico y memorístico y el escaso desarrollo de la creatividad de los estudiantes; y propositivo ya que se promueve el aprendizaje por descubrimiento y por comprensión que desarrolle de manera significativa el pensamiento creativo.

2.2.1 Fundamentación Pedagógica

La pedagogía como pilar fundamental de la educación pone énfasis en la manera de cómo el estudiante adquiere los conocimientos, pues dentro de la pedagogía constructivista tiende a formar individuos con el aprendizaje, por ello, para comprender la labor educativa, es necesario tener en consideración tres elementos del proceso educativo:

- Los profesores y su manera de enseñar.
- La estructura de los conocimientos que conforman el currículo y el modo en que éste se produce.
- El entramado social en el que se desarrolla el proceso educativo.

Esto se desarrollara dentro de un clima de aprendizaje fructífero, de tal manera que los docentes descubran por si mismos los métodos de enseñanza más eficaces, que permitan desarrollar las capacidades de aprendizaje de los estudiantes, para así conseguir por medio de la aplicación de técnicas activas el desarrollo de destrezas, estrategias y habilidades que mejoren el conocimiento.

Además dentro de las maneras de enseñar que debe conocer el docente está el concepto de "aprender a aprender" que implica enseñar a aprender, enseñar a

pensar y para ello hay que aprender a enseñar, lo que supone en la práctica un estilo propio de conocer y pensar de los docentes, el pasar de simples explicadores de lecciones o simples animadores a mediadores del aprendizaje, deben enseñar conforme al contexto del alumno y a los tipos de experiencias que tenga cada niño, elaborando el material necesario para ofrecer una correcta enseñanza y de esta manera obtener un aprendizaje significativo, y sobre todo estimulando los conocimientos previos para que los anteriores permitan abordar un nuevo aprendizaje.

2.2.2. Fundamentación Axiológica

La investigación se fundamenta axiológicamente en la determinación de desarrollar la creatividad de los niños, a través de la aplicación de sus valores innatos como cooperación, solidaridad, dedicación, originalidad, respeto a la propiedad intelectual, honestidad académica y otros; los que se verán reflejados en una actitud positiva y en el mejoramiento de sus capacidades mentales y procesuales dentro del proceso de aprendizaje.

2.2.3. Fundamentación Ontológica

A lo largo de los años se ha considerado al aprendizaje como sinónimo de cambio de la conducta, por ello al aplicar la ontología en el aula de clase a través de la utilización del aprendizaje por descubrimiento se busca motivar al estudiante a la participación, que el aprendizaje humano vaya más allá de un simple cambio de conducta, para así conducir a un cambio en el aprendizaje a través de la experiencia.

La acción educativa del profesor va dirigida especialmente a facilitar y mejorar el aprendizaje de los niños y niñas, la investigación moderna sobre el aprendizaje señala que el aprendizaje humano es un proceso cualitativo, activo, constructivo y textual: el nuevo conocimiento se adquiere cuando se presenta en algún tipo de esquema y su aplicación se beneficia de la interacción social, la ayuda del profesor debe estar centrada en el aprendizaje, concretamente en los procesos que

secuencialmente recorre el niño o la niña al aprender, así como para el diseño de técnicas educacionales coherentes para favorecer dicho proceso.

2.2.4. Fundamentación Epistemológica

En base al enfoque epistemológico en las que se va a apoyar la investigación se buscará la relación entre el sujeto y el objeto a ser estudiado construyendo el conocimiento con técnicas acordes, para ampliar los procesos como la inducción, deducción, generalización, particularización, abstracción que servirán para desarrollar un aprendizaje por descubrimiento y la creatividad en la resolución de problemas, proporcionando a los niños un ambiente.

2.3. FUNDAMENTACIÓN LEGAL

La presente investigación se fundamenta en la Constitución de la República del Ecuador, Código de la Niñez y Adolescencia y la Ley Orgánica de Educación Intercultural.

Constitución de la República del Ecuador

Art.27.Establece que la educación debe estar centrada en el ser humano y garantizara su desarrollo holístico en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia, será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez, impulsara la equidad de género la justicia la solidaridad y la paz, estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

Art. 347.Establece que será responsabilidad del Estado Garantizar la participación activa de estudiantes, familias y docentes en los procesos educativos.

Ley Orgánica de Educación Intercultural

Art.2.Principios Generales.

g) Aprendizaje permanente, la concepción de la educación como un aprendizaje permanente, que se desarrolla a lo largo de toda la vida.

q) Motivación, se promueve el esfuerzo individual y la motivación a las personas para el aprendizaje, así como el reconocimiento y valoración del profesorado, la garantía del cumplimiento de sus derechos y el apoyo a su tarea, como factor esencial de calidad de educación

Art.3. Fines de la Educación.

d) El desarrollo de capacidad de análisis y conciencia crítica para que las personas se inserten en el mundo como sujetos activos con vocación transformadora y de construcción de una sociedad justa, equitativa y libre.

g) La contribución al desarrollo integral, autónomo, sostenible e independiente de las personas para garantizar la plena realización individual, y la realización colectiva que permita en el marco del Buen Vivir o Sumak Kawsay.

Recopilado del Código de la Niñez y adolescencia

Artículo 27, manifiesta que: la educación debe estar centrada en el ser humano y garantizara su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsara la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulara el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

Art.37.Derecho a la educación.

Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que: Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el

aprendizaje

Art.38.Objetivos de los programas de educación del Código de la Niñez y Adolescencia.

g) Desarrollar un pensamiento autónomo, crítico y creativo.

Los artículos enunciados hacen referencia a los derechos que tienen los estudiantes en su proceso de educación y enseñanza aprendizaje

2.4. CATEGORIZACIÓN FUNDAMENTALES

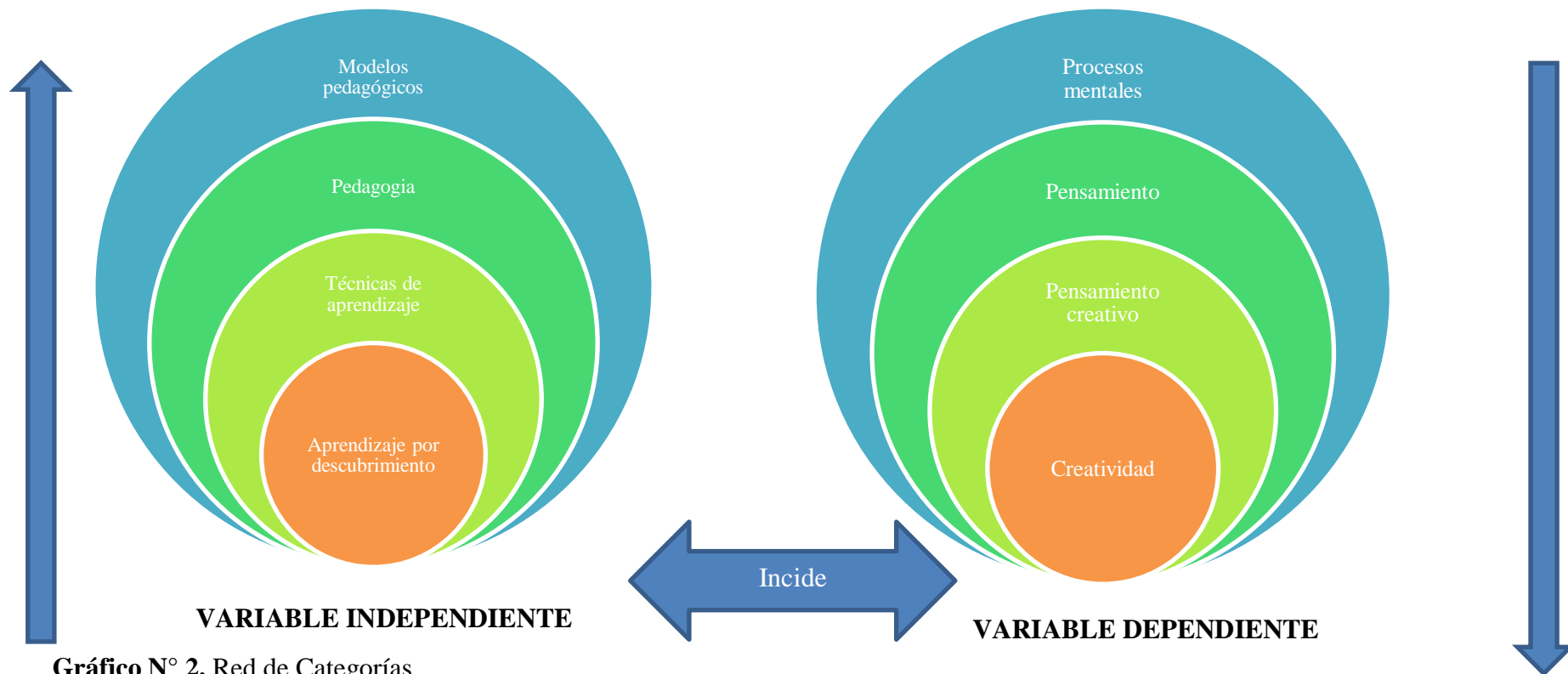


Gráfico N° 2. Red de Categorías
Elaborado por: Mayra Verónica Saquinga Alcaciega

Constelación de ideas de la Variable Aprendizaje por Descubrimiento

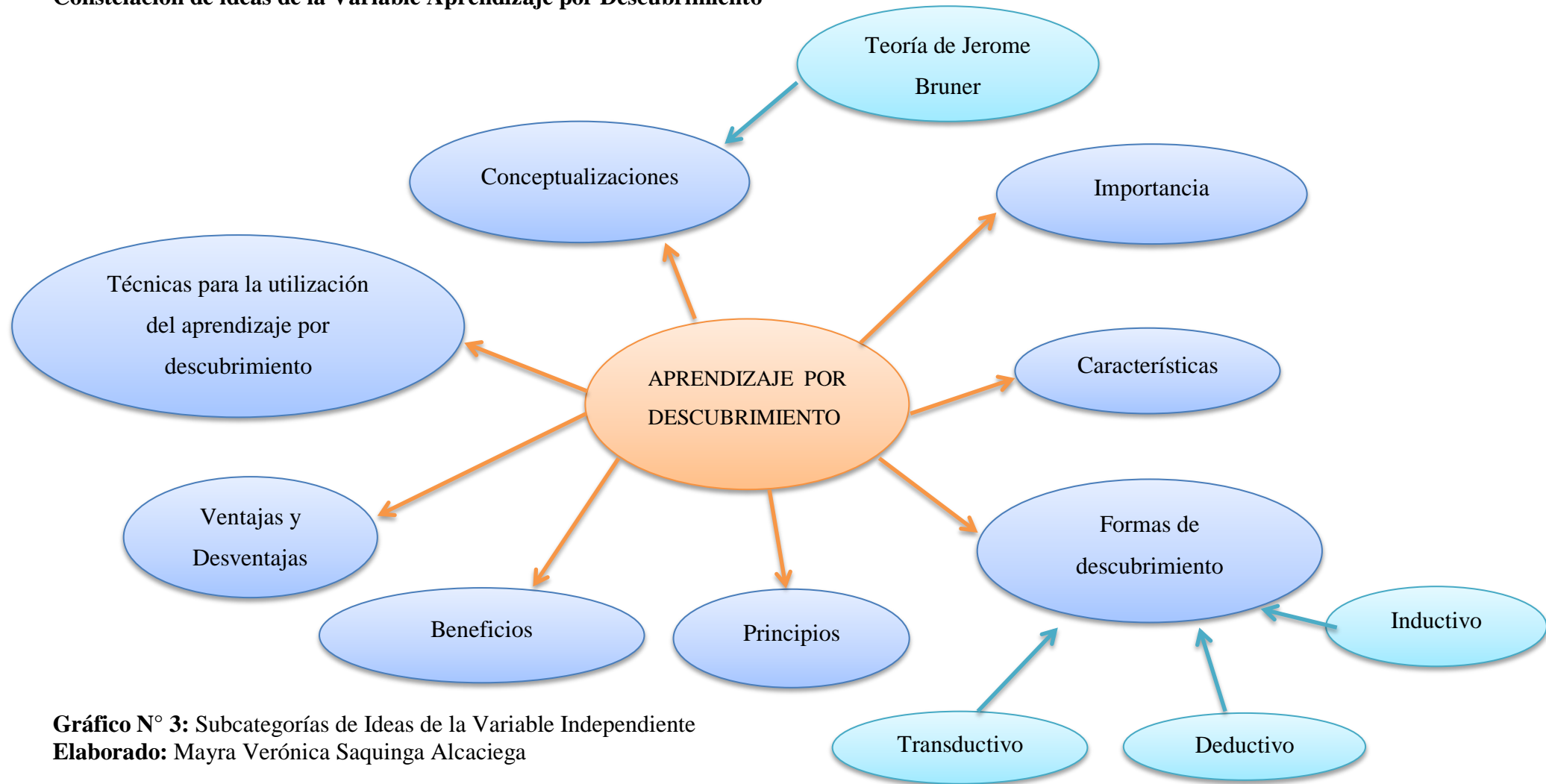


Gráfico N° 3: Subcategorías de Ideas de la Variable Independiente
Elaborado: Mayra Verónica Saquina Alcaciega

Constelación de ideas de la Variable Creatividad

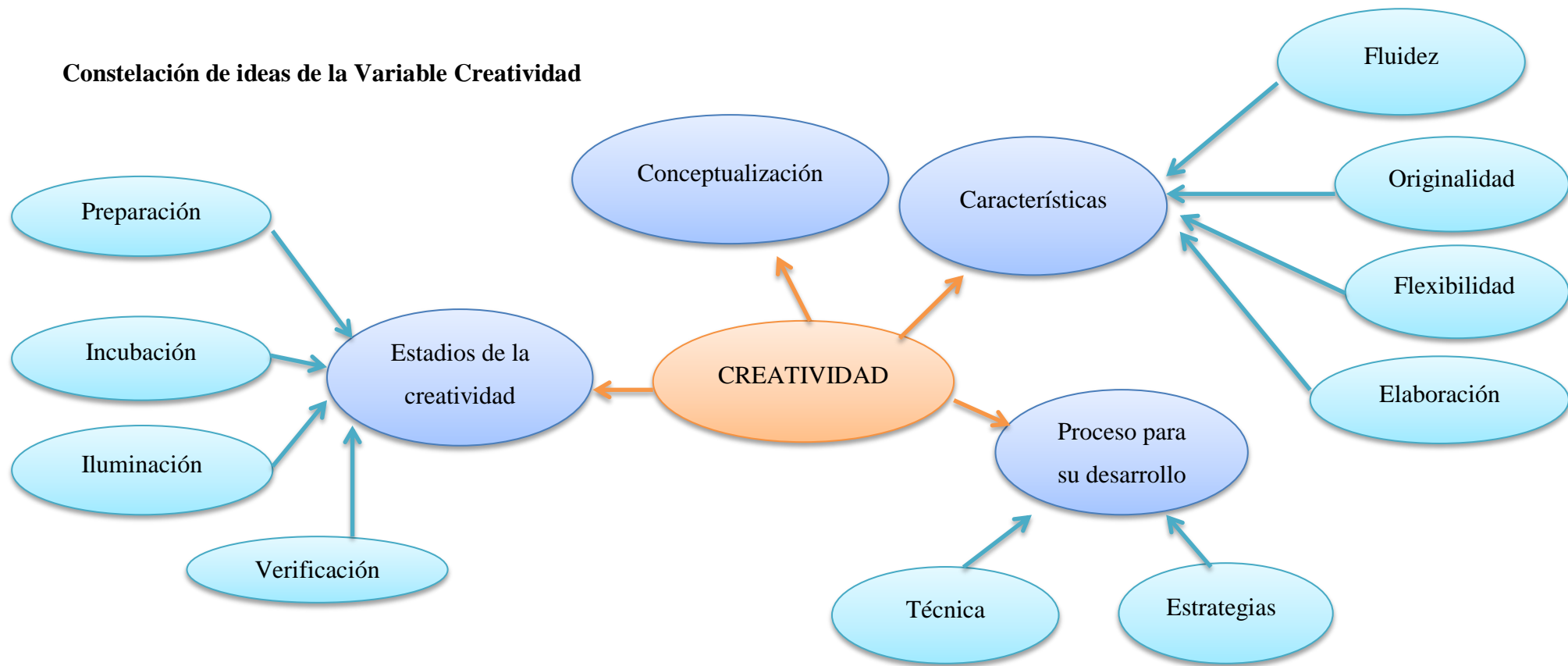


Gráfico N° 4. Subcategorías de Ideas de la Variable Dependiente
Elaborado: Mayra Verónica Saquina Alcaciega

2.4.1. FUNCAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA VARIABLE

INDEPENDIENTE: APRENDIZAJE POR DESCUBRIMIENTO

Jerome Bruner - Aprendizaje por Descubrimiento

Se entiende por aprendizaje por descubrimiento, también llamado heurístico, el que promueve que el aprendiente adquiera los conocimientos por sí mismo, de tal modo que el contenido que se va a aprender no se presenta en su forma final, sino que debe ser descubierto por el aprendiente. El término se refiere, así pues, al tipo de estrategia o metodología de enseñanza que se sigue, y se opone a aprendizaje por recepción. (Cervantes, 1997-2016)

El aprendizaje por descubrimiento ayuda a que el estudiante vaya construyendo su propio aprendizaje por sí solo y que de esta forma desarrolle un aprendizaje significativo y a largo plazo, pero siempre con la ayuda del docente que es la persona que guía al estudiante para realizar las cosas bien.

El aprendizaje por descubrimiento de Bruner, el maestro organiza la clase de manera que los estudiantes aprendan a través de su participación activa. Usualmente, se hace una distinción entre el aprendizaje por descubrimiento, donde los estudiantes trabajan en buena medida por su parte y el descubrimiento guiado en el que el maestro proporciona su dirección. En la mayoría de las situaciones, es preferible usar el descubrimiento guiado. Se les presenta a los estudiantes preguntas intrigantes, situaciones ambiguas o problemas interesantes. En lugar de explicar cómo resolver el problema, el maestro proporciona los materiales apropiados, alienta a los estudiantes para que hagan observaciones, elaboren hipótesis y comprueben los resultados. (Bruner J. , 2011)

El maestro debe tener un método adecuado para enseñar a los estudiantes a participar y ser personas activas dando opiniones del tema que se pueda tratar y además permitiendo que los estudiantes hagan preguntas e interactúen y descubran y construyan su propio aprendizaje.

Dentro de la propuesta elaborada por Bruner, este expone que el aprendizaje no debe limitarse a una memorización mecánica de información o de procedimientos, sino que debe conducir al educando al desarrollo de su capacidad para resolver problemas y pensar sobre la situación a la que se le enfrenta. La escuela debe conducir al a descubrir caminos nuevos para resolver los problemas viejos y a la resolución de problemáticas nuevas acordes con las características actuales de la sociedad. (Chacon, 2010)

El aprendizaje por descubrimiento según el autor permite al estudiante resolver problemas mediante el descubrimiento y la capacidad la unir conceptos y construir

uno nuevo mediante su creatividad e ideas anteriores y nuevas.

Para resolver problemas, los estudiantes deben emplear tanto el pensamiento intuitivo como el analítico. El maestro *guía* el descubrimiento con preguntas dirigidas. También proporciona retroalimentación acerca de la dirección que toman las actividades. La retroalimentación debe ser dada en el momento óptimo, cuando los estudiantes pueden considerarla para revisar su abordaje o como un estímulo para continuar en la dirección que han escogido. (Bruner J. , 2011)

Según el autor los estudiantes además deben aprender a analizar de una forma creativa ya que el docente es la persona que le va a ayudar a descubrir su aprendizaje a través de preguntas o lluvias de ideas, logrando así desarrollar un buen aprendizaje.

Se entiende por aprendizaje por descubrimiento, también llamado heurístico, el que promueve que el aprendiente adquiera los conocimientos por sí mismo, de tal modo que el contenido que se va a aprender no se presenta en su forma final, sino que debe ser descubierto por el aprendiente. El término se refiere, así pues, al tipo de estrategia o metodología de enseñanza que se sigue, y se opone a *aprendizaje por recepción*. (Lopez, 2012)

Según el autor el aprendizaje por descubrimiento se encarga de encontrar por sí mismo los aprendizajes, con los conocimientos ya adquiridos y los nuevos que los construirán y creara un concepto propio y significativo.

Para J. Bruner, este tipo de aprendizaje persigue:

1. Superar las limitaciones del aprendizaje mecanicista.
2. Estimular a los alumnos para que formulen suposiciones intuitivas que posteriormente intentarán confirmar sistemáticamente.
3. Potenciar las estrategias metacognitivas y el aprender a aprender. Se parte de la idea de que el proceso educativo es al menos tan importante como su producto, dado que el desarrollo de la comprensión conceptual y de las destrezas y las estrategias cognitivas es el objetivo fundamental de la educación, más que la adquisición de información factual.
4. Estimular la autoestima y la seguridad. (Lopez, 2012)

Bruner pretende eliminar el aprendizaje mecánico y convertirlo en creativo y significativo para que los estudiantes sepan construir su propio concepto mediante métodos y estrategias adecuadas para su ejecución.

Jerome Bruner atribuye una gran **importancia** a la actividad directa de los individuos sobre la realidad. Por otro lado plantea que” los profesores deberían

variar sus estrategias metodológicas de acuerdo al estado de evolución y desarrollo de los alumnos”.

En este tipo de aprendizaje el alumno tiene una gran participación. El docente no expone los contenidos de un modo acabado; su actividad se dirige a darles a conocer una meta que ha de ser alcanzada y además de servir como mediador y guía para que los alumnos sean los que recorran el camino y alcancen los objetivos propuestos. (Zarza, 2009)

La importancia de este tipo de aprendizaje es que ayuda a los docentes y estudiantes a trabajar de una forma divertida, ya tanto los docentes como estudiantes buscan estrategias para poder llegar a descubrir cualquier tipo de conceptos y construirlo de una forma que el estudiante pueda recordarlo fácilmente después de algún tiempo siendo así un aprendizaje significativo para el estudiante.

En otras palabras, el aprendizaje por descubrimiento se produce cuando el docente le presenta todas las herramientas necesarias al alumno para que este descubra por sí mismo lo que se desea aprender.

Constituye un aprendizaje muy efectivo, pues cuando se lleva a cabo de modo idóneo, asegura un conocimiento significativo y fomenta hábitos de investigación y rigor en los individuos. (Zarza, 2009)

El aprendizaje por descubrimiento es importante porque ayuda a descubrir a los estudiantes cosas que realmente le interesa y llega hacer sumamente efectivo para su proceso de aprendizaje en cada área de estudio.

Las características de ese aprendizaje son:

- Implica dar al aprendiz las oportunidades para involucrarse de manera activa y construir su propio aprendizaje.
- Su objetivo es impulsar al desarrollo de habilidades que posibilitan el aprender a aprender y con el cual busca que los estudiantes adquieran por sí mismo el aprendizaje.
- El aprendizaje viene a ser un proceso activo de información que cada persona organiza y construye desde su propio punto de vista.
- Los alumnos se deben de percatar del contenido que se va a aprender.
- Se adquiere de forma inductiva. (Zarza, 2009)

Estas características se puede evidenciar cuando los estudiantes pueden descubrir por si solos un tema de aprendizaje, pero por la ayuda del docente que es la

persona que guía para que así tengan un buen aprendizaje.

Tipos de Descubrimiento

Según Bruner, podemos hablar de tres tipos de descubrimiento:

- Descubrimiento inductivo: implica la colección y reordenación de datos para llegar a una nueva categoría, concepto o generalización.
- Descubrimiento deductivo: El descubrimiento deductivo implicaría la combinación o puesta en relación de ideas generales, con el fin de llegar a enunciados específicos, como en la construcción de un silogismo.
- Descubrimiento transductivo: En el pensamiento transductivo el individuo relaciona o compara dos elementos particulares y advierte que son similares en uno o dos aspectos. (Zarza, 2009)

El aprendizaje inductivo ayuda a que el estudiante pueda descubrir sus conocimientos desde lo más pequeño a los más grande, en cambio el aprendizaje deductivo nos ayuda a descubrir nuestros conocimientos desde lo más grande hasta lo más pequeño y por último el aprendizaje transductivo ayuda a relacionar y comparar los aprendizajes y anteriores y los nuevos aprendizajes para después llegarlo a transformar en un concepto propio.

Principios del aprendizaje por descubrimiento

- El significado es producto exclusivo del descubrimiento creativo y no verbal, el significado que es la relación e incorporación de forma inmediata de la información a su estructura cognitiva tiene que ser a través del descubrimiento directo y no verbal, ya que los verbalismos son vacíos.
- El método del descubrimiento es el principal para transmitir el contenido de la materia, puede utilizarse en la primera etapa escolar, para entender mejor lo que se explica pero en las etapas posteriores no es factible por el tiempo que lleva. El aprendizaje por recepción verbal es el método más eficaz para transmitir la materia.
- La capacidad para resolver problemas es la meta principal de la educación, la capacidad de resolver problemas es la finalidad educativa legítima, utilizar métodos científicos de investigación. En un sentido contradictorio, se encuentra lejos que la capacidad de resolver problemas sea una función primaria en la educación. (Zarza, 2009)

Estos principios nos ayudan a comprender de mejor forma como enseñar a través del descubrimiento y así poder impartir el docente una clase dinámica los estudiantes y lograr en ellos a que puedan resolver los problemas que se les presenten en su vida diaria aplicando el razonamiento, análisis y construcción de

un conocimiento ya adquirido con uno nuevo que será a largo plazo y significativo en su vida.

Beneficios del aprendizaje por descubrimiento

- Sirve para superar las limitaciones del aprendizaje tradicional o mecanicista.
- Estimula a los alumnos para pensar por sí mismos, plantear hipótesis y tratar de confirmarlas de una forma sistemática.
- Potencia las estrategias metacognitivas, es decir, se aprende cómo aprender.
- Estimula la autoestima y la seguridad.
- Se potencia la solución creativa de los problemas.
- Es especialmente útil para el aprendizaje de idiomas extranjeros, puesto que los alumnos tienen un rol muy activo, fomentando el uso de técnicas para analizar el lenguaje, deducir cómo funcionan las normas y aprender de los errores. (Universidad internacional de Valencia)

Estos beneficios ayudan a los estudiantes para que puedan captar de mejor manera su aprendizaje ya que estimula en ellos la creatividad, el análisis, plantear hipótesis y así construir un conocimiento que le servirá en su vida profesional.

Ventajas por el aprendizaje del descubrimiento

- El alumno recordara mejor lo que tuvo que buscar que lo que le fue dado.
- Aumenta el autoestima del alumno.
- Fomenta el pensamiento creativo.
- Produce un aprendizaje fácilmente transferible a situaciones nuevas.
- Es intrínsecamente motivador.
- Favorece la maduración del alumno.
- Hace que tengan participación más atenta en los materiales de trabajo.
- Hace valorar más la tarea al exigir mayor trabajo.
- Ayuda a los niños en conflicto de dependencia pasiva del profesor.
- Aumenta la expectación del niño por su capacidad de resolver automáticamente.
- Favorece la retención.
- Es superior a otros tipos de aprendizaje usando el material es difícil.
- Es más favorable cuando tiene conocimientos previos. (Lopez, 2012)

Según el autor estas ventajas de pueden ver reflejados en los estudiantes ya que el docente podrá utilizar estrategias adecuadas al tema de clase y los estudiantes podrán adquirir de mejor manera otros conocimientos mediante la relación de sus conocimientos previos.

Desventajas por aprendizaje del descubrimiento

- Confunde medios con fines.
- Exige mucho tiempo.
- No va con la cultura de hoy (Internet).
- No tienen muchos niños una motivación inicial
- Técnicas de aprendizaje (Lopez, 2012).

Las desventajas de este tipo de aprendizaje son pocas ya que no perjudica mucho a los estudiantes pero si ocupa más de tiempo para que los estudiantes puedan construir sus propios conocimientos y que al inicio la respuesta no será muy aceptado por los niños.



Gráfico N° 5. Resumen de las ventajas y desventajas.

Elaborado: Mayra Verónica Saquina Alcaciega

El aprendizaje por descubrimiento se basa

Desarrollo intelectual:

Según Bruner, el desarrollo intelectual tiene una secuencia que tiene características generales; al principio, el niño tiene capacidades para asimilar estímulos y datos que le da el ambiente, luego cuando hay un mayor desarrollo se produce una mayor independencia en sus acciones con respecto al medio, tal independencia es gracias a la aparición del pensamiento. El pensamiento es característico de los individuos (especie humana). (Bruner J. , 2012)

En aprendizaje por descubrimiento incide en la capacidad de los estudiantes para asimilar las cosas y después mediante los conocimientos adquiridos construye un

concepto nuevo y todo esto es gracias al pensamiento e imaginación de los niños.

Técnicas de enseñanza por el método del descubrimiento:

- 1) Todo el conocimiento real es aprendido por uno mismo.
- 2) El significado es producto exclusivo del descubrimiento creativo y no verbal.
- 3) El conocimiento verbal es la clave de la transferencia.
- 4) El método del descubrimiento es el principal para transmitir el contenido de la materia.
- 5) La capacidad para resolver problemas es la meta principal de la educación.
- 6) El entrenamiento en la Heurística del descubrimiento es más importante que la enseñanza de la materia de estudio.
- 7) Cada niño debiera ser un pensador creativo y crítico.
- 8) La enseñanza expositiva es autoritaria.
- 9) El descubrimiento organiza de manera eficaz lo aprendido para emplearlo ulteriormente.
- 10) El descubrimiento es el generador único de motivación y confianza en sí mismo.
- 11) El descubrimiento es una fuente primaria de motivación intrínseca.
- 12) El descubrimiento asegura la conservación del recuerdo. (Bruner J. , 2012)

Estas técnicas permiten al docente enseñar de una mejor manera los aprendizajes, además el docente busca la manera de convertir una clase monótona en dinámica y permitiendo un aprendizaje significativo.

Condiciones de aprendizaje por descubrimiento.

Las condiciones que se deben presentar para que se produzca un aprendizaje por descubrimiento son:

- “El ámbito de búsqueda debe ser restringido, ya que así el individuo se dirige directamente al objetivo que se planteó en un principio.
- Los objetivos y los medios estarán bastante especificados y serán atrayentes, ya que así el individuo se incentivará a realizar este tipo de

aprendizaje.

- Se debe contar con los conocimientos previos de los individuos para poder así guiarlos adecuadamente, ya que si se lo presenta un objetivo a un individuo del cual éste no tiene la base, no va a poder llegar a su fin. (Zarza, 2009)

Al aplicar este tipo de método el docente debe saber cómo impartir sus clases y de qué manera dirigirse a los niños y además las reglas o pasos del método porque el objetivo de este aprendizaje es construir un conocimiento con los conocimientos previos y los nuevos.

- Los individuos deben estar familiarizados con los procedimientos de observación, búsqueda, control y medición de variables, o sea, tiene el individuo que tener conocimiento de las herramientas que se utilizan en el proceso de descubrimiento para así poder realizarlo.
- Por último, los individuos deben percibir que la tarea tiene sentido y merece la pena, esto lo incentivara a realizar el descubrimiento, que llevara a que se produzca el aprendizaje". (Zarza, 2009)

Además los docentes deben estar seguros que los estudiantes estén familiarizados con este tipo de método para poder impartir una clase, el docente también debe realizar una clase dinámica para que así provoque el interés de sus estudiantes y pueda captar de mejor forma el tema y tener un aprendizaje significativo.

Técnicas de aprendizaje

La educación, al igual que todos los campos de actividad del hombre, requiere también de una buena dosis de técnica por parte del maestro; técnica encaminada al manejo de la clase, a la organización de la asignatura, al proceso de interrelación maestro-alumno para la elaboración de los conocimientos; sin descuidar además la comprobación de los resultados que hace de la Evaluación un proceso en el que mayormente debe notarse la preparación profesional del educador. (Yacelga, 2008, pág. 20)

Las técnicas de aprendizaje son de suma importancia para que el estudiante pueda aprender de mejor manera y el maestro debe conocer de esto porque facilita el docente a que pueda impartir una clase dinámica y además demuestra en el docente que está preparado para enseñar.

Ricardo Nassif, en su obra Pedagogía General analiza tres conceptos de técnica:

1."Conjunto de procedimientos de que se vale la ciencia o el arte para lograr un determinado resultado. En general un recurso que el hombre utiliza como medio para alcanzar un objetivo".

2."Bien cultural, es decir, uno de los sectores diferenciados de la cultura objetiva de un pueblo o de la humanidad".

3."Dominio acabado de algún territorio cultural, es decir, conocimiento científicamente fundado". (Yacelga, 2008, pág. 20)

Las técnicas de aprendizaje son un medio que el docente utiliza para enseñar a los estudiantes y que el docente debe saber cómo aplicarlas en cada área de estudio, logrando así que el estudiante capte el tema dado en clase como un aprendizaje significativo y creativo.

Clases de Técnicas:

Las técnicas en cuanto a la actividad del estudiante se clasifican en activas y pasivas.

Técnicas Pasivas. Son las usadas por las escuelas tradicionales. Se caracterizan porque el maestro transmite el conocimiento, y como tal se constituye en eje del proceso, el director, el sujeto y el conductor. Estas son: Técnica expositiva, técnica del dictado y técnica del interrogatorio. (Yacelga, 2008, pág. 20)

Las técnicas pasivas es cuando el docente solo trasmite el aprendizaje es decir que es tradicionalista, sin dejar que el estudiante pueda dar una opinión del tema de estudiado y además desarrollaría en el estudiante un aprendizaje a corto plazo, mecánico y memorístico.

Técnicas Activas

“La actividad espontánea, personal y fecunda es meta de la escuela activa, hagamos de ella la agradable experiencia sobre la cual se levanta el aprendizaje significativo para hacer de nuestros educandos seres pensativos, creativos, críticos y reflexivos” (Yacelga, 2008, pág. 21).

Las técnicas activas debe ser una de las más aplicadas en una institución porque ayuda al docente a enseñar de una forma dinámica y además permite que el niño desarrolle su creatividad y descubra por si lo su aprendizaje en cada área de estudio.

Tipos de Técnicas de Aprendizaje

Técnica de Estudio 1: Subrayar

Subrayar la parte más importante del temario es una de las técnicas de estudio más sencillas y conocidas. Se trata simplemente de destacar las partes más significativas del texto usando distintos colores. Lo ideal es hacer primero una lectura comprensiva y subrayar lo más notable para, posteriormente, proceder al estudio. (Santos, 2015)

Esta técnica ayuda al estudiante a recordar las palabras más importantes a través del subrayado y así poder tener una idea de que se trata el tema y poder aprender y captar rápidamente un tema difícil.

Técnica de Estudio 2: Realiza tus propios Apuntes

Realizar apuntes es una de las *técnicas de estudio* más extendidas junto con subrayar. Se trata de resumir lo más destacable con nuestras propias palabras para así recordarlo más fácilmente. En la mayoría de las ocasiones, la clave es ser capaz de resumir el contenido al máximo, pero sin dejar fuera ningún dato clave. A la hora de crear nuestros propios apuntes, podemos hacerlo al modo tradicional con lápiz o papel. (Santos, 2015)

Este tipo de técnica permite al estudiante a tomar apuntes de lo más importante de lo que el escucho de otra persona que estaba impartiendo una clase y que pueda recordarlo rápidamente solo al leerlo porque lo que escribió esta con sus propias palabras y construido de la forma que el niño pueda relacionar a otro tema igual e importante.

Técnica de Estudio 3: Mapas Mentales

Otro clásico. *Crear un mapa mental* es la mejor manera para resumir y organizar nuestras ideas. Un buen mapa mental puede ahorrarnos muchas horas de estudio y consolidar nuestros conocimientos de cara al examen.

Técnica de Estudio 4: Fichas de Estudio

El uso de fichas de estudio es un método de aprendizaje especialmente eficaz a la hora de asimilar datos concretos, fechas, números o vocabulario. Por tanto, materias como Historia, Química, Geografía o cualquier idioma son mucho más fáciles si incluimos las fichas de estudio entre nuestras técnicas de estudio. Con las fichas de estudio convertimos la memorización en un proceso más divertido. (Santos, 2015)

Los mapas mentales son muy fáciles de realizar porque solo se escribe lo que ellos captaron y fue más fácil aprenderlo y lo pueden diseñar de la forma que ellos deseen. Además las fichas de estudio permite al estudiante anotar de una forma resumida un tema que puede ser muy difícil de aprender y más divertido.

Técnicas para el aprendizaje asistido

El aprendizaje asistido tiene como objetivo el desarrollo de habilidades, destrezas y desempeños estudiantiles, mediante clases presenciales u otro ambiente de aprendizaje.

Las técnicas que están relacionadas con este aprendizaje son:

- Entrevista
- Estudio dirigido
- Exegética
- Exposición didáctica
- Expositiva
- Redescubrimiento
- Resolución de problemas
- Seminario. (Asuncion, 1999)

Esta técnica asistida tiene como finalidad desarrolla la creatividad de los estudiantes, sus capacidades y la comunicación mediante la colaboración entre ellos para así resolver un problema y construir un conocimiento significativo en grupo.

Técnicas para el aprendizaje colaborativo

El aprendizaje colaborativo comprende el trabajo en grupos de estudiantes en interacción permanente con el profesor.

Las técnicas que están relacionadas con este aprendizaje son:

- Argumentación (interrogatorio)
- Asamblea
- Cuchicheo
- Debate
- Entrevista
- Foro abierto
- Discusión dirigida. (Asuncion, 1999)

La técnica de aprendizaje colaborativo permite que el niño aprenda a trabajar en grupo y aportar con sus ideas a sus compañeros y dar su opinión para así desarrollar su proceso de aprendizaje y encontrar la solución al problema.

Técnicas para el aprendizaje autónomo

El aprendizaje autónomo comprende el trabajo realizado por el estudiante, orientado al desarrollo de capacidades para el aprendizaje independiente e individual del estudiante.

Las técnicas que están relacionadas con este aprendizaje son:

- Analogía
- Biográfica
- Bosquejo Esquemático
- Cadena de secuencias
- Cuadro sinóptico. (Asuncion, 1999)

La técnica de aprendizaje autónomo es un trabajo realizado por el mismo mediante su creatividad y habilidades, es decir que el construye su propio conocimiento.

Pedagogía

Teoría de la enseñanza que se impuso a partir del siglo XIX como ciencia de la educación o didáctica experimental, y que actualmente estudia las condiciones de recepción de los conocimientos, los contenidos y su evaluación, el papel del educador y del alumno en el proceso educativo y, de forma más global, los objetivos de este aprendizaje, indisociables de una normativa social y cultural.” (Pestalozzi, 2000)

La pedagogía permite al docente a buscar la forma adecuada de enseñar a través de métodos y técnicas nuevas para que así el estudiante capte de mejor manera lo adquirido en el aula.

En Un sentido amplio la pedagogía es un conjunto de saberes que se ocupan de la educación como fenómeno típicamente social y específicamente humano. Es una ciencia de carácter psicosocial que tiene por objeto el estudio de la educación con la finalidad de conocerlo y perfeccionarlo. A su vez, es una ciencia de carácter normativo, porque se dedica a establecer las pautas o normas que hemos de seguir para llevar a buen término el fenómeno educacional. (Pestalozzi, 2000)

La pedagogía es un conjunto de saberes que el docente debe adquirir para lograr un buen aprendizaje en los estudiantes y además estos saberes tiene reglas que el docente debe ser para ejecutarla ante los estudiantes de una forma adecuada.

La pedagogía, como lo indica sería la ciencia que estudia los procesos educativos, lo cual ciertamente dificulta su entendimiento, ya que es un proceso vivo en el cual intervienen diferentes funciones en el organismo para que se lleve a cabo el proceso de aprendizaje, por tal motivo si el objeto mismo es difícil de definir, por lo tanto su definición, sería el estudio mediante el cual se lleva a cabo las interconexiones que tienen lugar en cada persona para aprender, tales como el cerebro, la vista y el oído, y que en suma se aprecia mediante la respuesta emitida a dicho aprendizaje. (Bernal, 2005)

La pedagogía estudia el proceso de enseñanza de una institución y del docente, para verificar como se lleva y funciona las estrategias de enseñanza del docente y así verificar el rendimiento académico del estudiante.

- La pedagogía como técnica: es un conjunto de procedimientos y recursos de que se sirve una ciencia o arte. La pedagogía puede, perfectamente y sin ningún problema ser considerada una técnica, pues son los parámetros y normas que delimitan el arte de educar. (Bernal, 2005)

Es un conjunto de reglas y procedimientos que permite al docente enseñar de una mejor manera y que los estudiantes capten lo aprendido de una forma dinámica, logrando un aprendizaje autónomo y duradero es decir que sea significativo y a largo plazo., para que en un futuro pueda utilizarlo al construir su propio concepto.

- La pedagogía como ciencia: la pedagogía cumple con las características principales de la ciencia, es decir, tiene un objeto propio de investigación, se ciñe a un conjunto de principios reguladores, constituye un sistema y usa métodos científicos como la observación y experimentación. (Bernal, 2005)

La pedagogía como ciencia permite al docente buscar métodos y técnicas de enseñanza para los estudiantes, además desarrollar en el niño un aprendizaje óptimo, por ello el docente debe estar preparado para cambios en su malla curricular que sea en beneficio de sus estudiantes y de la institución educativa.

Modelo pedagógico

“La pedagogía ha construido una serie de modelos o representaciones ideales del mundo de lo educativo para explicar teóricamente su hacer. Dichos modelos son dinámicos, se transforman y pueden, en determinado momento, ser aplicados en la práctica pedagógica.” (TAPIA, 1912)

- Metas Objetivos
- Método Estrategias
- Desarrollo Proceso educativo
- Contenidos Carácter información
- Relación Maestro –Alumno

El modelo pedagógico ayuda al docente a impartir sus clases de una forma clara, precisa y sencilla ya que interactúan tanto el docente como el estudiante al aprender un tema en clases.

“Modelo pedagógico conductista

- Metas: Formación de la conducta
- Método: Fijación de conocimientos
- Desarrollo: Acumulación de aprendizajes
- Contenidos: Conocimientos, técnicas, destrezas

Modelo pedagógico constructivista

- Metas : Estructuras mentales cognitivas
- Método : Creación de ambientes aprendizaje
- Desarrollo: Progresivo y secuencial Est. Mentales
- Contenidos: Experiencias. Apoyo creativo
- Relación Maestro
- Alumno: Facilitador. Motivador. (TAPIA, 1912, pág. 11)

Este modelo pretende la formación de personas como sujetos activos, capaces de tomar decisiones y emitir juicios de valor, lo que implica la participación activa de docentes y estudiantes que interactúan en el desarrollo de la clase para construir, crear, facilitar, liberar, preguntar, criticar y reflexionar sobre la comprensión de las estructuras profundas del conocimiento.

Modelo pedagógico social

- Metas: Crecimiento del individuo para la producción social
- Método: Énfasis en el trabajo productivo

- Desarrollo: Progresivo y secuencial impulsado por el aprendizaje de las ciencias
- Contenidos: Científico –técnico
- Relación Maestro- Alumno: Bidireccional.

Tomando la referencia del autor estos modelos pedagógicos sirven para incorporar en los programas de estudio con la planificación, organización y ejecución de acuerdo a las necesidades de su entorno para que pueda desarrollarse el proceso de enseñanza y el mejor entendimiento por parte de los estudiantes.

Modelo instruccional - pedagogía tradicional (julián de zubiría samper)

El Modelo Pedagógico Instruccional, corresponde a la práctica de la Pedagogía Tradicional. Se identifica por ser la escuela de la obediencia, la puntualidad y el trabajo mecánico y repetitivo, su finalidad consiste en enseñar conocimientos específicos y las normas aceptadas socialmente. En su Fundamento Psicológico, el niño es considerado como una tábula rasa sobre la que se van imprimiendo desde el exterior saberes específicos. Como exponentes y defensores se hallan Durkheim y Alain. (TAPIA, 1912, págs. 11-13)

Según el autor el modelo pedagógico institucional es tradicionalista porque los docentes se dedican a impartir sus conocimientos de una forma repetitiva, mecánica y con conocimientos básicos para el estudiante.

Modelo activista - la nueva escuela (julián de zubiría samper)

El Modelo Pedagógico Activista se observa especialmente en La llamada Escuela Nueva, la cual se caracteriza por la humanización de la enseñanza, al reconocer en el niño sus derechos, capacidades e intereses propios. Las principales corrientes científicas de las cuales se nutrió la escuela nueva son: el Darwinismo, la Teoría de la Gestalt, también Influyó la revolución francesa. Su fundamento psicológico se haya en las teorías de James. (TAPIA, 1912, pág. 13)

Según el autor este modelo es activista porque ya permite que el niño sepa sus derechos y obligaciones como estudiantes, además les permite preguntar sobre el tema y así desarrollar un aprendizaje nuevo.

Los modelos pedagógicos contemporáneos (julián de zubiría samper)

Los modelos pedagógicos contemporáneos hacen referencia a un conjunto de modelos que se caracterizan por estar basados en las teorías cognitivas. El autor

presenta para el caso las propuestas pedagógicas derivadas de Piaget, la Escuela Histórico - cultural de Vygotski y la Teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel. (TAPIA, 1912, pág. 13)

Este modelo se basa en la creatividad de los estudiantes ya que los decentes desarrollan sus habilidades mediante estrategias y técnicas activas para cada área de estudio.

2.4.2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA VARIABLE DEPENDIENTE: CREATIVIDAD

Procesos mentales

Es el método por el cual todas las personas pueden decidir algo ya que antes de hacer las cosas lo meditan lo repasan y tratan de dar un orden lógico a sus ideas Creatividad (Villatoro, 2016).

Según el autor los procesos mentales ayudan a ordenar de forma correcta los pensamientos y de esta forma crear algo que se pueda utilizar.

Los procesos mentales, corresponden al almacenamiento, elaboración y traducción de los datos aportados por los sentidos, para su utilización inmediata y un eventual uso posterior. La memoria y también la percepción juegan un importante rol entre los procesos cognitivos básicos. La inteligencia, el lenguaje y pensamiento en general son de gran importancia para los seres humanos, ya que forman parte de los procesos cognitivos superiores, ayudándonos a tener procesos mentales que nos diferencian de los animales, como el pensamiento lógicos, la utilización de símbolos lingüísticos para transmitir el pensamiento, y la resolución de problemas. Es una operación de pensamiento capaz de actuar sobre estímulos concretos, situaciones o representaciones mentales para generar nuevas representaciones mentales o acciones motoras. (Zepeda, 2012)

Los procesos mentales traducen los sentidos para así reaccionar de una forma rápida y poder crear cosas innovadoras mediante estímulos cerebrales y logrando solucionar un problema mediante representaciones mentales.

Tipos de procesos mentales:

Inteligencia

La capacidad de reconocer nuestros propios sentimientos y los ajenos, de motivarnos, y de manejar bien las emociones, en nosotros mismos y en nuestras

relaciones, las condiciones intelectuales no son la única garantía de éxito en el ámbito profesional del trabajo, sino tan sólo un factor, que unido a las necesidades cubiertas del personal como equipo, desarrollará el desempeño y los resultados de todo líder y trabajador motivándolo emocionalmente a ser productivo, es decir, motivarnos para ser alguien más; la importancia de la inteligencia no radica en la capacidad de razonamiento de la persona, la inteligencia está en los conocimientos y la capacidad de liderazgo en una sociedad. (Zepeda, 2012)

La inteligencia es el más importante en este proceso porque nos ayuda a recordar algo de lo que en algún momento ya hemos aprendido y lo podemos aplicar o implementar en lo que queremos crear o solucionar.

Aprendizaje

El aprendizaje es el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación. Este proceso puede ser analizado desde distintas perspectivas, por lo que existen distintas teorías del aprendizaje. El aprendizaje es una de las funciones mentales más importantes en humanos, animales y sistemas artificiales. (Zepeda, 2012)

A través del aprendizaje podemos captar cosas nuevas para aprender a resolver problemas, con cada aprendizaje descubrimos cosas nuevas y relevantes para nuestra vida.

Sentimiento

El sentimiento es el resultado de una emoción, a través del cual, la persona que es consciente tiene acceso al estado anímico propio. El cauce por el cual se solventa puede ser físico y/o espiritual. Esta respuesta está mediada por neurotransmisores como la dopamina, la noradrenalina y la serotonina. Forma parte de la dinámica cerebral del ser humano y de los demás animales, que les capacita para reaccionar a los eventos de la vida diaria al drenarse una sustancia producida en el cerebro. (Zepeda, 2012)

El sentimiento juega un papel muy importante para poder crear cosas nuevas y reaccionar a estímulos que permitan demostrar nuestras habilidades en todo lo que se hace, creando material nuevo y útil para el progreso de sus habilidades.

Emoción

Las emociones son reacciones psicofisiológicas que representan modos de adaptación a ciertos estímulos ambientales o de uno mismo.

Psicológicamente, las emociones alteran la atención, hacen subir de rango ciertas conductas guía de respuestas del individuo y activan redes asociativas relevantes en la memoria. (Zepeda, 2012)

La emoción nos permite adaptarnos a ambientes distintos generando respuestas y provocando como resultado una creatividad aceptable y favorable y útil para las personas que necesitan de nuestra creatividad.

Pensamiento

Pensamiento podría ser considerado como la actividad intelectual que realiza el hombre a través de la cual entiende, comprende, capta alguna necesidad en lo que le rodea. Pensamientos serían los resultados de su pensar: conceptos, juicios, racionios (Castillo, 2010)

El pensamiento permite al ser humano a comprender un tema y a captar de mejor manera un aprendizaje dado, dando como resultado ideas y conocimientos nuevos para poder crearlos y conceptualizarlos.

Factores del pensamiento

Factores externos del pensamiento

Son todos los elementos, todas las cosas, todas las situaciones, todos fenómenos y sucesos extra mentales que producen la materia de nuestros pensamientos.

Factores externos y factores internos:

Esta actividad que realiza la mente humana se expresa mediante tres actos conocidos como aprehensión simple, juicio y racionio.

- Aprehensión simple

Es la primera operación intelectual que realiza la mente humana.

Conviene que distingamos aquí varias cosas. Debemos tener presente cuando nos ocupemos de estos objetos de la lógica, que la operación psicofísica que realiza la mente para producir un concepto es una operación temporal y espacial tiene lugar en un tiempo y en un espacio concretos; por el contrario, el pensamiento, el resultado de esta actividad podría no tener las características mencionadas, podría ser un pensamiento que estuviera por encima de las características temporales y espaciales. El resultado de esta actividad, de este acto o de esta serie de actos es un pensamiento, y como tal, es el objeto de estudio de la lógica. (Castillo, 2010)

Es lo primero que realiza mente al observar algo para poder transformarlo en conceptos, aquí también interviene el pensamiento y las ideas que nos ayudan a crear algo nuevo y productivo.

- El juicio

Es el acto de la inteligencia por medio del cual unimos o separamos dos o más conceptos. Esta definición del juicio parece estar incompleta, ya que se pueden unir los conceptos; por ejemplo, el hombre y prudente, diciendo: hombre prudente. Estrictamente hablando, esto no es un juicio; a lo mas seria un concepto complejo.

Es la operación de la inteligencia por la cual la inteligencia afirma o niega la existencia de una relación aprehensión entre dos naturaleza, entre dos esencias, entre dos conceptos. (Castillo, 2010)

El juicio permite a la inteligencia a pensar mejor y obtener buenas ideas y a pensar el cómo crear las cosas de mejor manera uniendo conceptos anteriores y nuevos.

- Raciocinio

Es el acto supremo, final, de la mente humana construye la 3era operación que la mente está en condiciones de realizar.

Así como el resultado de la aprehensión simple es el concepto, y del juicio la enunciación, el resultado de esta tercera operación es la argumentación.

En el razonamiento se pueden distinguir varios momentos; la inteligencia:

Lleva acabo un primer juicio.

Desarrolla un segundo juicio, relacionando con el anterior.

Descubre una nueva verdad. (Castillo, 2010)

El raciocinio permite pensar de mejor manera las cosas antes de hacerla para obtener un buen producto y desarrollar de mejor manera su creatividad mediante las ideas e imágenes que pueda recordar.

Creatividad, pensamiento original, imaginación constructiva, pensamiento divergente o pensamiento creativo, es la generación de nuevas ideas o conceptos, o de nuevas asociaciones entre ideas y conceptos conocidos, que habitualmente producen soluciones originales. (MONREAL, 1982)

El pensamiento permite al estudiante recordar cosas que ya a aprendo en un cierto

tiempo y que lo puede incorporar a uno nuevo, además el pensamiento genera ideas y conceptos para así crear uno nuevo.

Pensamiento creativo.

El pensamiento es una actividad fundamental del cerebro que hace uso de símbolos y manipulación de imágenes, que ejercitadas generan ideas creativas. Investigadores de la talla de en Poincaré (1913) y en Graham Wallas (1926), y autores (Mihaly Csikszentmihalyi, Saturnino De La Torre, James Webb Young)

Fases del pensamiento creativo

- Preparación. Momento en que se revisan y exploran las características de los problemas existentes en su entorno, se emplea la atención para pensar sobre lo que quiere intervenir.
- Generación. Es la inmersión en el objetivo creativo, la “masticación” de aquello que queremos crear. Es el trabajo de manipular, experimentar, generar ideas y buscar alternativas sobre el tema que nos ocupa en forma consciente.
- Incubaciones el periodo de “descanso ficticio” en el que, aunque no se esté trabajando de forma consciente en el objetivo creativo, se da un tipo de elaboración no consciente que nos conduce a la idea buscada. Robert Olton llama “preocupación creadora”.
- Iluminación. El instante de la inspiración, donde aparece una idea luminosa y genial, surge en los momentos menos pensados en el transcurso de actividades con poca atención lo que se libera “espacio” y emerjan las ideas” no conscientes. (MONREAL, 1982)

El pensamiento creativo permite el cerebro de los niños estimulen la creatividad y por ello se desarrollan fases que permite seguir en orden las formas de crear y construir algo de forma divertida y fácil mediante estos principios para después generar un proceso de creatividad y capacidades.

Tipos de pensamientos que intervienen en la creatividad.

Los pensamientos nos abren pasos a las ideas creativas ya que ayudan al análisis del problema, para encontrar la solución de una manera innovadora.

Los tipos de pensamiento están presentes en el proceso creativo aportando alternativas abiertas para solucionar cualquier situación.

Pensamiento divergente: considerado como el pilar de la creatividad al permitir las posibilidades existentes en una situación determinada.

Guilford le dio mucha importancia a este pensamiento dentro de su modelo de la

estructura del intelecto. (MONREAL, 1982)

El pensamiento divergente es el pilar de la creatividad porque permite crear de una forma rápido lo que ha visto o escuchado.

El pensamiento productivo.

Al pensamiento productivo Taylor lo denomina como el tipo de pensamiento que genera muchas ideas diferentes, originales y elaboradas; y lo clasificó en dos clases: convergente y divergente (MONREAL, 1982).

Este pensamiento ayuda a generar ideas nuevas a nuestro cerebro dando como resultado y una imagen y capacidades para crear cosas nuevas y aprender mejor de lo que se hace y perfeccionarla.

El pensamiento Lateral.

Edward De Bono plantea que el pensamiento lateral trata de resolver problemas por medio de métodos no ortodoxos y aparentemente ilógicos, desplazándose hacia los lados para mirar el problema desde otra perspectiva. Lo que permite romper el Patrón de pensamiento. (MONREAL, 1982)

Este pensamiento utiliza métodos permitiendo al pensamiento desarrollar una idea nueva en forma creativa y generando habilidades para producir y construir material propio y nuevo.

El pensamiento convergente

Aporta elementos necesarios para cerrar, posterior a su apertura, las aplicaciones generales.

Finalizamos este punto en el cual planteando que el pensamiento divergente es soporte de la creatividad porque abre posibilidades en situación donde este pensamiento adherido al convergente cumple el proceso creativo. (MONREAL, 1982)

Dad tipo de pensamiento ayuda a las personas generar ideas para convertirlos en un producto nuevo y útil en la vida de las personas mediante la imaginación, percepción y dedicación de hacer algo nuevo y productivo que le haga feliz.

Veamos a continuación los estilos de pensamientos creativos

Estilos de pensamientos creativos.

Los estilos de pensamientos son los modos en que la sociedad utiliza sus capacidades intelectuales que dispone.

Continuaremos detallando tres estilos: el visual, auditivo y kinestésico.

Estilo de pensamiento visual; con la observación y visualización se desarrollan habilidades para acordar detalles visuales. A través de la lectura y escritura se reconocen los patrones fácilmente (palabras conocidas, palabras generadoras palabras compuestas). Esta idea se presenta en forma escrita, con gráficos, dibujos, palabras claves o frases. (Rodríguez, 1997)

Este estilo nos permite crear con solo verlo, porque después en nuestro cerebro podemos generar ideas nuevas que serán útiles en la creación de algo nuevo.

Estilo de pensamiento auditivo: en él se incluyen instrucciones verbales, repetición, lectura, discusión, exposiciones, lluvias de ideas, televisión, música, juegos verbales. Esto le permite al estudiante realizar la idea creativa utilizando su sentido auditivo.

Estilo de pensamiento kinestésico: es mediante la acción y participación activa que se involucra el cuerpo en donde necesita manipular, tocar. Esto facilita creatividad al involucrar su cuerpo en la solución de problema. (Rodríguez, 1997)

El estilo de pensamiento auditivo permite también crear cosas al solo escucharlo ya que nuestro cerebro ayuda a retener lo que se escuchó y por último el estilo kinestésico se puede crear con solo tocarlo involucrando al cuerpo como pilar de aprendizaje.

Creatividad

Podemos decir que la creatividad es proyectarse al futuro, es concebir, diseñar y elaborar una realidad que aparenta ser imposible o estar más allá de sus logros. Ser creativo es la facultad que permite hallar soluciones novedosas generalmente mediante un mecanismo de libre asociación de ideas. (Romo, 1997)

La creatividad ayuda hacer unas personas útiles en un futuro ya que por medio del diseño y nuestra capacidad para hacer nuevas cosas nos ayudara a crecer en la vida mediante las ideas que nuestro cerebro nos proporcione.

Las diversas concepciones de creatividad nos permite verla como herramienta eficaz para resolver problemas y si la trabajamos con mayor frecuencia

alcanzaremos niveles de conocimientos más significativos en nuestros alumnos; es por ello que seleccionamos autores: como: Jean Piaget, David Ausubel, Sigmund Freud, , Trong Thomas (2001) López, B y Recio, H. Jerome Seymour Bruner, Howard Gardner, y Albertina Mitjás, quienes, a nuestro juicio, nos brindaran un aporte orientado a nuestra formación académica.

Jean Piaget autor de la teoría psicogenética (1964) la concibe como forma final del juego simbólico de los niños, cuando éste es asimilado en su pensamiento. (Romo, 1997)

La creatividad ayuda a resolver problemas porque tenemos que pensar y después aplicarlas para crear y buscar alternativas de solución y además si estamos siempre trabajando con la creatividad alcanzaremos un tipo de desarrollo muy alto en la creatividad.

Para David Paul Ausubel (1963), autor de la teoría del Aprendizaje significativo, la personalidad creadora es aquella que distingue a un individuo por la calidad y originalidad fuera de lo común de sus aportaciones a la ciencia, al arte, a la política.

En cambio para el padre del Psicoanálisis, Sigmund Freud (1963) “La creatividad se origina en un conflicto inconsciente”. La energía creativa es vista como una derivación de la sexualidad infantil sublimada, y que la expresión creativa resulta de la reducción de la tensión. (Romo, 1997)

Según Ausubel dice que la creatividad demuestra la calidad de la persona porque le permite aportar algo a alguien para un beneficio y utilidad de las personas que lo necesitan.

Gunther Wollschlager (1976) la plantea como “... es la capacidad de alumbrar nuevas relaciones, de transformar las normas dadas de tal manera que sirvan para la solución general de los problemas dados en una realidad social”.

El concepto de López, B y Recio, H. (1998) refleja que “Creatividad es un estilo que tiene la mente para procesar la información, manifestándose mediante la producción y generación de situaciones, ideas u objetos con cierto grado de originalidad; que pretende de alguna manera impactar o transformar la realidad presente del individuo”. (Romo, 1997)

La creatividad ayuda a procesar información a nuestro cerebro que es importante para poder relacionarla en la vida dando como resultado una idea original, clara, concisa y útil para las demás personas que pudieron aportar con ideas nuevas para construirla.

Jerome Seymour Bruner (1963) define que la Creatividad es el acto que produce sorpresas al sujeto, en el sentido de que no lo reconoce como producción anterior". Es el autor de la teoría de Aprendizaje por descubrimiento.

Carl Rogers (1959) exponente de la Teoría Humanista nos plantea que "La creatividad es una emergencia en acción de un producto relacional nuevo, manifestándose por un lado la unicidad del individuo y por otro los materiales, hechos, gente o circunstancias de su vida". (Romo, 1997)

La creatividad genera pensamientos, ideas e imágenes nuevas, para después convertirlas en algo importante a través de las habilidades y aprendizajes nuevos que hemos adquirido en un cierto tiempo y que serán útiles para un futuro.

Características de la creatividad.

Las características del pensamiento nos ayudan a aclarar la dinámica de la creatividad, y la existencia de diferentes grados de ella en distintas personas.

Abordaremos los factores o características esenciales, las cuales son descritas por Menchen; Dadamia y Martínez, 1984:

- **Fluidez:** es la capacidad para producir ideas y asociaciones sobre un concepto, objeto o situación.
- **Flexibilidad:** es la capacidad de abordar rápidamente a las situaciones nuevas u obstáculos imprevistos, acudiendo a anteriores experiencias y adaptándolas al nuevo entorno. (Paidós, 1978)

Estas características permiten saber cuando un niño tiene un nivel adecuado de creatividad y así el docente podrá desarrollar en el nuevas capacidades que le ayuden a ser mejores.

- **Originalidad:** es la facilidad para ver las cosas, de forma única y diferente produciendo respuestas ingeniosas.
- **Elaboración:** nivel de detalle, desarrollo o complejidad de las ideas creativas y la exigencia de completar el impulso hasta su realización.
- **Sensibilidad:** Es la capacidad del individuo para percibir y expresar el mundo en sus múltiples dimensiones.
- **Redefinición:** es la habilidad para entender ideas, conceptos u objetos de manera diferente y reestructurarlas. (Paidós, 1978)

La originalidad para relacionar con la creatividad es muy importante ya que permite al estudiante a crear cosas nuevas y propias mediante sus ideas y así llegar a cumplir un objetivo.

Creatividad y educación

La palabra creatividad es un término de los más ambiguos en la Psicología Educacional, y el reconocimiento de la creatividad como una habilidad natural de gran significación educativa.

La importancia de la creatividad en el sistema educativo es un tema relevante y central en los debates actuales sobre innovaciones y cambios educativos. El desarrollo del pensamiento y actitud creadora de los educandos debe ser tomado en cuenta en las aspiraciones y objetivos vocacionales. (Paidós, 1978)

La creatividad en la educación es fundamental porque ayuda al docente y al estudiante a interactuar entre ellos y así llegar a obtener un aprendizaje significativo.

La educación juega un importante papel enfatizando el desarrollo de las capacidades humanas; gracias a ella somos capaces de adaptarnos a nuevas situaciones, porque la educación no ha descuidado nuestro crecimiento en ninguna de las áreas de nuestro desarrollo. (Paidós, 1978)

La creatividad permite al estudiante desenvolverse en su vida escolar y además le ayuda a descubrir y crear nuevos conceptos y así rendir en su proceso de aprendizaje.

La enseñanza creativa centra especialmente interés en el modo de pensar y actuar peculiar de cada individuo. Cualquier actividad de la clase debe permitir la libertad de pensamiento y la comunicación estimulante de la creatividad. Si el ambiente del aula de clases es atractivo y generador de ideas y recursos, el niño se sentirá libre para ser, pensar, sentir y experimentar a su modo, sabiendo de antemano que se lo acepta como es y que valorará su contribución, ya que a lo largo de nuestra vida; la educación sé estructura en el conocimiento: aprender a aprender, es decir, adquirir los instrumentos de la comprensión, ejercitando la memoria, la atención y el pensamiento aprender a hacer para influir sobre el propio entorno y aprender a vivir juntos bajo los patrones sociales, desarrollarse como profesionales y relacionarse con los demás; participar y cooperar en actividades humanas. (Paidós, 1978)

La creatividad se involucra en la forma de ser y pensar de los estudiantes porque al crear los niños dejan fluir sus ideas y pensamientos logrando construir algo nuevo y útil para la sociedad.

El docente creativo.

El docente es quien dirige, facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje, a la vez que cumple con otras funciones de liderazgo y de administración: liberar el potencial de sus estudiantes, dirigir al grupo, representar a la institución y se convierte en factor de cambio.

El docente creativo es el mejor estímulo para sus alumnos: utiliza los problemas como un desafío para transitar por nuevos senderos y experimenta siempre vivencias su alma y mente están abiertas a nuevas ideas; se atreve realizar a sueños y a lograr anhelos. (Paidós, 1978)

El docente al ser creativo podrá enseñar de una forma dinámica al estudiante y así la clase será divertida, por ello el ministerio debería enseñar a los docentes a practicar técnicas de enseñanza nueva.

El docente con capacidades para la creatividad se identifica con el niño, reconoce en él sus características; si es observador, inquisitivo, pregunta y busca conclusiones; descubre a cada alumno caracteriza como “único”, es el que fomenta la creatividad por sí mismo, el creador de un clima de confianza para que la creatividad florezca sin límites, propiciando tranquilidad emocional y hace posible el disfrute de la alegría. (Paidós, 1978)

La creatividad relacionada con el docente ayuda a que el niño transmita confianza ya que así la creatividad florece logrando a convertirse en un medio adecuado para aprender.

El alumno creativo.

La creatividad es el estilo único que tiene la mente de cada persona para procesar la información, observándose en la producción y generación de situaciones, ideas u objetos con cierto grado de originalidad; dicho estilo cognoscitivo va dirigida a impactar y transformar la realidad presente del alumno.

Un alumno creativo se caracteriza por su originalidad y búsqueda de conceptos a mayor alcance e impacto alternativos en cuanto a objetivos y enfoques de los problemas. (Paidós, 1978)

El alumno creativo es una persona original y pensante ya que hace volar su imaginación y permite que el estudiante aprenda mejor y sin miedo de hacer algo nuevo.

Este alumno considera otros puntos de vista, busca perspectivas inteligentes, inicia su trabajo con una motivación intrínseca y que extiende a otras situaciones; demuestra una actitud de apertura, buena imaginación, habilidad y disposición para

enfrentar riesgos; ser original y flexible para generalizar aceptar cambios y transformaciones, donde las ideas solucionen la problemática. (Paidós, 1978)

El niño creativo busca formas de aprender y crear cosas nuevas mediante sus ideas que plantea ante un grupo de amigos o solo, para obtener un buen resultado en su aprendizaje significativo, pero siempre con la ayuda del docente que es el que guía al estudiante.

Ventajas de la creatividad

- La creatividad construye la autoestima
- Ya que es una manera de confirmar la importancia de la naturaleza básica del alumno al respaldar su tendencia a actuar de manera creativa.
- La creatividad aumenta la conciencia de uno mismo
- Sentirse libre para expresarse, característica que estimula y es estimulada por el proceso creativo, es un requisito previo para el éxito, ya que, en un clima de seguridad, los alumnos pueden expresar sus sentimientos y ser ellos mismos. (Blázquez, 2009)

Las ventajas de la creatividad es muy importante en la vida del niño porque influye en el autoestima del estudiante y la conciencia en si mismo de saber hacer algo y crear.

- La creatividad y la comunicación van de la mano
- Existen ventajas si se expresan los sentimientos directamente desde el principio, desde la infancia, al poderse obtener información para ayudar a resolver las necesidades del alumno.
- Los niños a los que se les niega la posibilidad de expresarse aprenden a no decir a los adultos si se sienten mal, con lo cual tienden a manifestar los sentimientos de forma indirecta e inadecuada, acabando restringiendo sus emociones, no pudiendo controlar los sentimientos negativos y volviéndose insensibles a los positivos. (Blázquez, 2009)

La creatividad en la comunicación son de suma importancia porque permite al niño a relacionarse y dar nuevas ideas de hacer las cosas y resolver de mejor manera un problema que se a planteado el docente.

- La capacidad para comunicarse conduce al éxito permitir que los alumnos expresen todo tipo de emociones es parte de la estrategia para fomentar la creatividad. Estos alumnos son capaces de expresar una gran cantidad de sentimientos, gozando de una clara ventaja en las relaciones sociales. Son más conscientes de los sentimientos de los demás y más receptivos. Saber expresar

los sentimientos de forma adecuada es un requisito fundamental en esta vida. (Blázquez, 2009, págs. 3-4)

La creatividad con la comunicación si contribuye al éxito porque permite al estudiante a relacionarse con otras personas que le ayudaran a ser mejores en lo que crean para la utilidad de las demás personas.

- La integridad: un importante factor secundario

Una de las características que se repiten en la vida de los creadores artísticos es su necesidad de mantener la integridad personal en su vida y en su trabajo. Lo consiguen buscándola como forma de ser ellos mismos y de manifestar sus éxitos en el trabajo. (Blázquez, 2009)

En la creatividad la integridad es importante porque a través de esto podemos llegar al éxito como personas de una imaginación activa e ideas innovadoras.

Estadios de la creatividad

- Preparación: es la fase en la que en un momento más remoto se adquieren conocimientos y actitudes de las que surgirá el pensamiento creador. Es un momento preparatorio sobre un problema en el cual se enfoca la mente y explora sus dimensiones. (Blázquez, 2009)

La preparación para desarrollar la creatividad es imprescindible porque mediante la imaginación se puede crear cosas nuevas y resolver problemas que se presenten en la vida de una persona.

- Incubación: estadio en el que el problema se interioriza en el hemisferio derecho y parece que nada pasa externamente. El pensador parece no estar meditando sobre el problema, parece alejarse de él. Es el proceso de análisis y de procesamiento de la información, focalizando la atención en la búsqueda de datos y en la corrección. (Blázquez, 2009)

Es un proceso de análisis que el niño debe hacer para poder crear algo nuevo o construir un concepto, esto hace que mediante las ideas anteriores y resientes forme algo nuevo.

- Iluminación: es el momento en el que se produce la inspiración para ser la luz y resolver el problema, una vez reestructurado. También se denomina a este estadio insightful se produce cuando la idea creativa salta del procesamiento interior al consciente.

- Verificación: es la última etapa del proceso creador; se produce en el momento en el que la idea es conscientemente verificada, elaborada y luego aplicada. Es el proceso de evaluación sobre la utilidad temporal del objeto o proceso de creación. (Blázquez, 2009)

Para crear las personas se deben inspirar en algo que les llene de imaginación y sobre todo de pasión de hacer las cosas bien, logrando un producto elegante y llamativo para las personas que lo ven.

2.5. Hipótesis

EL Aprendizaje por Descubrimiento si influye directamente en la creatividad de los niños y niñas de séptimo año de la “Escuela Ernesto Bucheli” del cantón Ambato

2.6. Señalamiento de Variables

Variable Independiente: Aprendizaje por Descubrimiento

Variable Dependiente: Creatividad

CAPITULO III

METODOLOGÍA

3.1. ENFOQUE

La presente investigación es de carácter cuali- cuantitativo.

Es cualitativo, porque se va a valorar la influencia del Aprendizaje por descubrimiento en el proceso enseñanza aprendizaje

Es cuantitativo, ya que se utilizan procesos matemáticos y estadísticos, a través de los cuales se llegara a valorar los porcentajes de las encuestas realizadas.

3.2. MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN

Para la realización de este trabajo investigativo se procedió a:

Investigación Bibliográfica: es de tipo bibliográfico documental, ya que permitirá revisar, analizar, sintetizar, ampliar, comparar puntos de vista de varios autores, teorías, criterios, conceptos, temas de libros y revistas referentes al aprendizaje por descubrimiento y su influencia en la creatividad de los niños y niñas.

Investigación de Campo: Se la obtiene mediante la aplicación de encuestas en el lugar donde ocurren los hechos a investigar, el mismo que se realizara con los estudiantes y docentes del 7mo año de Educación Básica de la Escuela “Ernesto Bucheli”

3.3. NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN

Para el presente trabajo de investigación se ha utilizado los siguientes tipos que son necesarios para la investigación.

Exploratorio: El presente trabajo es de tipo exploratorio porque genera una hipótesis y reconoce las variables que son de interés educativo y social.

Descriptivo: La investigación descriptiva comprende: la descripción, el registro, el análisis e interpretación de las condiciones existentes en el momento de aplicar algún tipo de comparación y puede intentar descubrir las relaciones causa-efecto entre las variables y el objeto de estudio.

Correlacional: El investigador pretende visualizar cómo se relacionan o vinculan diversos fenómenos entre sí, o si por el contrario no existe relación entre ellos. Lo principal de estos estudios es saber cómo se puede comportar una variable conociendo el comportamiento de otra variable relacionada (evalúan el grado de relación entre dos variables).

Explicativo: Formulación de conclusiones y recomendaciones, prueba de hipótesis y planteo de propuestas.

3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA.

Población: En la escuela fiscal “Ernesto Bucheli” en la que hay 213 estudiantes y 10 docentes, la misma que son 124 hombres y 89 mujeres.

Muestra: Pero para nuestra investigación se tomó como muestra al séptimo año de educación básica paralelo “A” que es el único paralelo de la institución con 21 estudiantes y a la docente del paralelo mencionado.

Tabla N° 1. Población y muestra

Población	Frecuencia	Porcentaje (%)
Estudiantes	21	93,33
Docentes	1	6,6
Total:	22	100,00

Fuente: Institución Educativa

Elaborado por: Mayra Verónica Saquinga Alcaciega

Como la población es pequeña (22) se trabajara con todo el universo.

3.5. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES.

3.5.1. Variable Independiente: Aprendizaje por Descubrimiento

Tabla N° 2. Operacionalización de variables Independiente

CONCEPTO	DIMENCIONES	INDICADORES	ITEMS BÁSICOS	TÉCNICA INSTRUMENTO
El aprendizaje por descubrimiento es una metodología de aprendizaje en la que el sujeto en vez de recibir los contenidos de forma pasiva, construye el conocimiento y los reordena para adaptarlos a su esquema cognitivo.	Metodología de aprendizaje Construcción de conocimientos	<ul style="list-style-type: none"> • Inductivo • Deductivo • Analítico • Sintético • Analógico • Individual es • Cooperativos 	<p>¿Qué metodología se utiliza para el aprendizaje?</p> <p>¿De qué manera se construye el conocimiento?</p>	<p>Técnica: Encuesta</p> <p>Instrumento: Cuestionario Estructurado dirigido a estudiantes y docente</p>

Elaborado por: Mayra Verónica Saquina Alcaciega

3.5.2. Variable Dependiente: Creatividad

Tabla N° 3. Operacionalización de variables Dependiente

CONCEPTOS	DIMENCIONES	INDICADORES	ITENS	TÉCNICA INSTRUMENTO
La creatividad es la capacidad que tienen las personas para producir ideas con fluidez, flexibilidad, original, novedoso y que sean útiles para la sociedad.	<p>Fluidez</p> <p>Flexibilidad</p> <p>Original, novedoso y útil</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cantidad de ideas • Calidad de las ideas • Único y aplicable 	<p>¿Qué características tiene el pensamiento creativo de los niños?</p> <p>¿De qué manera se estimula el desarrollo del pensamiento creativo de los niños?</p>	<p>Técnica: Encuesta</p> <p>Instrumento: Cuestionario Estructurado dirigido a estudiantes y docente</p>

Elaborado por: Mayra Verónica Saquina Alcaciega

3.6. TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

Con el objeto de viabilizar la información de campo se pasara por dos fases:

- Plan de recolección de información
- Plan para el procesamiento y análisis

3.6.1. Plan de Recolección de Información.

Tabla N° 4. Plan de Recolección de Información.

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1. ¿Para qué?	Para alcanzar los objetivos de la investigación y a fin de completar la meta propuesta.
2. ¿De qué personas?	A los niños, niñas y docentes de la institución Educativa
3. ¿Sobre qué aspectos?	El aprendizaje por Descubrimiento y la Creatividad
4. ¿Quién?	Investigadora: Mayra Saquinga
5. ¿Cuándo?	Septiembre 2015
6. ¿Dónde?	Escuela “Ernesto Bucheli”
7. ¿Cuántas veces?	Dos vez: a manera de piloto y definitivo
8. ¿Qué técnicas de recolección?	Encuesta
9. ¿Con qué?	Cuestionario Estructurado
10. ¿En qué condiciones	Con la colaboración de todos los involucrados, confidencialidad y anónimo.

Elaborado por: Mayra Verónica Saquinga Alcaciega

3.7. PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN.

Con recopilación de datos, a través de la Encuesta a los niños y docentes, se analizarán y se procesarán la información de la siguiente manera:

Revisión crítica: de la información recogida, es decir limpieza de información, defectuosa, contradictoria, incompleta.

Selección de la recolección: en casos individuales, para corregir faltas de contestación.

Tabulación de cuadros: según variables de cada hipótesis, estudios estadísticos para presentación de resultados.

CAPÍTULO IV
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

**ENCUESTAS DIRIGIDAS A LOS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO AÑO
DE LA ESCUELA “ERNESTO BUCHELI”**

Pregunta N°1

¿De qué manera se realiza el proceso de aprendizaje?

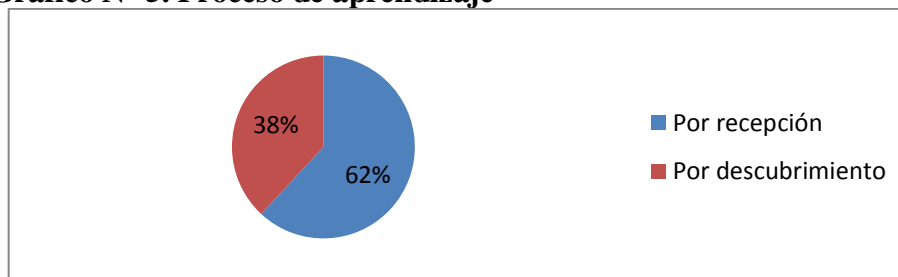
Tabla N° 5. Proceso de aprendizaje

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Por recepción	13	62,00
Por descubrimiento	8	38,00
Total	21	100,00

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Mayra Verónica Saquinga Alcaciega

Gráfico N° 5. Proceso de aprendizaje



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Mayra Verónica Saquinga Alcaciega

Análisis e Interpretación:

De un total de 21 estudiantes encuestados que corresponde al 100%, 13 estudiantes que corresponden el 62% expresa que su aprendizaje es por recepción y 8 estudiantes que corresponden al 38% manifiestan que su aprendizaje es por descubrimiento.

Se puede observar que el aprendizaje de los estudiantes se lo realiza generalmente por recepción, lo que provoca que los niños no puedan construir y elaborar su propio aprendizaje, dando como resultado un aprendizaje a corto plazo, repetitivo, mecánico y memorístico en los estudiantes.

Pregunta N°2

¿Cuándo el aprendizaje es más adecuado y duradero?

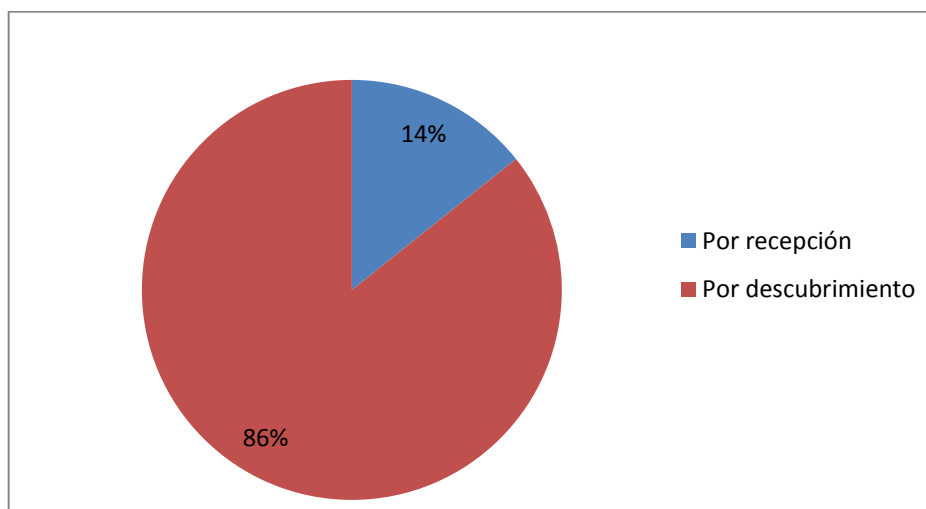
Tabla N° 6. Aprendizaje es más adecuado y duradero

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Por recepción	3	14,00
Por descubrimiento	18	86,00
Total	21	100,00

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Mayra Verónica Saquinga Alcaciega

Gráfico N° 6. Aprendizaje es más adecuado y duradero



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Mayra Verónica Saquinga Alcaciega

Análisis e Interpretación:

De un total de 21 estudiantes encuestados que corresponde al 100%, 18 estudiantes que corresponde al 86% manifiesta que su aprendizaje será más duradero con el aprendizaje por descubrimiento y 3 estudiantes que corresponde al 14% expresan que su aprendizaje es por recepción.

Los estudiantes piensan que su aprendizaje puede ser más adecuado y duradero si es por descubrimiento, porque así obtendrían un aprendizaje duradero y a largo plazo y podrían construir su propio conocimiento con los aprendizajes ya adquiridos anteriormente y los nuevos que esta por aprender y captar.

Pregunta N°3

¿Su maestra deja que descubran por si solos el tema de aprendizaje?

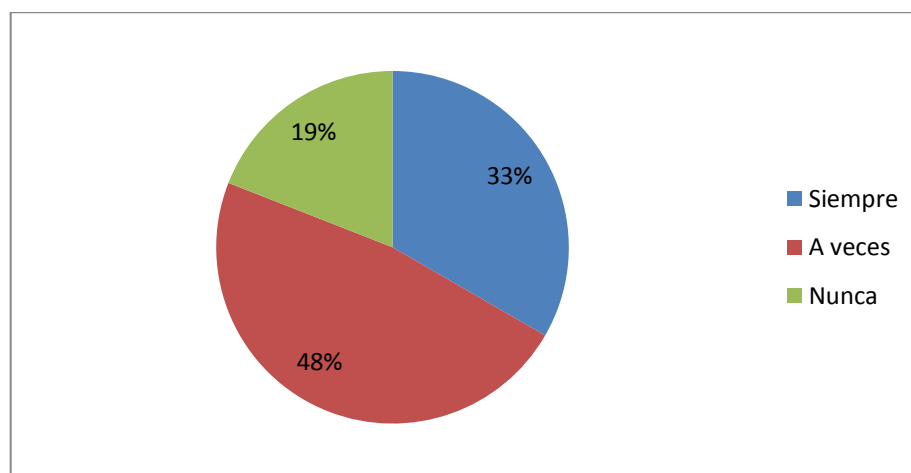
Tabla N° 7. Deja que descubran por si solos el tema de aprendizaje

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Siempre	7	33,00
A veces	10	48,00
Nunca	4	19,00
Total	21	100,00

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Mayra Verónica Saquina Alcaciega

Gráfico N° 7. Deja que descubran por si solos el tema de aprendizaje



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Mayra Verónica Saquina Alcaciega

Análisis e Interpretación:

De un total de 21 estudiantes encuestados que corresponde al 100%, estudiantes que corresponden al 48% expresan que a veces la maestra deja que los estudiantes descubran el aprendizaje, 7 estudiantes que corresponden al 33% dicen que siempre y 4 estudiantes que corresponden al 19% manifiestan que nunca.

Los estudiantes manifiestan que la maestra a veces deja que descubran por si solos el tema de aprendizaje, provocando en ellos cierta dificultad para aprender de mejor manera en cada área de estudio y ser capaces de analizar, sintetizar, pensar y construir sus propios conocimientos que les servirán en un futuro.

Pregunta N°4

¿Piensa usted que al construir sus propios conocimientos le ayudaría a mejorar las destrezas y habilidades?

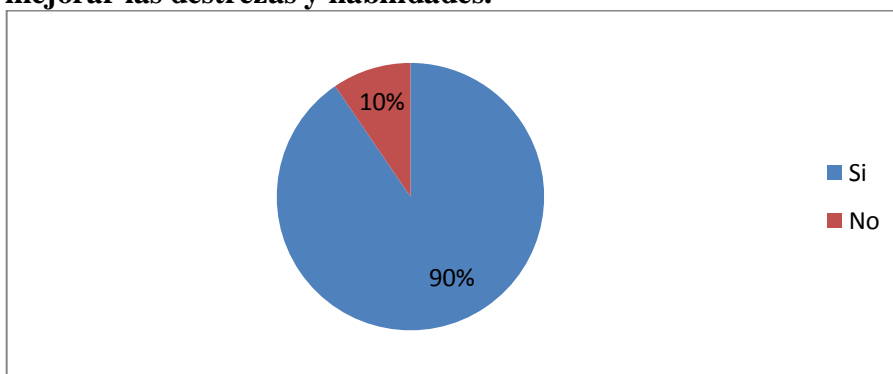
Tabla N° 8. Al construir sus propios conocimientos le ayudaría a mejorar las destrezas y habilidades

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Si	19	90,00
No	2	10,00
Total	21	100,00

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Mayra Verónica Saquinga Alcaciega

Gráfico N° 8. Al construir sus propios conocimientos le ayudaría a mejorar las destrezas y habilidades.



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Mayra Verónica Saquinga Alcaciega

Análisis e Interpretación:

De un total de 21 estudiantes encuestados que corresponde al 100%, 19 estudiantes que corresponden al 90% manifiestan que si les ayudarían a mejorar sus habilidades al construir sus propios conocimientos y 2 estudiantes que corresponden al 10% dicen que no les ayudarían.

Los estudiantes si están de acuerdo que al construir sus propios aprendizajes les ayudarían a mejorar sus destrezas y habilidades para poder tener un buen aprendizaje y así desenvolverse libremente en cualquier área de estudio con los conocimientos que ya conoce y los que está próximamente a adquirir.

Pregunta N°5

¿Se considera un estudiante creativo en las distintas áreas de estudio?

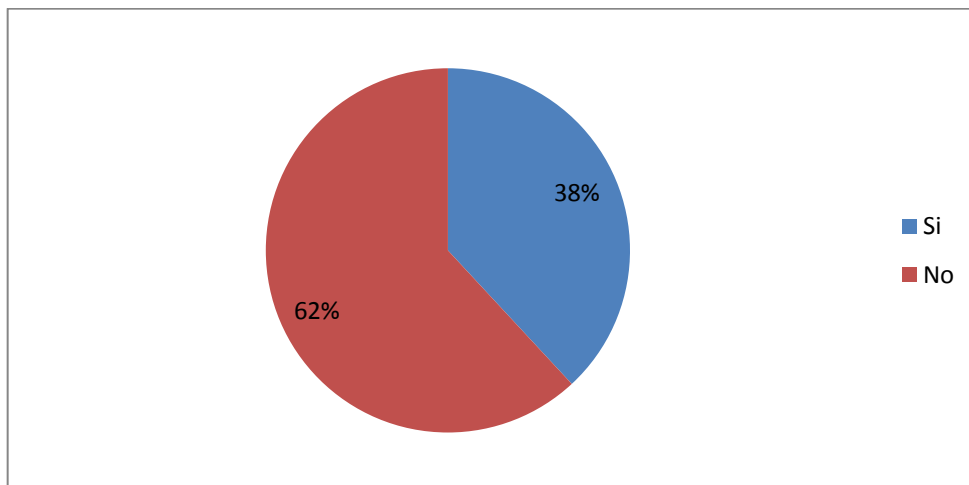
Tabla N° 9. Se considera un estudiante creativo

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Si	8	38,00
No	13	62,00
Total	21	100,00

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Mayra Verónica Saquinga Alcaciega

Gráfico N° 9. Se considera un estudiante creativo



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Mayra Verónica Saquinga Alcaciega

Análisis e Interpretación:

De un total de 21 estudiantes encuestados que corresponde al 100%, 13 estudiantes que corresponden al 38% manifiestan que si son creativos y 8 estudiantes que corresponden al 62% no lo son.

Los estudiantes no se consideran creativos porque no tienen desarrollado adecuadamente sus destrezas y habilidades de la misma manera que los demás, provocando en ellos desinterés de aprender de una manera dinámica al crear algo nuevo, productivo y propio para el beneficio de ellos mismos.

Pregunta N°6

¿En las horas clase la maestra desarrolla la creatividad en sus estudiantes?

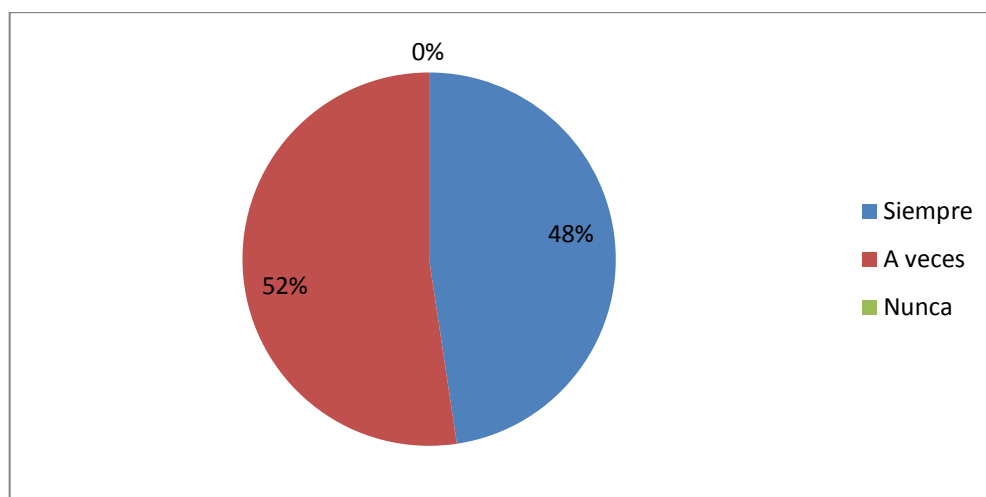
Tabla N° 10. Desarrolla la creatividad

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Siempre	10	48,00
A veces	11	52,00
Nunca	0	00,00
Total	21	100,00

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Mayra Verónica Saquina Alcaciega

Gráfico N° 10. Desarrolla la creatividad



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Mayra Verónica Saquina Alcaciega

Análisis e Interpretación:

De un total de 21 estudiantes encuestados que corresponde al 100%, 11 estudiantes corresponden al 52% expresan que la maestra no desarrolla la creatividad y 10 estudiantes que corresponden al 48% dicen que sí.

Los estudiantes expresan que a veces el docente desarrolla la creatividad en el aula de clases porque no tiene el material adecuado y los conocimientos necesarios para hacerlo, dando como resultado estudiantes pocos creativos y sin habilidades para poder construir y realizar algo nuevo para su vida estudiantil.

Pregunta N°7

¿Tu maestra crea ambientes adecuados (rincones de juego, experiencias de ciencias, dibujo y pintura...) para desarrollar la creatividad en los niños y las niñas?

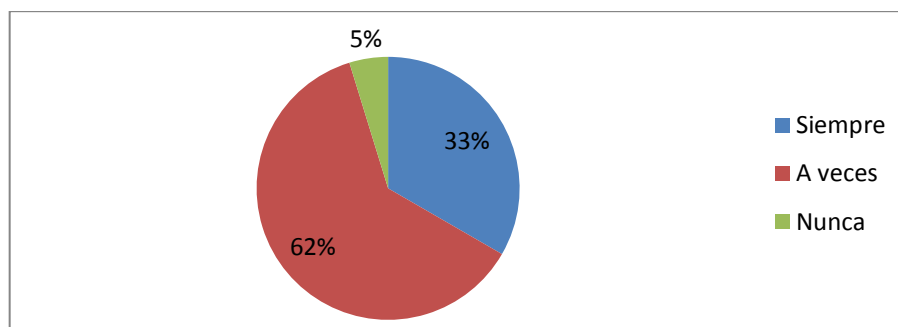
Tabla N° 11. Ambientes adecuados para desarrollar la creatividad.

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Siempre	7	33,00
A veces	13	62,00
Nunca	1	5,00
Total	21	100,00

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Mayra Verónica Saquinga Alcaciega

Gráfico N° 11. Ambientes adecuados para desarrollar la creatividad.



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Mayra Verónica Saquinga Alcaciega

Análisis e Interpretación:

De un total de 21 estudiantes encuestados que corresponde al 100%, 13 estudiantes que corresponde al 62% expresan que la maestra a veces crea un ambiente adecuado, 7 estudiantes que corresponde a un 33% dicen que siempre y 1 estudiante que corresponde al 5% manifiestan que nunca.

Se puede observar que los estudiantes dicen que su maestra a veces crea un ambiente adecuado para que los niños desarrollen su creatividad, lo que provoca que la mayoría de los estudiantes no tengan bien desarrollado sus habilidades y destrezas para poder elaborar de mejor maneras sus tareas mediante ideas.

Pregunta N°8

¿Tu maestra brinda materiales adecuados (colores, pinturas, crayones, hojas, botellas plásticas, tapas entre otras) para que los niños y niñas se expresen libremente?

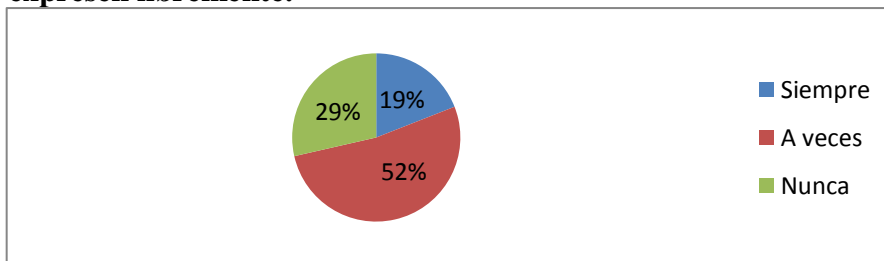
Tabla N° 12. Brinda materiales adecuados para que los niños se expresen libremente.

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Siempre	4	19,00
A veces	11	52,00
Nunca	6	29,00
Total	21	100,00

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Mayra Verónica Saquina Alcaciega

Gráfico N° 12. Brinda materiales adecuados para que los niños se expresen libremente.



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Mayra Verónica Saquina Alcaciega

Análisis e Interpretación:

De un total de 21 estudiantes encuestados que corresponde al 100%, 11 estudiantes que corresponde al 52% manifiestan que a veces brinda la maestra materiales para que los niños se expresen libremente, 6 estudiantes que corresponde al 19% expresa que siempre y 4 estudiantes que corresponde a un 29% dice que nunca.

Los niños encuestados dicen que la maestra a veces brinda materiales para que ellos puedan crear y dejar que su imaginación crezca y fluya normalmente, dando como resultado niños con una mentalidad cerrada sin ideas productivas y un desinterés para crear cosas nuevas y útiles que le ayuden en su aprendizaje.

Pregunta N°9

¿Cuál es el nivel de desarrollo de la creatividad alcanzada por usted?

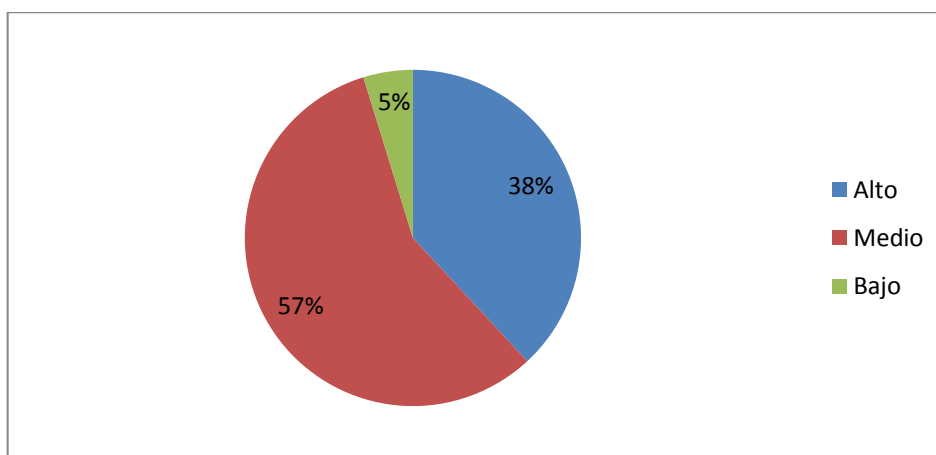
Tabla N° 13. Nivel de desarrollo de la creatividad

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Alto	8	38,00
Medio	12	57,00
Bajo	1	5,00
Total	21	100,00

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Mayra Verónica Saquinga Alcaciega

Gráfico N° 13. Nivel de desarrollo de la creatividad



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Mayra Verónica Saquinga Alcaciega

Análisis e Interpretación:

De un total de 21 estudiantes encuestados que corresponde al 100%, 12 estudiantes que corresponde al 57% manifiestan que tiene un nivel medio de creatividad, 8 estudiantes que corresponde al 38% expresan un nivel alto y 1 estudiante que corresponde al 5% tiene un nivel bajo de creatividad.

Los estudiantes manifiestan que tienen un nivel medio de creatividad porque no tiene desarrollado adecuadamente sus habilidades, lo que dificulta que ellos puedan aprender de mejor manera demostrando sus ideas e imaginación y así expresarse libremente en las distintas áreas de estudio.

Pregunta N°10

¿Cree que es importante que su maestra implemente estrategias para desarrollar la creatividad es los estudiantes?

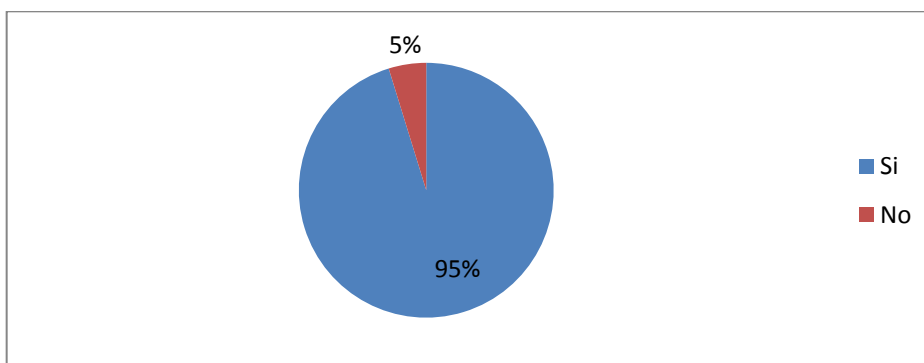
Tabla N° 14. Es importante implementar estrategias para desarrollar la creatividad

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Si	20	95,00
No	1	5,00
Total	21	100,00

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Mayra Verónica Saquinga Alcaciega

Gráfico N° 14. Es importante implementar estrategias para desarrollar la creatividad



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Mayra Verónica Saquinga Alcaciega

Análisis e Interpretación:

De un total de 21 estudiantes encuestados que corresponde al 100%, 20 estudiantes que corresponde al 95% manifiestan que si es importante implementar estrategias para un buen aprendizaje y solo1 estudiante que corresponde al 5% dicen que no.

Los estudiantes encuestados dicen que si sería importante y necesario implementar nuevas estrategias de aprendizaje para que ellos así puedan aprender de mejor manera desarrollando sus habilidades e imaginación y así capten los aprendizajes más rápido y sea significativo.

ENCUESTA DIRIGIDA AL DOCENTE DE SEPTIMO AÑO DE LA ESCUELA “ERNESTO BUCHELI”

Pregunta N°1

Generalmente, ¿De qué manera se realiza el proceso de aprendizaje?

Análisis e Interpretación:

El docente expresa que el proceso de aprendizaje generalmente es por recepción.

El docente indica que para realizar sus clases la mayoría de las veces solo lo hace por recepción, es decir que los niños solo escuchan y aprenden, ya que el docente no tiene el material adecuado o el conocimiento necesario, para poder aplicar y desarrollar el aprendizaje por descubrimiento.

Pregunta N°2

¿Cuándo el aprendizaje es más adecuado y duradero?

Análisis e Interpretación:

El docente manifiesta que el aprendizaje es más adecuado y duradero cuando es por descubrimiento.

El docente si está de acuerdo que un aprendizaje puede ser mejor cuando es por descubrimiento y así el estudiante aprenderá de una manera significativa, construyendo sus propios conocimientos al unificar lo que ya sabía anteriormente y lo que está por aprender mediante la asimilación de contenidos con la ayuda del docente.

Pregunta N°3

¿Deja que sus estudiantes descubran por si solos el tema de aprendizaje?

Análisis e Interpretación:

El docente encuestado dice que a veces deja que descubran por si solos el tema de aprendizaje.

Se puede observar que la maestra a veces deja que sus niños descubran el tema de aprendizaje ya que no todos pueden hacerlo al mismo nivel que los demás estudiantes y también porque al utilizar este tipo de aprendizaje por descubrimiento se pierde mucho tiempo al aplicarla y lograr que los estudiantes lleguen a un objetivo propuesto por parte del docente.

Pregunta N°4

¿Piensa usted que el estudiante al construir sus propios conocimientos le ayudaría a mejorar las destrezas y habilidades?

Análisis e Interpretación:

El docente encuestado expresa que los estudiantes si mejorarían su proceso de aprendizaje al construir sus propios conocimientos.

El docente encuestado dice que sus estudiantes si mejorarían sus habilidades y destrezas al construir sus propios conocimientos, ya que así tendrán un aprendizaje significativo y lograría en los estudiantes habilidades de construir un aprendizaje y crear cosas nuevas que sea útil en su vida estudiantil y a largo plazo.

Pregunta N°5

¿Usted considera que los estudiantes son creativos en las distintas áreas de estudio?

Análisis e Interpretación:

El docente encuestado manifiesta que si son creativos los estudiantes.

El docente dice que los estudiantes si son creativos pero en una pequeña cantidad, ya que todos no captan al mismo ritmo los conceptos y no tienen desarrollado al mismo nivel su creatividad y habilidades, por ellos es muy difícil que los estudiantes puedan hacer o inventar algo nuevo.

Pregunta N°6

¿En sus horas clase desarrolla la creatividad en sus estudiantes?

Análisis e Interpretación:

El docente encuestado dice que si desarrolla la creatividad de sus estudiantes.

El docente si desarrolla la creatividad pero expresa que ellos no responden a esa estimulación, porque sus habilidades no fueron desarrolladas de la mismo forma que los demás y por ello es muy difícil que el estudiante se interese por crear y pensar en ideas nuevas e innovadoras.

Pregunta N°7

¿Crea ambientes adecuados (rincones de juego, experiencias de ciencias, dibujo y pintura...) para desarrollar la creatividad en los niños y las niñas?

Análisis e Interpretación:

El docente encuestado expresa que a veces crea ambientes de creatividad.

El docente manifiesta que a veces crea ambientes de creatividad, porque no hay el material adecuado en la institución, ni el lugar para desarrollarla y que así el estudiante se pueda expresar libremente en cada área de estudio utilizando su imaginación y lo que ya ha aprendido.

Pregunta N°8

¿Brinda materiales adecuados (colores, pinturas, crayones, hojas, botellas

plásticas, tapas entre otras) para que los niños y niñas se expresen libremente?

Análisis e Interpretación:

El docente encuestado manifiesta que a veces brinda materiales para desarrollar la creatividad.

El docente expresa que a veces brinda materiales para que los estudiantes se expresen libremente ya que no hay suficiente material para todos y por porque no se interesan en crear algo nuevo ya que no se sienten motivados para hacerlo y demostrar que ellos son capaces de hacerlo.

Pregunta N°9

¿Cuál es el nivel de desarrollo de la creatividad alcanzada por sus estudiantes generalmente?

Análisis e Interpretación:

El docente encuestado manifiesta que sus estudiantes tienen un nivel bajo de creatividad.

El docente dice que la mayoría de los estudiantes tienen un nivel bajo de creatividad, porque ellos no fueron estimulados para poder hacerlo, el mismo que les dificulta tener un buen aprendizaje y poder crear o construir algo nuevo y productivo para su vida estudiantil y laboral.

Pregunta N°10

¿Cree que es importante implementar estrategias para desarrollar la creatividad es los estudiantes?

Análisis e Interpretación:

El docente encuestado dice que si es importantes implementar nuevas estrategias.

El docente manifiesta que es importante implementar nuevas estrategias de aprendizaje, ya que los estudiantes podrán captar de mejor manera el tema de aprendizaje y ser niños creativos, imaginativos, analíticos y pensantes al hacer algo nuevo y útil para adquirir conocimientos.

4.3. VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS.

4.3.1. Prueba del T de student.

Al tratarse de una población menor a 30 miembros, se plantea una prueba de hipótesis a través del estadígrafo t de student que permite contrastar la situación actual evidenciada en la encuesta inicial, y una aplicación práctica de los resultados obtenidos luego de un trabajo básico con técnicas adecuadas a la situación.

A. Planteamiento de la Hipótesis

1. Modelo Lógico

H₀: El Aprendizaje por Descubrimiento no incide en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes de séptimo año de Educación Básica de la Escuela Ernesto Bucheli del cantón Ambato provincia de Tungurahua.

H₁: El Aprendizaje por Descubrimiento si incide en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes de séptimo año de Educación Básica de la Escuela Ernesto Bucheli del cantón Ambato provincia de Tungurahua.

1.1.Descripción de la población

Para el cálculo de la T de student, al tratarse de una necesidad de mejoramiento, se toman las respuestas negativas de las siguientes preguntas, obteniendo los siguientes resultados:

Preguntas	Frecuencia Negativa
Deja que descubran por si solos el tema de aprendizaje	4
Al construir sus propios conocimientos le ayudaría a mejorar las destrezas y habilidades	2
Se considera un estudiante creativo	13
Desarrolla la creatividad	0
Ambientes adecuados para desarrollar la creatividad	1
Brinda materiales adecuados para que los niños se expresen libremente.	6
Es importante implementar estrategias para desarrollar la creatividad	1
Total	27

Es importante resaltar que la investigación se realizó a los 21 estudiantes, y lo que se tomaron las respuestas negativas para el cálculo.

3. Modelo Estadístico

Fórmula:

$$t = \frac{\bar{d}}{\frac{\theta d}{\sqrt{n}}}$$

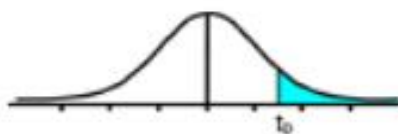
B. Nivel de significación

Se utilizará el nivel $\alpha = 0,05$ y al 95% de confianza.

$$gl = 7$$

Entonces con 7 gl y un nivel de 0,05 tenemos en la tabla el valor de $\pm 1,8945$

Tabla t-Student



Grados de libertad	0.25	0.1	0.05	0.025	0.01	0.005
1	1.0000	3.0777	6.3137	12.7062	31.8210	63.6559
2	0.8165	1.8856	2.9200	4.3027	6.9645	9.9250
3	0.7649	1.6377	2.3534	3.1824	4.5407	5.8408
4	0.7407	1.5332	2.1318	2.7765	3.7469	4.6041
5	0.7267	1.4759	2.0150	2.5706	3.3649	4.0321
6	0.7176	1.4398	1.9432	2.4469	3.1427	3.7074
7	0.7111	1.4149	1.8946	2.3646	2.9979	3.4995
8	0.7064	1.3968	1.8595	2.3060	2.8965	3.3554
9	0.7027	1.3830	1.8331	2.2622	2.8214	3.2498
10	0.6998	1.3722	1.8126	2.2281	2.7638	3.1693
11	0.6974	1.3634	1.7959	2.2010	2.7181	3.1058
12	0.6956	1.3562	1.7823	2.1788	2.6810	3.0545
13	0.6938	1.3502	1.7709	2.1604	2.6503	3.0123
14	0.6924	1.3450	1.7613	2.1448	2.6245	2.9768
15	0.6912	1.3406	1.7531	2.1315	2.6025	2.9467
16	0.6901	1.3368	1.7459	2.1199	2.5835	2.9208
17	0.6892	1.3334	1.7396	2.1098	2.5669	2.8982
18	0.6884	1.3304	1.7341	2.1009	2.5524	2.8784
19	0.6876	1.3277	1.7291	2.0930	2.5395	2.8609
20	0.6870	1.3253	1.7247	2.0860	2.5280	2.8453
21	0.6864	1.3232	1.7207	2.0796	2.5176	2.8314
22	0.6859	1.3213	1.7171	2.0738	2.5081	2.8188

Situación Anterior

Preguntas	Situación Actual
Deja que descubran por si solos el tema de aprendizaje	4,00
Al construir sus propios conocimientos le ayudaría a mejorar las destrezas y habilidades	2,00
Se considera un estudiante creativo	13,00
Desarrolla la creatividad	-
Ambientes adecuados para desarrollar la creatividad	1,00
Brinda materiales adecuados para que los niños se expresen libremente.	6,00
Es importante implementar estrategias para desarrollar la creatividad	1,00
	27,00

Tabla N° 15: Situación anterior

Elaborado por: Mayra Verónica Saquina Alcaciega

Situación Esperada

Tabla N° 16: Situación Esperada

Preguntas	Frecuencia Posterior
Deja que descubran por si solos el tema de aprendizaje	3,00
Al construir sus propios conocimientos le ayudaría a mejorar las destrezas y habilidades	1,00
Se considera un estudiante creativo	9,00
Desarrolla la creatividad	1,00
Ambientes adecuados para desarrollar la creatividad	1,00
Brinda materiales adecuados para que los niños se expresen libremente.	4,00
Es importante implementar estrategias para desarrollar la creatividad	-
Total	19,00

Elaborado por: Mayra Verónica Saquina Alcaciega

Cálculo de la T de Student

Preguntas	Situación Actual	Frecuencia Posterior	d	(d- \bar{d})	(d- \bar{d}) ²
Deja que descubran por si solos el tema de aprendizaje	4,00	3,00	1,00	-0,14	0,02
Al construir sus propios conocimientos le ayudaría a mejorar las destrezas y habilidades	2,00	1,00	1,00	-0,14	0,02
Se considera un estudiante creativo	13,00	9,00	4,00	2,86	8,16
Desarrolla la creatividad	-	1,00	-1,00	-2,14	4,59
Ambientes adecuados para desarrollar la creatividad	1,00	1,00	-	-1,14	1,31
Brinda materiales adecuados para que los niños se expresen libremente.	6,00	4,00	2,00	0,86	0,73
Es importante implementar estrategias para desarrollar la creatividad	1,00	-	1,00	-0,14	0,02
	27,00	19,00	8,00	0,00	14,86

Tabla N° 17: T de student

Elaborado por: Mayra Verónica Saquina Alcaciega

$$\bar{d} = \frac{\sum d}{n}$$

$$\bar{d} = \frac{8}{7}$$

$$\bar{d} = 1.1482$$

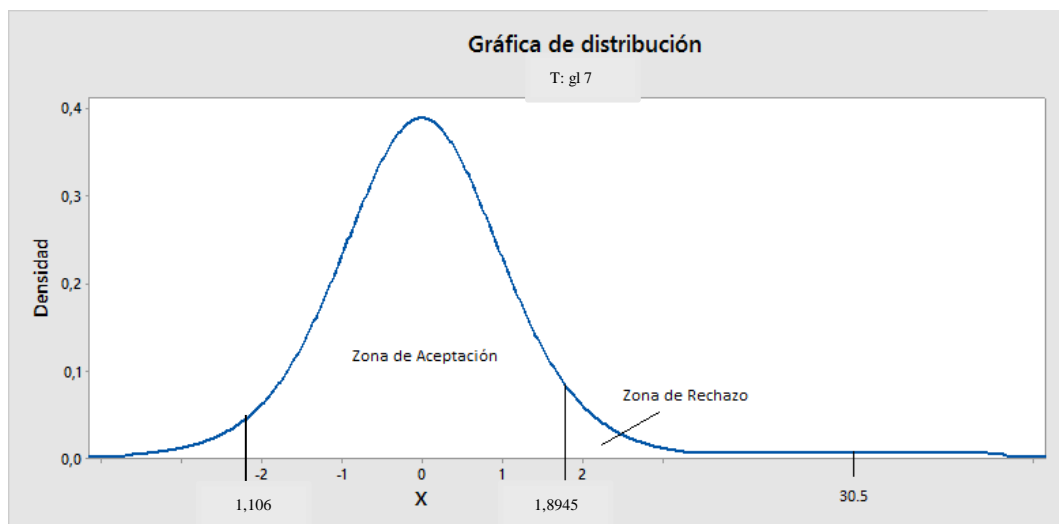
Cálculo de la T de student

$$t = \frac{\bar{d}}{\frac{\theta \bar{d}}{\sqrt{n-1}}}$$

$$t = \frac{1.1482}{\frac{3.85}{\sqrt{6}}}$$

$$t = 1,106$$

C. Zona de aceptación y rechazo.



Elaborado por: Mayra Veronica Saquinga Alcaciega

4.3.2. Decisión Final

Para 7 grados de libertad a un nivel de 0,05 se obtiene en la tabla $\pm 1,8995$ y como el valor de la t de student es 1,106 se encuentra dentro de la zona de aceptación y se acepta la hipótesis alternativa que dice: El aprendizaje por descubrimiento si influye, **de manera significativa**, en la creatividad de los estudiantes de séptimo año de Educación Básica de la Escuela “Ernesto Bucheli” del cantón Ambato provincia de Tungurahua.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. CONCLUSIONES

Después de realizar la investigación podemos concluir que:

- Una parte de los docentes de la escuela “Ernesto Bucheli” no utilizan el aprendizaje por descubrimiento debido al desconocimiento del mismo, motivo por el cual desarrollan un aprendizaje tradicionalista, memorístico, mecánico y repetitivo en los estudiantes dificultando el proceso de aprendizaje.
- Los estudiantes tienen un nivel medio de creatividad debido a que en la institución no hay un ambiente adecuado para interactuar y aprender y los docentes no aplican o no utilizan los materiales adecuados para desarrollar la creatividad y las capacidades cognitivas de los niños en las distintas áreas de estudio.
- Se debería plantear una guía de estrategias de aprendizaje por descubrimiento, para así desarrollar la creatividad de los estudiantes y además los docentes deberían recibir unos cursos de actualización curricular por parte del ministerio de educación.

5.2. RECOMENDACIONES

- Se recomienda incorporar el aprendizaje por descubrimiento en el aula ya que es necesario aplicarlo de manera permanente para que los resultados estén más visibles y puedan ser duraderos mejorando de esta manera los aprendizajes significativos del niño y facilitándole la resolución en problemas de su vida diaria.
- Capacitar a los docentes en cómo utilizar los recursos didácticos y buscar un ambiente adecuado en la institución para mejorar el nivel de creatividad de los estudiantes y no tener dificultades en el aprendizaje.
- Para una mejor obtención de resultados se sugiere a los docentes que incorporen esta guía de estrategias metodológicas de aprendizaje por descubrimiento, y de esta manera influya positivamente en la formación de los niños, ya que este trabajo es el resultado de una investigación acorde a la realidad de la escuela y reúne los conocimientos científicos sólidos para su aplicación y mejoren su creatividad en forma continua.

CAPÍTULO VI

DISEÑO DE LA PROPUESTA

6.1. DATOS INFORMATIVOS

6.1.1. Título

Diseño de una guía de estrategias metodológicas de Aprendizaje por Descubrimiento para desarrollar la Creatividad de los estudiantes del séptimo año de Educación Básica de la escuela “Ernesto Bucheli” del cantón Ambato provincia de Tungurahua.

6.1.2. Institución Ejecutora

Universidad Técnica de Ambato, Escuela “Ernesto Bucheli”

Beneficiarios

Estudiantes y el docente de séptimo año de Educación Básica de la escuela “Ernesto Bucheli”

Provincia: Tungurahua

Cantón: Ambato

Barrio: 4 Esquinas San FE

Jornada: Matutina

Tiempo estimado para la ejecución: Inicio Junio –final Agosto 2015

Equipo responsable: Srta. Mayra Verónica Saquina Alcaciega

Costo

Se estima los siguientes presupuestos.

RUBROS	VALOR
• Copias de documentos	\$5.00
• Material de escritorio	\$15.00
• Diseño gráfico	\$20.00
• Impresión de la guía didáctica	\$20.00
• Transporte	\$10.00
• Modelo operativo	\$80.00
Total	\$155.00

Tabla N° 18: Presupuesto

Elaborado por: Mayra Verónica Saquinga Alcaciega

Número de niños: 21

Tipo de establecimiento: Fiscal

6.2. ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA

Si se toma en cuenta que el aprendizaje por descubrimiento desarrolla la creatividad de los estudiantes, ya que son un conjunto de habilidades que potencian y aceleran el proceso de aprendizaje favoreciendo el óptimo funcionamiento de los hemisferios cerebrales y mejorando sus conexiones mentales.

El aprendizaje por descubrimiento tiene como objetivo fundamental ser una

herramienta de trabajo que permita diseñar situaciones de enseñanza – aprendizaje encaminado a potenciar valores que fomenten la creatividad y dinamismo y logren mejorar su rendimiento escolar.

6.3. JUSTIFICACIÓN

La propuesta se justifica porque al comprobar el problema debemos buscar una solución en el séptimo año de Educación Básica con el propósito de contribuir a la formación integral del estudiante en el desarrollo de habilidades y destrezas para fortalecer el aprendizaje por descubrimiento.

La propuesta es **importante** ya que ayuda al mejoramiento de la calidad de la educación, por ello es necesario que durante la interrelación entre el docente y el estudiante fortalezca un ambiente de confianza y motivación para que así ellos se conviertan en investigadores, críticos, reflexivos y protagonistas de sus propios aprendizajes; en donde el maestro se convertiría en un guía que proporcione los recursos y aplique estrategias acorde con las necesidades escolares.

El **interés** es conocer el aporte que tienen las estrategias metodológicas que el docente debe aplicar durante el proceso aprendizaje, tratando de fortalecer el desarrollo del aprendizaje por descubrimiento en las distintas áreas de estudio.

Es **original** puesto que dentro de la entidad no se han desarrollado este tipo de propuestas.

Es **factible** porque cuenta con los recursos materiales, herramientas tecnológicas, y apoyo institucional para emprender la propuesta.

La **oportunidad** que tienen las instituciones educativas al contar con herramientas, estrategias, actividades que le ayude a mejorar la calidad de la educación para ello debe proponer posibles soluciones a los aspectos que no aportan a la formación académica de los estudiantes.

6.4. OBJETIVOS

6.4.1. Objetivo general

Diseñar, ejecutar y evaluar una guía de estrategias de aprendizaje por descubrimiento mediante la elaboración de talleres prácticos para que el docente desarrolle la creatividad de los niños de la Escuela Ernesto Bucheli.

6.4.2. Objetivos específicos

- Socializar con los docentes el uso y aplicación de la guía de estrategias metodológicas del aprendizaje por descubrimiento dentro del aula.
- Ejecutar la guía estrategias metodológicas del aprendizaje por descubrimiento dentro de la creatividad con el fin de motivar a los estudiantes y hacer más fácil la adquisición de conocimientos.
- Evaluar la guía de estrategias metodológicas del aprendizaje por descubrimiento para desarrollar el aprendizaje y saber que es una herramienta útil para la labor docente.

6.5. ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD

6.5.1. Factibilidad Técnica

Dentro de los aspectos que hacen que esta propuesta sea viable y de correcta aplicación, es en primer lugar la predisposición de los directivos de Escuela Ernesto Bucheli, del Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua en brindar el apoyo en relación a la utilización de la infraestructura institucional, como también el tiempo que demande la aplicación de esta propuesta.

Es por esto que la creatividad es un rasgo esencial de la persona y si bien hay algunas personalidades que pueden tener un sentido de la creatividad más desarrollado que otras, todos en algún modo somos capaces de crear y de inventar nuevas cosas, ideas o reflexiones tomando en cuenta el bagaje cultural ya

existente.

6.5.2. Factibilidad socio cultural

La propuesta es factible realizarla por cuanto se tiene la acogida favorable de las autoridades de la institución, colaboración de los maestros y la participación de los estudiantes para la recolección de la información, ya que la propuesta beneficiará a los maestros y estudiantes de la institución investigada mediante la aplicación de estrategia para fortalecer el desarrollo de la creatividad mediante el aprendizaje por descubrimiento.

6.5.3. Factibilidad humana

Es factible realizar porque cuenta con el apoyo de la directora de la escuela “Ernesto Bucheli”, docente y estudiantes de séptimo año de Educación Básica.

6.5.4. Factibilidad económica- financiera

Es factible porque la investigadora cuenta con rubros necesarios para la planificación y desarrollo de una Guía de Estrategias metodológicas que les permita a los estudiantes desarrollar la creatividad durante el proceso enseñanza-aprendizaje de las distintas áreas de estudio.

6.5.5. Factibilidad legal

La propuesta es factible en todos los aspectos relacionados con la Constitución Política de la República del Ecuador y leyes afines (LOEI), no existe impedimentos legales para su realización por lo que es factible realizarlo.

6.6. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA TÉCNICA

La guía metodológica es un instrumento con orientación técnica para el docente y estudiante, que incluye toda la información necesaria para el correcto uso y manejo provechoso del libro de texto, para integrarlo al complejo de actividades

de aprendizaje para el estudio independiente de los contenidos. La guía didáctica debe apoyar al estudiante a decidir qué, cómo, cuándo y con ayuda de qué, estudiar los contenidos de un curso, a fin de mejorar el aprovechamiento del tiempo disponible y maximizar el aprendizaje y su aplicación. Las guías didácticas están relacionadas y fundamentadas por las teorías constructivistas basados en las estrategias de “aprender a aprender” y “aprender construyendo”, (Lev S, Vigostky, Jean Piaget y David Paul Ausubel), siempre y cuando para su confección se consideren los conocimientos previos (esquemas); la zona de desarrollo próximo, a través de la solución de problemas guiado por el profesor (tarea docente) o en colaboración con sus compañeros (trabajo grupal), y exista una relación directa entre el nuevo conocimiento a adquirir y los que ya posee el estudiante (aprendizaje significativo) . (Ignacio Garcia Hernandez, 2014)

6.7. FUNCIONES DE LAS GUÍAS DIDÁCTICAS

a) **Función motivadora:** despierta el interés por el tema o asignatura para mantener la atención durante el proceso de estudio.

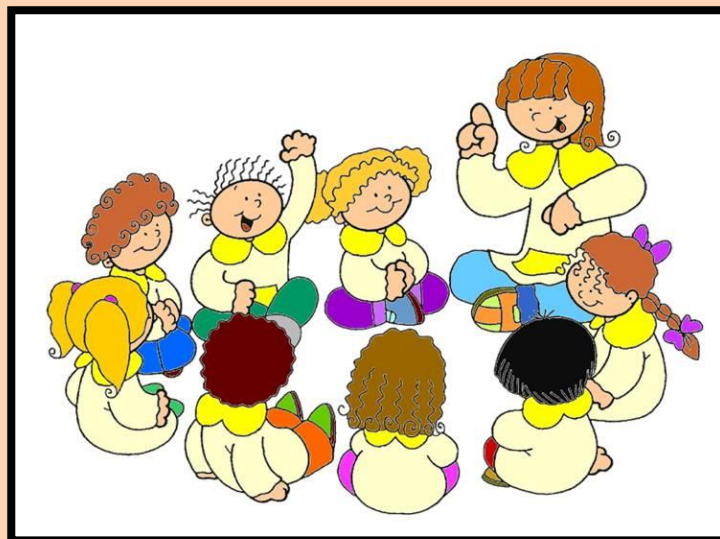
b) **Función facilitadora:** Propone metas claras que orientan el estudio de los alumnos. Vincula el texto básico con otros materiales educativos seleccionados para el desarrollo de la asignatura, y la teoría con la práctica como una de las categorías didácticas. Sugiere técnicas de estudio que faciliten el cumplimiento de los objetivos (tales como leer, subrayar, elaborar esquemas, desarrollar ejercicios entre otros). Orienta distintas actividades y ejercicios, en correspondencia con los distintos estilos de aprendizaje. Aclara dudas que pudieran dificultar el aprendizaje.

c) **Función de orientación y diálogo:** Fomenta la capacidad de organización y estudio sistemático, promueve el trabajo en equipo, anima a comunicarse con el profesor-tutor y ofrece sugerencias para el aprendizaje independiente.

d) **Función evaluadora:** Retroalimenta al estudiante, a fin de provocar una reflexión sobre su propio aprendizaje. (Aretio, 2009)

EDUCAR

**GUÍA DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS
DE APRENDIZAJE POR DESCUBRIMIENTO
PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD
DE LOS ESTUDIANTES DE SEPTIMO AÑO
DE EDUCACIÓN BÁSICA.**



**AUTORA: MAYRA VERÓNICA
SAQUINGA ALCACIEGA
AMBATO-ECUADOR
2016**

INTRODUCCIÓN

La sociedad del tercer milenio en la cual vivimos es de cambios acelerados en el campo de la ciencia y la tecnología: los conocimientos, las herramientas y las maneras de hacer y comunicar el aprendizaje por descubrimiento constantemente. Por esta razón tanto el aprendizaje como la forma de crear deben estar enfocados en el desarrollo de la creatividad y en las destrezas con criterio de desempeño necesarias para que el estudiante sea capaz de resolver problemas cotidianos.



INDICE DE CONTENIDOS DE LA PROPUESTA

Portada.....	83
Introducción.....	84
Índice de contenidos de la propuesta.....	85
Unidad 1.....	86
Unidad 2.....	88
Estrategia 1.....	88
Estrategia 2.....	90
Estrategia 3.....	92
Estrategia 4.....	94
Estrategia 5.....	96
Estrategia 6.....	100
Estrategia 7.....	102
Estrategia 8.....	103
Estrategia 9.....	105
Estrategia 10.....	107
Unidad 3.....	109



UNIDAD 1

1.1 ¿QUE ES APRENDIZAJE POR DESCUBRIMIENTO?

Es el proceso de aprendizaje mediante el cual el individuo es protagonista de su propio desarrollo cognitivo, es decir, que este tipo de aprendizaje se produce cuando el docente le presenta a los estudiantes todas las herramientas necesarias para que este descubra por sí mismo lo que se desea aprender. (Barrón Ruiz, 1993)

Modelos del aprendizaje

- 1- Modelo inactivo: se aprende haciendo cosas, manipulando objetos, imitando y actuando.
- 2- Modelo icónico: se aprende a través de la percepción del ambiente, objetos, imágenes, videos, entre otros.
- 3- Modelo simbólico: se aprende comprendiendo y representando conceptos abstractos

1.2 TIPOS DE DESCUBRIMIENTO

- 1- Descubrimiento inductivo: implica la colección y reordenación de datos para llegar a una nueva categoría, concepto o generalización.
- 2- Descubrimiento deductivo: implica la combinación de ideas generales, con el fin de llegar a enunciados específicos, como en la construcción de un silogismo.
- 3- Descubrimiento transductivo: En el pensamiento transductivo el individuo relaciona o compara dos elementos particulares y señala que son similares en uno o dos aspectos.

1.3 CONDICIONES DE APRENDIZAJE POR DESCUBRIMIENTO

Las condiciones que se deben presentar para que se produzca un aprendizaje por descubrimiento son:

El ámbito de búsqueda debe ser restringido, ya que de esta manera el individuo se dirige directamente al objetivo que se planteó en un principio.

Los objetivos y los medios deben estar bien especificados y ser atractivos, puesto que así el estudiante estará incentivado y motivado para realizar este tipo de aprendizaje.

Los alumnos deben tener conocimientos previos para poder guiarlos adecuadamente, ya que si se le presenta un objetivo a un estudiante que no tiene base, no va a poder lograrlo.

Es de suma importancia que los alumnos perciban que la tarea tiene sentido y que vale la pena realizarla, esto los incentivará a realizar el descubrimiento, que lleve a que se produzca el aprendizaje. (Barrón Ruiz, 1993)

UNIDAD 2

GUIA DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS DE APRENDIZAJE POR DESCUBRIMIENTO PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD DE LOS ESTUDIANTES DE SEPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA

ÁREA ENTORNO NATURAL Y SOCIAL

BLOQUE #1 LA TIERRA UN PLANETA CON VIDA

ESTRATEGIA #1

TEMA: Estructura interna de la Tierra

OBJETIVO: Relacionar la estructura interna de la tierra con los movimientos de las masas terrestres.

PROCESO:

1. Observar con atención la siguiente imagen.



2. Compara las características de las dos cortezas que representan al planeta tierra
3. Con base en este gráfico y tomando en cuenta tus conocimientos sobre las capas internas de la tierra y su composición, contesta estas preguntas creando tu propio concepto.

Preguntas:

- ¿Qué es la tierra?
 - ¿Cuál es la estructura de la tierra?
 - ¿Cuáles son sus características?
 - ¿En qué capa puede vivir el ser humano?
 - Como puedes crear una forma de cuidar la tierra
4. Realizar el globo terrestre con material reciclable y escribir sus respectivos nombres.

MATERIALIES:

- Papel periódico
- Marcadores
- Goma
- Bola de espuma Flex etc.

EVALUACIÓN:

INDICADORES DE LOGRO	SI	NO
Identifica como está formada la estructura interna de la tierra		
Determina características de cada capa de la tierra.		
Elabora el planeta tierra con material reciclable utilizando sus conocimientos y creatividad.		

ESTRATEGIA #2

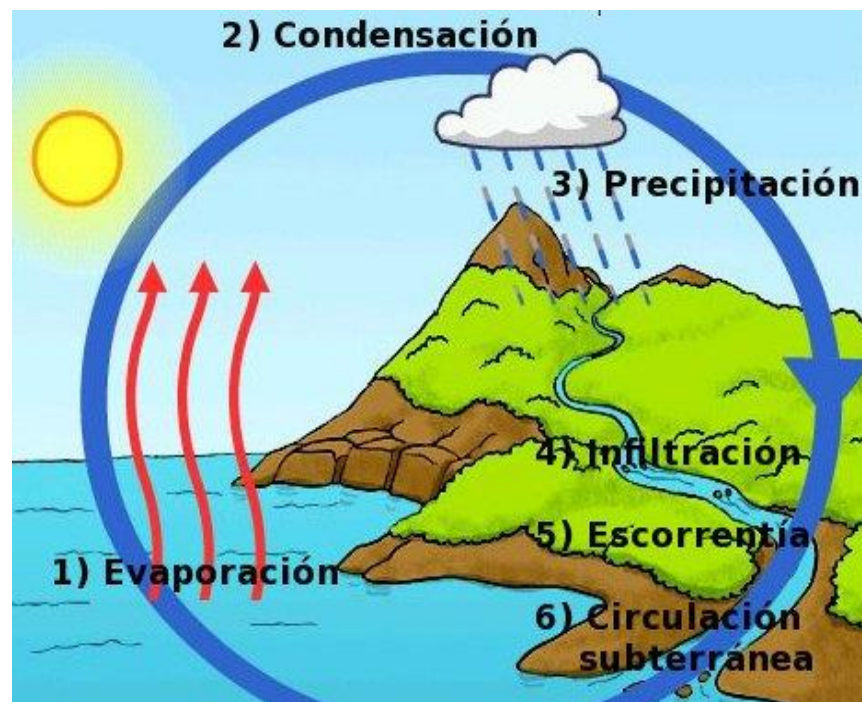
BLOQUE #3 Ciclo de la naturaleza y sus cambios

TEMA: Concentración del agua en los bosques

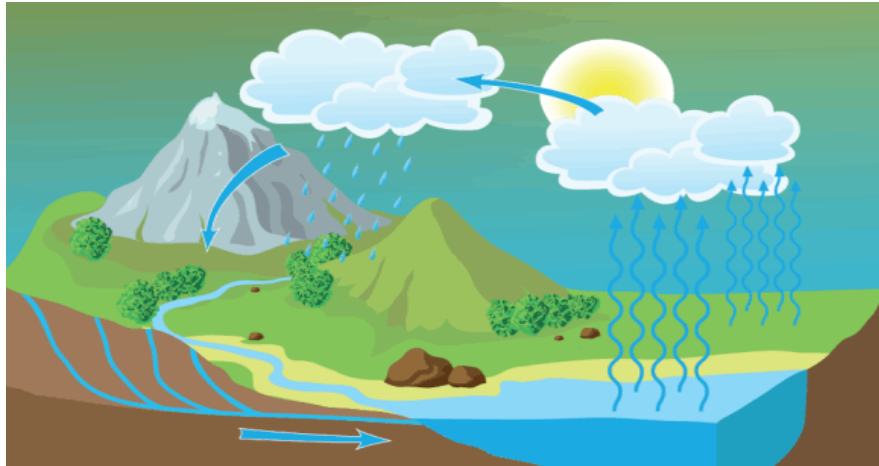
OBJETIVO: Relacionar los factores que influyen en la concentración de agua con las características climáticas.

PROCESO:

1. Observar con atención la siguiente imagen.



2. Identifica el ciclo del agua en los bosques conociendo sus nombres en cada etapa.
3. Con base en este gráfico y tomando en cuenta tus conocimientos sobre el ciclo del agua, ubica los nombres en la siguiente imagen y descríbela cada una.



.....

.....

.....

.....

4. Realizar una maketa del ciclo del agua utilizando tus conocimientos, imaginación y creatividad

MATERIALES:

- Papel periódico
- Tabla
- Plastilina botellas
- pintura

EVALUACIÓN:

INDICADORES DE LOGRO	SI	NO
Identifica el ciclo del agua en los bosques	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ubica los nombres correctamente y los describe.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Elabora una maketa con material reciclable mediante la creatividad.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ESTRATEGIA #3

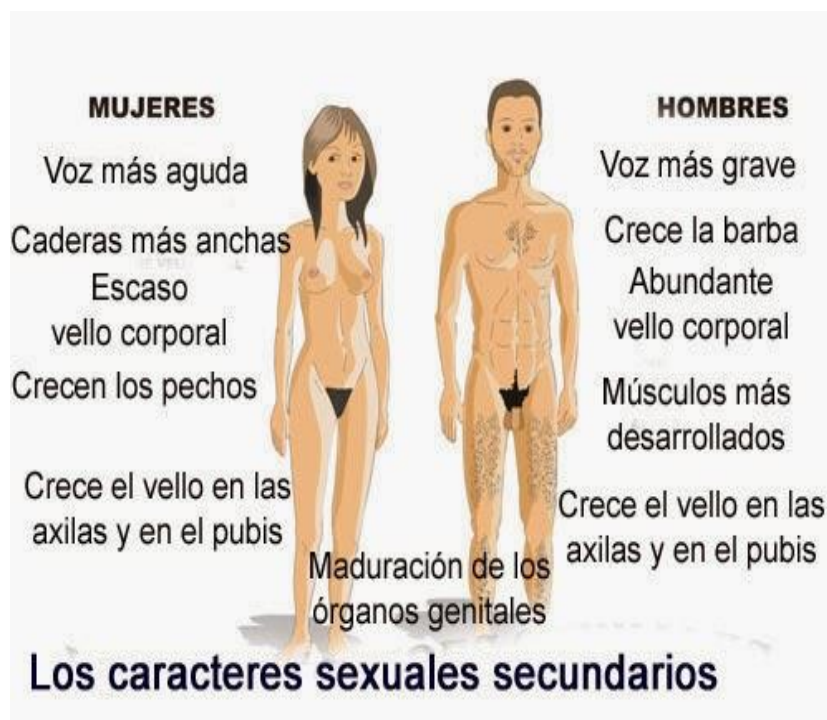
BLOQUE #5 LOS CICLOS DE LA NATURALEZA Y SUS CAMBIOS

TEMA: Sexualidad humana: características secundarias de los niños y niñas

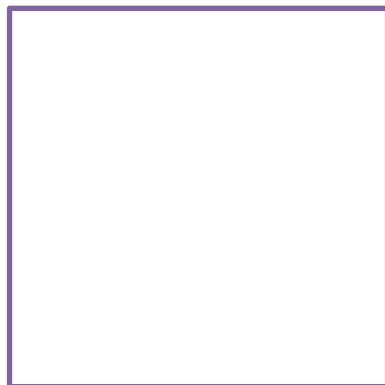
OBJETIVO: Identificar las características que atraviesan los seres humanos en su vida

PROCESO:

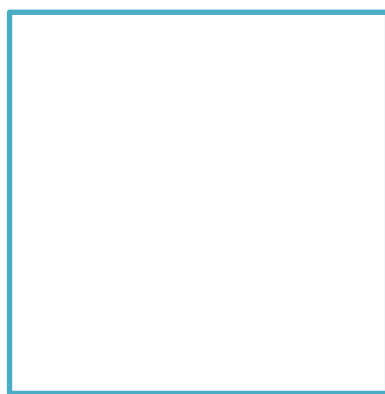
1. Observa con atención la imagen y descubre de que se trata el tema.



2. Comenta con tus compañeros y llega a una conclusión sobre el tema.
3. Indica las diferencias entre un hombre y una mujer.
4. Con base en este gráfico y tomando en cuenta tus conocimientos sobre las características secundarias de los niños y las niñas, dibuja y escribe 4 características de cada uno.



.....
.....
.....
.....
.....
.....



.....
.....
.....
.....
.....
.....

5. Elaborar el ser humano utilizando material reciclable y conocimientos adquiridos en el aula.

MATERIALES:

- Plastilina
- Palos
- Pintura
- Lana etc.

EVALUACIÓN:

INDICADORES DE LOGRO	SI	NO
Identifica las partes del cuerpo humano		
Elabora y ubica los nombres correctamente y los describe utilizando sus conocimientos propios.		

ÁREA MATEMÁTICAS

ESTRATEGIA #4

BLOQUE: NUMÉRICO

TEMA: Multiplicación de números decimales

OBJETIVO: Resolver y formular problemas que involucren más de una operación con números decimales.

PROCESO:

1. Identificar como multiplicar un número natural para un decimal

- Se multiplican los números sin tener en cuenta las comas.

$$\begin{array}{r} 83 \\ \times 9,4 \\ \hline 348 \\ +783 \\ \hline 8178 \end{array}$$

- Se separan en el resultado, con una coma, tantas cifras decimales como tenga el factor decimal

$$\begin{array}{r} 83 \\ \times 9,4 \\ \hline 348 \\ +783 \\ \hline 817,8 \end{array}$$

← Una cifra decimal

← Una cifra decimal

2. Resolver ejercicios con números decimales y descubre donde va la coma del decimal.

$$\begin{array}{r} 456 \\ \times 2,43 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 675 \\ \times 1,7 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 456 \\ \times 9,3 \\ \hline \end{array}$$

3. Mediante tus conocimientos crea ejercicios para realizar en clase y busca otra alternativa de solución mediante material didáctico y explicarlo en el aula de clases a sus compañeros.

MATERIALES:

- Hojas
- Palos
- Goma
- Granos etc.

EVALUACIÓN:

INDICADORES DE LOGRO	SI	NO
Sabe cómo multiplicar una numero decimal con un número natural		
Ubica la coma correctamente en el resultado y crea ejercicios nuevos y propios.		

ESTRATEGIA #5

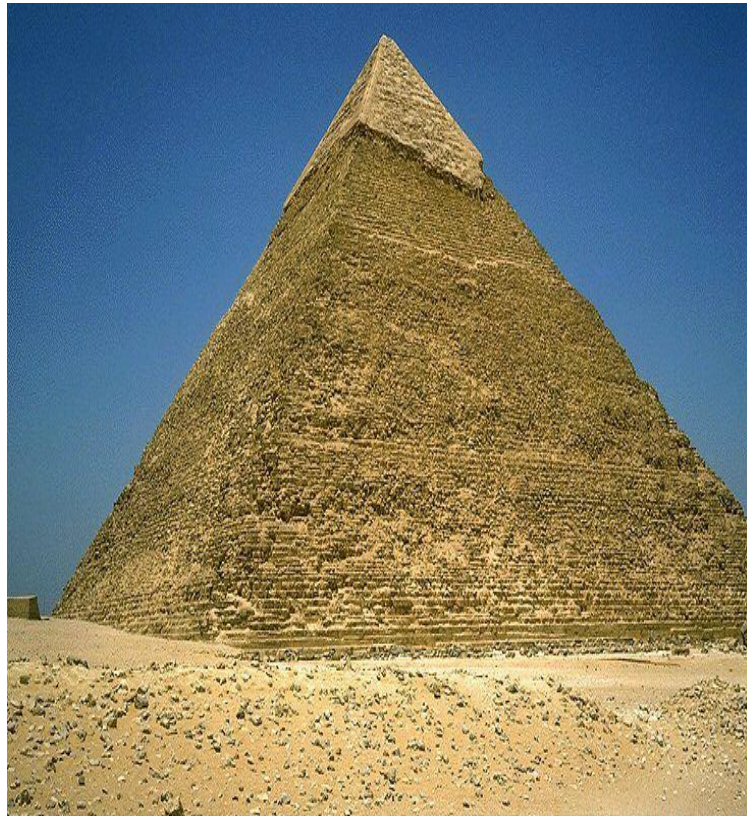
BLOQUE: RELACIONES Y FUNCIONES

TEMA: Prismas y pirámides

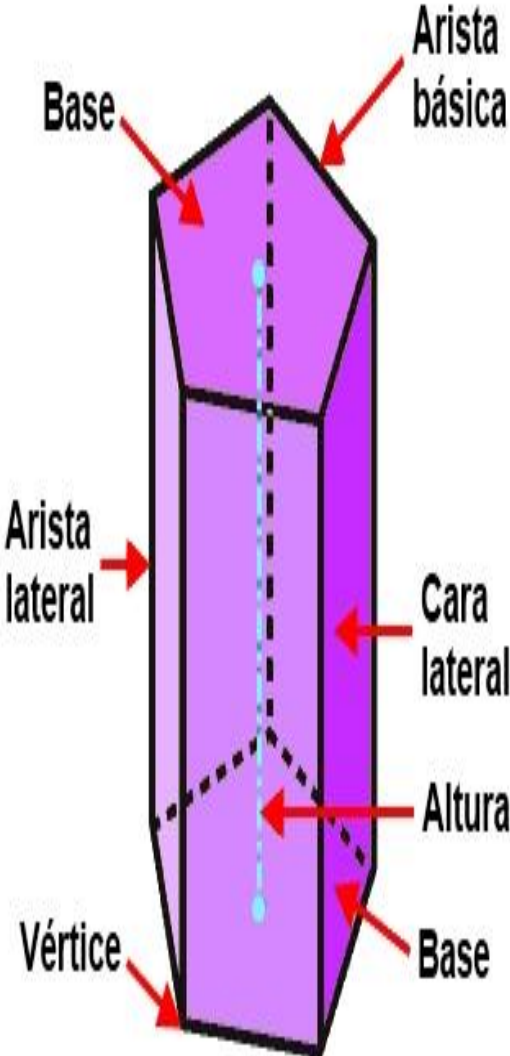
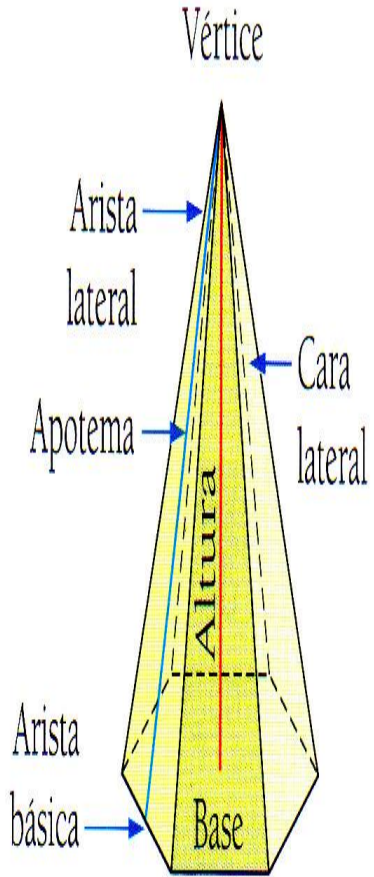
OBJETIVO: Reconocer y nombrar los prismas y pirámides

PROCESO:

1. Observar el gráfico e identificar que los prismas y pirámides son poliedros.

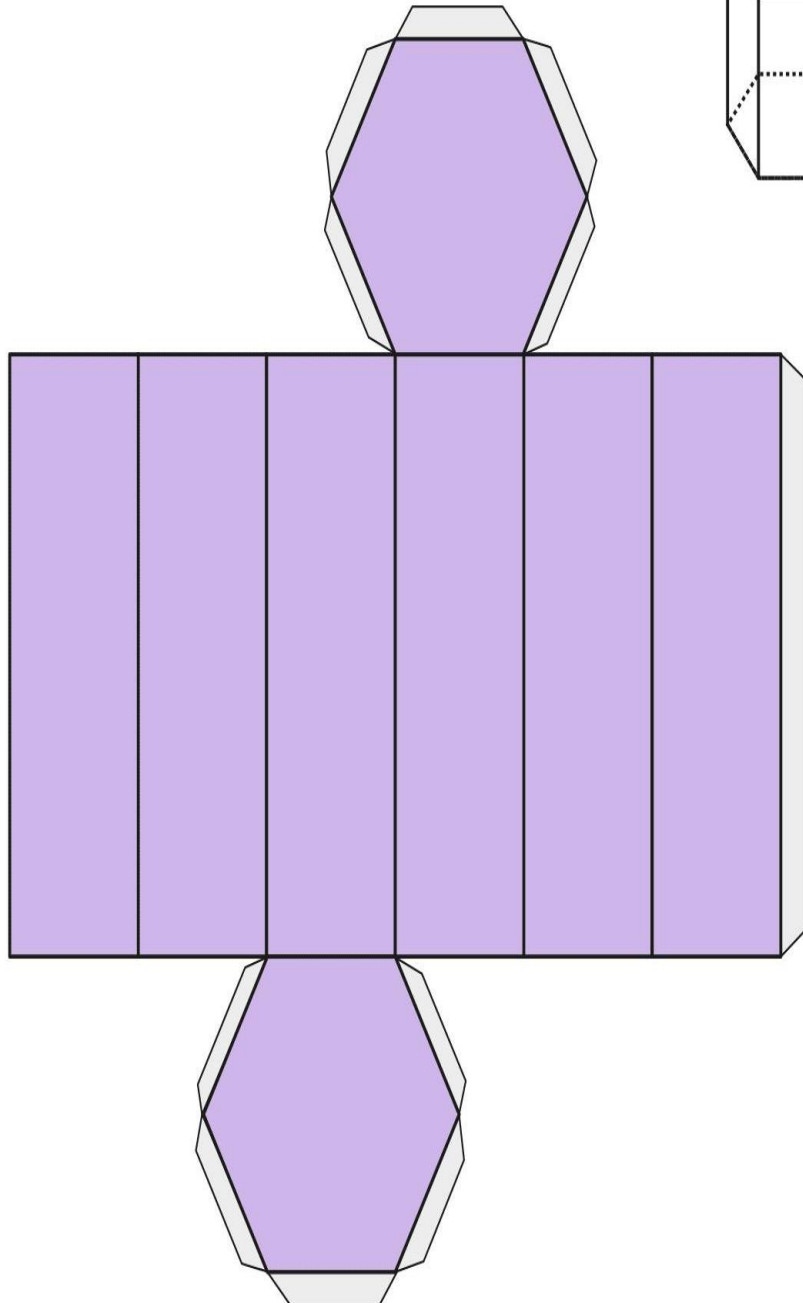
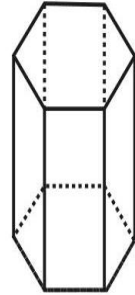


2. Conocer los elementos de un prisma y de una pirámide

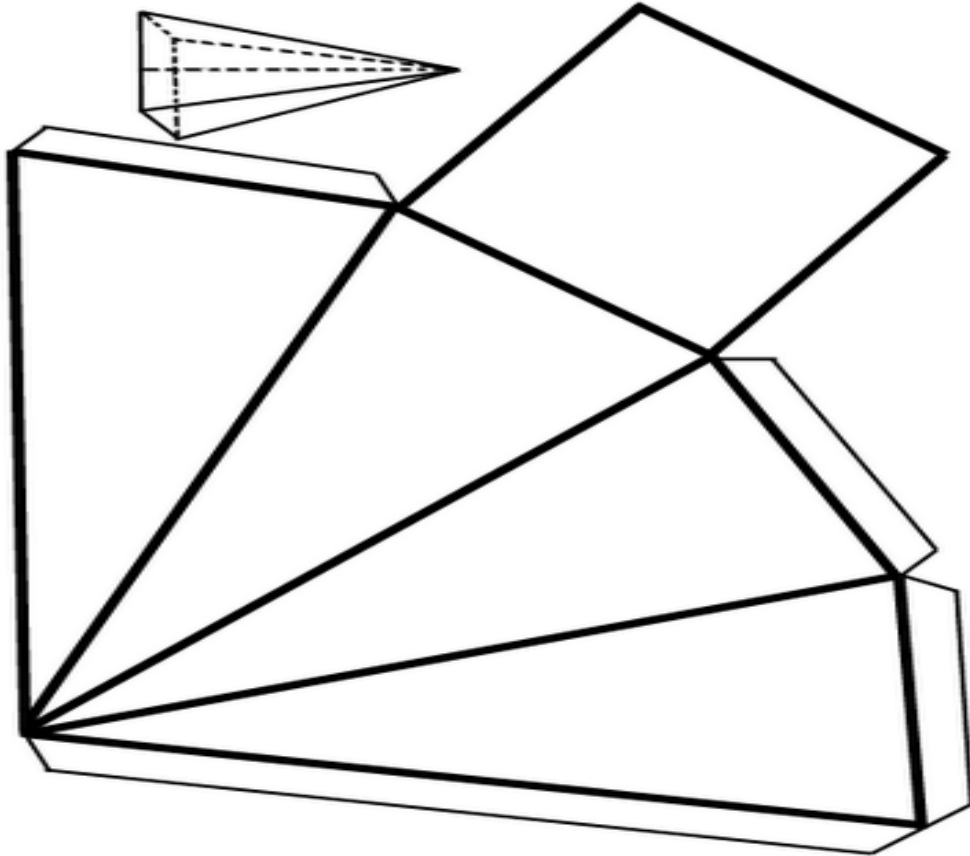
Elementos de un prisma	Elementos de una pirámide
 <p>Diagram of a purple pentagonal prism. Labels with red arrows point to: Base (top and bottom faces), Arista básica (edges of the base), Arista lateral (vertical edges), Cara lateral (side faces), Altura (dashed vertical line from top base to bottom base), and Vértice (bottom corner).</p>	 <p>Diagram of a yellow pentagonal pyramid. Labels with blue arrows point to: Vértice (top point), Arista lateral (slanted edges), Cara lateral (side faces), Apotema (dashed line from apex to base edge), Altura (dashed vertical line from apex to base center), Arista básica (edges of the base), and Base (bottom face).</p> <p>Pirámide pentagonal recta</p>

3. Descubrir cómo se arma un prisma y una pirámide utilizando tu creatividad

Prisma Hexagonal
Red / Armado



PIRÁMIDE



4. Elabora y crea un juguete con este tipo de figuras geométricas y además utiliza otras figuras que ya conoces como el cuadrado ect.

MATERIALES:

- Papel
- Palos
- Pintura

EVALUACIÓN:

INDICADORES DE LOGRO	SI	NO
Identifica los elementos de un prisma y una pirámide		
Arma creativamente las figuras y crea un juguete con las figuras		

ÁREA LENGUA Y LITERATURA

ESTRATEGIA #6

BLOQUE #2: LEYENDO LEYENDAS

TEMA: Leyendas

OBJETIVO: Identificar que es una leyenda

PROCESO:

1. Observa los dibujos e identifica de que leyenda se trata.



2. Crear un cuento fantástico y contarla en clase a sus compañeros creando la personajes del cuento

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

MATERIALES:

- Plastilina
- Palos
- Pintura
- Lana etc.

EVALUACIÓN:

INDICADORES DE LOGRO	SI	NO
Identifica que es una leyenda		
Creo un cuento con los personajes propios.		

ESTRATEGIA #7

BLOQUE #4: VIVE LA POESÍA

TEMA: La poesía

OBJETIVO: Identificar que es una poesía

PROCESO:

1. Identificar que es la poesía
2. Crear su propio concepto de poesía
3. Leer una poesía a sus compañeros de clase con todas las modulaciones.

*Te amo sin saber cómo,
ni cuándo ni de dónde,
te amo directamente sin
problemas ni orgullo:
así te amo porque no sé
amar de otra manera,
sino así de este modo
en que no soy ni eres
tan cerca que tu mano
sobre mi pecho es mía,
tan cerca que se cierran
tus ojos con mi sueño*

Pablo Neruda

4. Crea poemas inspirándote en lo que más quieres como por ejemplo poema a la madre, al país y la vida etc.

EVALUACIÓN:

INDICADORES DE LOGRO	SI	NO
Identifica que es una poesía		
Crea un poema con los conocimientos adquiridos		

ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES

ESTRATEGIA # 8

BLOQUE # 5 ECUADOR CONTEMPORANEO

TEMA: Explotación del petróleo

OBJETIVO: Identificar la utilidad del petróleo en el Ecuador

PROCESO:

1. Identificar que es el petróleo
2. Descubrir el lugar donde se puede encontrar el petróleo
3. Analizar en el texto sobre la producción del petróleo en el Ecuador
4. Realizar un debate sobre la producción del petróleo en el Ecuador con sus compañeros de clase.



5. Elabora en grupo con material reciclable una maketa sobre el petróleo y su utilización y descubre para que se utiliza.

MATERIALES:

- Plastilina
- Palos
- Pintura
- Tabla
- Botellas
- Tapas

EVALUACIÓN:

INDICADORES DE LOGRO	SI	NO
Identifica los lugares donde se pueden encontrar petróleo		
Analiza en el texto sobre el petróleo		
Elabora una maketa sobre el lugar donde hay petróleo atizando sus conocimientos y creatividad.		

ESTRATEGIA # 9

BLOQUE # 6 LOS AÑOS RECIENTES

TEMA: Economía y deuda externa

OBJETIVO: Analizar la economía y la deuda externa en Ecuador

PROCESO:

1. Identificar la economía actual de los ecuatorianos
2. Descubrir a través de la lectura como ha cambiado la economía en el Ecuador
3. Analizar mediante lluvia de ideas sobre la economía y la deuda externa en el Ecuador con sus compañeros de clase.
4. Realizar una dramatización sobre la economía del Ecuador y crear sus propios trajes y libreto de cada personaje.



MATERIALES:

- Palos
- Pintura
- Papel
- Hilo

EVALUACIÓN:

INDICADORES DE LOGRO	SI	NO
Identifica como está la economía de los ecuatorianos		
Analiza en el texto sobre la deuda externa.		
Crea un libreto para dramatizar sobre la economía de los ecuatorianos		

ESTRATEGIA # 10

BLOQUE # 6 LOS AÑOS RECIENTES

TEMA: Ecuador en el mundo

OBJETIVO: Analizar cómo se encuentra el Ecuador en el mundo.

PROCESO:

1. Identificar como se encuentra el Ecuador en el mundo
2. Descubrir a través de la lectura cómo ha cambiado nuestro país
3. Analizar mediante lluvia de ideas sobre el Ecuador en el mundo



4. Elaborar una maketa con material reciclable sobre cómo se encuentran las personas en el Ecuador con sus costumbres y tradiciones.

MATERIALES:

- Palos
- Pintura
- Papel
- Tabla
- Periódico
- Botellas
- Goma

EVALUACIÓN:

INDICADORES DE LOGRO	SI	NO
Identifica como está el ecuador en el mundo		
Analiza en el texto sobre el ecuador en el mundo		
Crea una maketa sobre las distintas regiones del Ecuador utilizando sus conocimientos y creatividad.		

UNIDAD III

GUIA DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA EL DESARROLLAR DE LA CREATIVIDAD EN EL AULA

MÉTODO INVESTIGATIVO

- Observación de la situación problemática
- Estudio de hechos o fenómenos
- Formular hipótesis
- Estructuración del plan de solución
- Ejecución del plan de solución
- Análisis de experiencias descubiertas
- Análisis de experiencias descubiertas
- Evaluación

MÉTODO DE PROYECTOS

- Determinar el problema
- Diagnosticar y contextualizar el entorno
- Sustentar
- Construir problemas específicos
- Plantear soluciones
- Ejecutar soluciones
- Evaluar

MÉTODO DE KOLB (Ciclo de aprendizaje)

- Experiencia concreta
- Observación reflexiva
- Conceptualización abstracta
- Experimentación activa

BÚSQUEDA PARCIAL

- Determinar el problema
- Fundamentar científicamente
- Organizar la búsqueda de la solución (a partir de la solución parcial)
- Ejecutar la búsqueda de la solución
- Probar la solución parcial con os elementos adicionales encontrados.

EXPOSICIÓN PROBLÉMICA

- Determinar el problema
- Realizar el encuadre del problema
- Comunicar el conocimiento (conferencia, video)
- Formulación de la hipótesis
- Determinar los procedimientos para resolver problemas
- Encontrar la solución (fuentes, argumentos, búsqueda)

CONVERSACIÓN HEURÍSTICA

- Determinación del problema
- Diálogo mediante preguntas (método socrático)
- Encontrar la lógica de las relaciones encontradas
- Plantear soluciones
- Elaborar las conclusiones acerca de los elementos, relaciones y razonamiento que aparecen en el objeto o información a interpretar.

6.8. MODELO OPERATIVO

FASES	OBJETIVOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	RESPONSABLES
PLANIFICACIÓN	Diseñar una guía de estrategias metodológicas de aprendizaje por descubrimiento para desarrollar la creatividad mediante la elaboración de talleres prácticos para que el docente desarrolle la creatividad de los estudiantes de la escuela “Ernesto Bucheli”.	Seleccionar las estrategias, técnicas y actividades más adecuadas que formarán parte de la guía de estrategias metodológicas de aprendizaje por descubrimiento para desarrollar la creatividad y construcción de un aprendizaje significativo.	Humanos Materiales Institucionales	Autoridades Docentes Investigadora
SOCIALIZACIÓN	Socializar con los docentes el uso y aplicación de la guía de estrategias metodológicas de aprendizaje por descubrimiento para desarrollar la creatividad dentro del aula.	Realizar la presentación de la guía de estrategias metodológicas de aprendizaje por descubrimiento para desarrollar la creatividad en conjunto con las autoridades educativas, docentes y estudiantes.	Humanos Materiales Institucionales	Autoridades Docentes Investigadora
EJECUCIÓN DE LA PROPUESTA	Ejecutar la guía de estrategias metodológicas de aprendizaje por descubrimiento para desarrollar la creatividad con el fin de motivar a los estudiantes y hacer más fácil la adquisición de conocimientos.	Aplicar los conocimientos obtenidos en la socialización de guía de estrategias metodológicas de aprendizaje por descubrimiento para desarrollar la creatividad en las actividades escolares.	Humanos Materiales Institucionales	Autoridades Docentes Investigadora
EVALUACIÓN	Evaluar la guía de estrategias metodológicas de aprendizaje por descubrimiento para desarrollar la creatividad y así mejorar el aprendizaje y saber que es una herramienta útil para la labor docente.	Actualización permanente. Capacitación continua.	Humanos Materiales Institucionales	Autoridades Docentes Investigadora

Tabla N° 19: Modelo operativo

Elaborado por: Mayra Verónica Saquina Alcaciega

6.9. ADMINISTRACIÓN DE LA PROPUESTA

Con el propósito que la propuesta de solución al problema de investigación constituya un soporte eficaz, se gestionará adecuadamente mediante el modelo operativo, propuesto por la investigadora.

A continuación se ejecutará la propuesta creando una visión más amplia y la factibilidad que presenta la guía de estrategias metodológicas para desarrollar el aprendizaje por descubrimiento en la creatividad.

ACCIÓN	RESPONSABLES
Socialización	Investigadora, Autoridades del plantel educativo.
Periodo de aplicación de la guía didáctica.	Mayra Verónica Saquinga Alcaciega.
Presupuesto Copias de documentos \$5,00 Material de escritorio \$15,00 Diseño gráfico \$50,00 Impresión de la guía didáctica \$20,00 Transporte \$10,00 Modelo operativo \$80,00 Total \$155,00	Mayra Verónica Saquinga Alcaciega.
Previsión de la evaluación	Mayra Verónica Saquinga Alcaciega., Autoridades y docentes de la Institución Educativa.

Tabla N° 20: Administración de la propuesta

Elaborado por: Mayra Verónica Saquinga Alcaciega

6.10. PREVISIÓN DE LA EVALUACIÓN

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
¿Quiénes solicitan evaluar?	Las autoridades, investigadora, docentes y estudiantes.
¿Por qué evaluar?	Conocer la aplicación y aceptación que tiene la guía de estrategias metodológicas de aprendizaje por descubrimiento para desarrollar la creatividad.
¿Para qué evaluar?	Obtener datos reales sobre la efectividad de la propuesta. Conocer si existieron cambios de actitud por parte de los estudiantes, al aplicar la propuesta en la institución ejecutora.
¿Qué evaluar?	La funcionalidad y efectividad de la guía de estrategias metodológicas de aprendizaje por descubrimiento para desarrollar la creatividad. La participación de las autoridades, docentes y estudiantes en la organización y adaptación de la guía a las actividades escolares.
¿Quién evalúa?	Investigadora Autoridades de la Institución Docentes Estudiantes
¿Cuándo evaluar?	Permanentemente
¿Cómo evaluar?	Observación, encuesta y entrevista a docentes y estudiantes.
¿Con qué evaluar?	Fichas de observación, cuestionarios y entrevistas.

Tabla N° 21: Previsión de la evaluación

Elaborado por: Mayra Verónica Saquina Alcaciega

BIBLIOGRAFÍA

- ACTUALIZACIÓN Y FORTALECIMIENTO CURRICULAR*. (2010). ECUADOR .
- Alsina, À. (2007). *El aprendizaje reflexivo en la formación permanente del profesorado: un análisis desde la didáctica de la matemática*. España.
- Alsina, Á. (2010). *Apredizaje reflexivo en la formación inicial del profesorado: un modelo para aprender a enseñar matemáticas*. España.
- Aretio, L. G. (2 de 2009). *La guía didáctica*. Recuperado el 2 de 7 de 2015, de la guía didáctica: <http://www.uned.es/catedraunesco-ead/editorial/p7-2-2009.pdf>
- ASTUDILLO, L. (2002).
- Asuncion, U. E. (1999). *Universidad de Azuay*. Obtenido de Tecnicas Educativas: <http://www.uazuay.edu.ec/documentos/TECNICAS%20EDUCATIVAS.pdf>
- Barrón Ruiz, A. (1993). *Aprendizaje por descubrimiento: principios y aplicaciones inadecuadas*. Obtenido de Aprendizaje por descubrimiento: principios y aplicaciones inadecuadas: <https://scholar.google.com.ec/scholar?hl=es&q=aprendizaje+por+descubrimiento&btnG=&lr=>
- Bernal, D. (2005). *Pedagogia*. Obtenido de Arte y pedagogia: http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/williamsoler/arte_y_pedagogia.pdf
- Blázdez, A. (2009). *Educacion y cratividad. Innovacion y experiencias educativas*, 3-4.
- Bruner, J. (2011). *Aprendizaje por descubrimiento. Ideria edición octava 2006*, 46.
- Bruner, J. (22 de Mayo de 2012). *Aprendizaje por descubrimiento*. Obtenido de Educacion inicial: <http://estudiantesinicialusp.blogspot.com/2012/05/aprendizaje-por-descubrimiento.html>
- Caparros, A. (1998). *Como pensamos: Nueva exposicion de la relación entre el pensamiento reflexivo y proceso educativo*. España.

- Cardenas, H. (2010). "LA CREATIVIDAD Y SU INFLUENCIA EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE LA ESCUELA ABDÓN CALDERÓN, PARROQUIA BOLÍVAR, CANTÓN PELILEO, PERÍODO NOVIEMBRE 2009 – MARZO 2010". Ambato.
- Castillo, Y. (2010). *Monografias.com Psicología*. Obtenido de Monografias.com Psicología: <http://www.monografias.com/trabajos89/el-pensamiento/el-pensamiento.shtml>
- Cervantes, I. (1997-2016). *Centro Virtual Cervantes*. Obtenido de http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/aprendizajedescribimiento.htm
- Chacon, E. (Junio de 24 de 2010). *Constructivismo*. Obtenido de <http://hablemosobreconstructivismo.blogspot.com/2010/06/resumen-el-aprendizaje-por.html>
- Chango, V. (2012). Incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la creatividad de las estudiantes de octavo año de educación básica del instituto tecnológico superior "María Natalia Vaca".
- Dewey, j. (1989). *Psicología del pensamiento* .
- Domingo Curto, J. M. (2005). *Psicología del pensamiento* . España: UOC.
- García, A. (2009). *La guía didáctica*. Recuperado el 2 de 7 de 2015, de <http://www.uned.es/catedraunesco-ead/editorial/p7-2-2009.pdf>
- http://planipolis.iiep.unesco.org/upload/Ecuador/Ecuador_Hacia_PlanDecenal.pdf. (s.f.). Obtenido de http://planipolis.iiep.unesco.org/upload/Ecuador/Ecuador_Hacia_PlanDecenal.pdf.
- Ignacio Garcia Hernandez, G. D. (2014). *Las guías didácticas: recursos necesarios para el aprendizaje autónomo*. Recuperado el 02 de 07 de 2015, de Las guías didácticas: recursos necesarios para el aprendizaje autónomo: <http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2077-28742014000300012&lng=es&nrm=iso>. ISSN 2077-2874.
- Ineval. (2014). *Ser estudiante 2013 primeros resultados nacionales*. Quito-Ecuador.

- Ineval. (s.f.). *ser*.
- Linda Elder, R. P. (s.f.). Miniguia para el pensamiento crítico, conceptos y herramientas . En R. P. Linda Elder, *Miniguia para el pensamiento crítico, conceptos y herramientas* (págs. 188-190). Quito.
- Lopez, J. (13 de Diciembre de 2012). *Nicablogger*. Obtenido de Aprendizaje por descubrimiento, ventajas y desventajas: <http://tumejortarea.blogspot.com/2012/11/aprendizaje-por-descubrimiento-ventajas.html>
- Ministerio de Educacion . (2008). La reflexiòn crítica en el aula. En *Actividad Pedagógica sugerida* (pág. 67). Quito -Ecuador.
- Ministerio de Educacion . (2008). *Resultado pruebas SER*. Quito -Ecuador.
- Ministerio de Educacion . (2008). *Resultado pruebas SER* . Quito-Ecuador.
- Ministerio de Educacion . (s.f.). La Reflexiòn crítica en el aula . En *Actividad Pedagógica sugerida* (pág. 67). Quito-Ecuador.
- MONREAL, A. (1982). *La creatividad*.
- Morales, A. (2011). Emprendimiento educativo como estrategias pedagógicas de generación del aprendizaje por descubrimiento en el área de estudios sociales de los estudiantes del cuarto año de educación básica en la escuela "dr. alonso castillo" del sector de huachi belén per.
- Moreira, M. A. (1997). *Aprendizaje significativo: un concepto subyacente*. Burgos, España. : Actas Encuentro Internacional sobre el aprendizaje significativo.
- Otero, J. M. (2010). *competencias basicas: procesos cognitivos y tipos de pensamiento*. Recuperado el 5 de 8 de 2015, de competencias basicas: procesos cognitivos y tipos de pensamiento: www.competenciasbasicashuelva.net/.../procesos_cognitivos_y_tipos_de_p.
- Paidós. (1978). *Creatividad y Educación*. Buenos Aires.
- Pestalozzi, J. (2000). *Pedagogía*. Tecnos.
- Pineda, N. (2012). *"LAS ARTES PLÁSTICAS INFANTILES Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS"*

DEL PRIMER Y SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA "EDUARDO REYES NARANJO" DEL CANTÓN AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA". Ambato.

Plantilla Simple. Imágenes de plantillas de luoman. Con la tecnología de Blogger.
. (s.f.). Obtenido de http://sociologia-argelia.blogspot.com/p/aprendizaje-por-descubrimiento-bruner_18.html

Rodriguez, M. &. (1997). *El pensamiento creativo*. México: MC Graw Hill.

Romo, M. (1997). *Psicología de la Creatividad*. Barcelona.

Santos, D. (2015). *Técnicas de estudio para mejorar el aprendizaje*. Obtenido de Examtime: <https://www.examtime.com/es/blog/tecnicas-de-estudio/>

TAPIA, F. (1912). Módulo evaluación de los aprendizajes, modelos pedagógicos. 11-13.

Torres, V. (2011). *"ELABORACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO CON ELEMENTOS DEL .* Ambato.

Turushina, P. E. (2011). Ambato.

Universidad internacional de Valencia. (s.f.). Obtenido de Educacion: <http://www.viu.es/el-aprendizaje-por-descubrimiento-de-bruner/>

Villatoro, J. (2016). Obtenido de <http://www.psicopedagogia.com/definicion/proceso%20mental>

Yacelga, M. (2008). *Técnicas de aprendizaje*.

Zarza, O. (Mayo de 2009). *Aprendizaje por descubrimiento*.

Zepeda, M. (2012). *Planeta hola*. Obtenido de Procesos mentales: <http://planetahola.jimdo.com/psicolog%C3%ADa/procesos-mentales/>

ANEXOS



ANEXO 1
UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL

Encuesta N# 1

Dirigido al **docente** del séptimo año de Educación Básica de la escuela Ernesto Bucheli del Cantón Ambato provincia de Tungurahua.

Objetivo: Determinar la incidencia del aprendizaje por descubrimiento en la creatividad de los estudiantes del séptimo año de Educación Básica de la escuela “Ernesto Bucheli” del Cantón Ambato.

Instrucciones:

Responder de forma honesta y sincera las preguntas.

Marque con una (x) la respuesta que considere correcta.

Si tiene alguna duda pregunte a las personas que le estén encuestando

Contenido:

1. Generalmente, ¿De qué manera se realiza el proceso de aprendizaje?
 - a) Por recepción ()
 - b) Por descubrimiento ()
2. ¿Cuándo el aprendizaje es más adecuado y duradero?
 - a) Cuando se aprende por recepción ()
 - b) Cuando se aprende por descubrimiento. ()
3. ¿Deja que sus estudiantes descubran por si solos el tema de aprendizaje?
 - a) Siempre ()
 - b) A veces ()
 - c) Nunca ()
4. ¿Piensa usted que el estudiante al construir sus propios conocimientos le ayudaría a mejorar las destrezas y habilidades?
 - a) Si ()
 - b) No ()

5. ¿Usted considera que los estudiantes son creativos en las distintas áreas de estudio?
 - a) Si ()
 - b) No ()
6. ¿En sus horas clase desarrolla la creatividad en sus estudiantes?
 - a) Siempre ()
 - b) A veces ()
 - c) Nunca ()
7. ¿Crea ambientes adecuados (rincones de juego, experiencias de ciencias, dibujo y pintura...) para desarrollar la creatividad en los niños y las niñas?
 - a) Siempre ()
 - b) A veces ()
 - c) Nunca ()
8. ¿Brinda materiales adecuados (colores, pinturas, crayones, hojas, botellas plásticas, tapas entre otras) para que los niños y niñas se expresen libremente?
 - a) Siempre ()
 - b) A veces ()
 - c) Nunca ()
9. ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la creatividad alcanzada por sus estudiantes generalmente?
 - a) Alto ()
 - b) Medio ()
 - c) Bajo ()
10. ¿Cree que es importante implementar estrategias para desarrollar la creatividad en los estudiantes?
 - a) Si
 - b) No

“GRACIAS POR SU COLABORACIÓN”



ANEXO 2
UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL

Encuesta N# 1

Dirigido a los **estudiantes** del séptimo año de Educación Básica de la escuela Ernesto Bucheli del Cantón Ambato provincia de Tungurahua.

Objetivo: Determinar la incidencia del aprendizaje por descubrimiento en la creatividad de los estudiantes del séptimo año de Educación Básica de la escuela “Ernesto Bucheli” del Cantón Ambato.

Instrucciones:

Responder de forma honesta y sincera las preguntas.

Marque con una (x) la respuesta que considere correcta.

Si tiene alguna duda pregunte a las personas que le estén encuestando

Contenido:

1. ¿De qué manera se realiza el proceso de aprendizaje?
 - a) Por recepción ()
 - b) Por descubrimiento ()
2. ¿Cuándo el aprendizaje es más adecuado y duradero?
 - a) Cuando se aprende por recepción ()
 - b) Cuando se aprende por descubrimiento. ()
3. ¿Su maestra deja que descubran por si solos el tema de aprendizaje?
 - a) Siempre ()
 - b) A veces ()
 - c) Nunca ()
4. ¿Piensa usted que al construir sus propios conocimientos le ayudaría a mejorar las destrezas y habilidades?
 - a) Si ()
 - b) No ()
5. ¿Se considera un estudiante creativo en las distintas áreas de estudio?
 - a) Si ()
 - b) No ()

6. ¿En las horas clase la maestra desarrolla la creatividad en sus estudiantes?
 - a) Siempre ()
 - b) A veces ()
 - c) No ()
7. ¿Tu maestra crea ambientes adecuados (rincones de juego, experiencias de ciencias, dibujo y pintura...) para desarrollar la creatividad en los niños y las niñas?
 - a) Siempre ()
 - b) A veces ()
 - c) Nunca ()
8. ¿Tu maestra brinda materiales adecuados (colores, pinturas, crayones, hojas, botellas plásticas, tapas entre otras) para que los niños y niñas se expresen libremente?
 - a) Siempre ()
 - b) A veces ()
 - c) Nunca ()
9. ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la creatividad alcanzada por usted?
 - a) Alto ()
 - b) Medio ()
 - c) Bajo ()
10. ¿Cree que es importante que su maestra implemente estrategias para desarrollar la creatividad es los estudiantes?
 - a) Si
 - b) No

“GRACIAS POR SU COLABORACIÓN”

ANEXO 3

Docente y Estudiantes del séptimo año de Educación Básica de la escuela “Ernesto Bucheli” realizando las encuestas.



ANEXO 4

Socialización con los estudiantes y docente sobre la importancia de la guía de estrategias metodológicas de aprendizaje por descubrimiento para desarrollar la creatividad en los niños de séptimo año de la Escuela “Ernesto Bucheli”.



ESCUELA FISCAL "ERNESTO BUCHELI"

Samanga Bajo – Atahualpa

Telef. 2436313

AMBATO

Ambato, 03 de Julio de 2015

SRTA.

SAQUINGA ALCACIEGA MAYRA VERÓNICA

ESTUDIANTE DEL DÉCIMO SEMESTRE DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO.

Previa AUTORIZACIÓN del DISTRITO Ambato 18D01, se acepta que la señorita en mención con C I. **1804148961**, desarrolle el proyecto de investigación previo a la obtención del Título de Lcda. en Ciencias de la Educación Mención Educación Básica en la Escuela de Educación Básica "ERNESTO BUCHELI " de la Parroquia Atahualpa, cantón Ambato.

Sin tener otro particular me suscribo.

Atentamente


Lic. Wilma Garzón

DIRECTORA.

