



Influencia del ambiente de aprendizaje en el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de básica media. guía didáctica para docentes

Influence of the learning environment on the development of creative thinking in high school students. didactic guide for teachers

Influência do ambiente de aprendizagem no desenvolvimento do pensamento criativo em alunos do ensino médio. guia didatico para professores

Génesis Zoraida Sotomayor-Díaz ^I
genuklove@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0002-9037-6919>

Carlos Alberto Sotomayor-Díaz ^{II}
sotomayorcarlo@hotmail.com
<https://orcid.org/0009-0003-4191-2081>

Lourdes Viviana Amaiquema-Franco ^{III}
lamaiquema@yahoo.es
<https://orcid.org/0009-0001-2736-3755>

Tatiana Edith Sánchez-Mazacon ^{IV}
edithgerard313@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0001-8932-9985>

Correspondencia: genuklove@gmail.com

Ciencias de la Educación
Artículo de Investigación

* **Recibido:** 23 de febrero de 2023 ***Aceptado:** 14 de marzo de 2023 * **Publicado:** 19 de abril de 2023

- I. Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Educación Primaria, Docente de la Unidad Educativa "Darío C. Guevara". Los Ríos, Babahoyo, El Salto.
- II. Magíster en Diseño Curricular, Docente de la Escuela de Educación Básica "Francisco Robles". Los Ríos, Babahoyo, Clemente Baquerizo.
- III. Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Educación Primaria, Docente de la Unidad Educativa "Abdón Calderón Muñoz". Los Ríos, Babahoyo, Barreiro.
- IV. Licenciada en Ciencias de la Educación Mención de Educación Básica, Docente de la Escuela De educación Básica " 20 De Enero".

Resumen

El tema de este proyecto es Influencia del factor ambiental en el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes del quinto grado de una unidad educativa básica media, tema de vital importancia en el desarrollo educativo en la actualidad. El presente estudio tiene como objetivo examinar la influencia del factor ambiental en la calidad del desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes del quinto grado de unidad educativa básica media, mediante un estudio bibliográfico-descriptivo, para diseñar una guía didáctica con enfoque destrezas con criterios de desempeño. De este modo, se realizó una búsqueda exhaustiva en múltiples bases de datos utilizando un diseño de revisión bibliográfica, artículos académicos en inglés y español, así como criterios de exclusión e inclusión. La investigación sugiere que algunos docentes pueden necesitar formación para utilizar eficazmente los factores ambientales con el fin de promover el pensamiento creativo en los estudiantes, y todos los docentes deberían aplicar estrategias adecuadas para promover las capacidades de pensamiento creativo de los alumnos con el fin de obtener mejores resultados educativos.

Palabras Clave: Covid-19; Pandemia; Población pediátrica; Impacto psicológico.

Abstract

The theme of this project is the influence of the environmental factor on the development of creative thinking in fifth grade students of a basic secondary educational unit, a topic of vital importance in educational development today. The objective of this study is to examine the influence of the environmental factor on the quality of the development of creative thinking of students in the fifth grade of a basic secondary educational unit, through a bibliographical-descriptive study, to design a didactic guide with a focus on skills with criteria of performance. Thus, an exhaustive search of multiple databases was conducted using a literature review design, academic articles in English and Spanish, as well as exclusion and inclusion criteria. Research suggests that some teachers may need training to effectively use environmental factors to promote creative thinking in students, and all teachers should apply appropriate strategies to promote students' creative thinking abilities in order to gain better educational results.

Keywords: Covid-19; Pandemic; Pediatric population; Psychological impact.

Resumo

O tema deste projeto é a influência do fator ambiental no desenvolvimento do pensamento criativo em alunos do quinto ano de uma unidade básica de ensino médio, tema de vital importância no desenvolvimento educacional atual. O objetivo deste estudo é examinar a influência do fator ambiental na qualidade do desenvolvimento do pensamento criativo de alunos da quinta série de uma unidade básica de ensino médio, por meio de um estudo bibliográfico-descritivo, para a elaboração de um guia didático com foco em habilidades com critérios de desempenho. Assim, uma busca exaustiva de vários bancos de dados foi realizada usando um design de revisão de literatura, artigos acadêmicos em inglês e espanhol, bem como critérios de exclusão e inclusão. A pesquisa sugere que alguns professores podem precisar de treinamento para usar efetivamente os fatores ambientais para promover o pensamento criativo nos alunos, e todos os professores devem aplicar estratégias apropriadas para promover as habilidades de pensamento criativo dos alunos, a fim de obter melhores resultados educacionais.

Palavras-chave: COVID-19; Pandemia; População pediátrica; Impacto psicológico.

Introducción

El entorno de aprendizaje es el conjunto de condiciones, recursos y actividades que rodean al alumno e influyen en el proceso de aprendizaje. Este entorno puede ser formal o informal, presencial o virtual, puede incluir elementos como la configuración del espacio físico, la tecnología disponible, la interacción social, modo de instrucción, el plan de estudios y la evaluación (Molineros, 2022). De este modo se debe incluir distintos tipos de aprendizaje, como el aprendizaje basado en proyectos, el aprendizaje colaborativo y el aprendizaje independiente, en función de las necesidades y características individuales de los alumnos.

El ambiente de aprendizaje también debe ser capaz de integrar diferentes formas de aprendizaje, como el aprendizaje basado en proyectos, el aprendizaje cooperativo y el aprendizaje autónomo. Debe permitir que los estudiantes desarrollen habilidades, conocimientos relevantes, significativos, y estar en constante evolución para adaptarse a las necesidades y demandas de la sociedad y del mundo laboral.

Los entornos de aprendizaje son fundamentales para el éxito educativo de los alumnos. Entre las razones por las que son importantes se incluyen: apoyar el desarrollo de habilidades, conocimientos

relevantes, estimular la participación y la colaboración entre los alumnos, adaptarse a las necesidades y características individuales de los alumnos, integrar diferentes formas de aprendizaje y preparar a los alumnos para el mundo laboral. En última instancia, el entorno de aprendizaje tiene un impacto significativo en el proceso educativo de los alumnos (Orozco, 2019).

Una de las características de los ambientes de aprendizaje puede tener una amplia variedad de características, pero aquí se presentan algunas de las más comunes: flexibilidad, interactividad, disponibilidad de recursos y tecnología, espacios de trabajo cómodos, acogedores, oportunidades para el aprendizaje autónomo, evaluación formativa y fomento de la creatividad y el pensamiento crítico. Los ambientes de aprendizaje efectivos deben ser flexibles con la finalidad de adaptarse a las necesidades individuales de los estudiantes, fomentar la participación activa, el aprendizaje significativo a través de la interacción, estar equipados con los recursos y tecnologías necesarios, ser cómodos, acogedores, promover el aprendizaje autónomo, proporcionar retroalimentación inmediata sobre el desempeño y fomentar la creatividad, el pensamiento crítico para desarrollar habilidades con conocimientos más profundos y relevantes (Olivares & Yolanda, 2012).

El desarrollo del pensamiento creativo se refiere al proceso de fomentar y mejorar la capacidad de una persona para generar nuevas ideas originales, soluciones, enfoques para resolver problemas y enfrentar desafíos. Es un proceso que implica la exploración incluyendo la experimentación con nuevas ideas, la capacidad de ver situaciones desde diferentes perspectivas y la habilidad para combinar diferentes elementos para crear algo nuevo y valioso. El pensamiento creativo no se limita a las artes o la cultura, sino que puede aplicarse en diversos campos, desde la tecnología, la ciencia hasta la economía y los negocios.

Entre los métodos y estrategias utilizados para desarrollar habilidades de pensamiento creativo se encuentran el pensamiento lateral, la lluvia de ideas, los juegos de rol, la visualización, así como la resolución de problemas. Estas técnicas ayudan a las personas a desarrollar habilidades para superar obstáculos mentales, generar ideas innovadoras, así como soluciones eficaces a los problemas.

Los ambientes de aprendizaje ofrecen diversos beneficios a los estudiantes según los autores nos indican García y Tigua, (2018). En primer lugar, fomentan el aprendizaje activo al permitir que los estudiantes participen de manera más activa en su proceso de aprendizaje. En segundo lugar, los ambientes de aprendizaje que estimulan la creatividad pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades creativas y a pensar fuera de lo convencional. En tercer lugar, los ambientes de

aprendizaje colaborativos pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades de trabajo en equipo, aprender a colaborar y comunicarse efectivamente con otros.

Además, los ambientes de aprendizaje pueden permitir a los estudiantes trabajar a su propio ritmo y adaptar el aprendizaje a sus necesidades individuales, lo que se conoce como personalización del aprendizaje. Otro beneficio de los ambientes de aprendizaje es el incremento de la motivación. Los estudiantes se motivan más cuando el ambiente de aprendizaje se adapta a sus necesidades e intereses.

El uso de factores ambientales en el entorno de aprendizaje es fundamental para el éxito del proceso de enseñanza y aprendizaje. Hay varios aspectos importantes que deben tenerse en cuenta al utilizar estos factores, como el espacio físico, la tecnología, el diseño didáctico, la flexibilidad, el entorno psicológico y la evaluación. El espacio físico debe ser lo suficientemente grande a fin de permitir una enseñanza eficaz, la tecnología debe ser capaz de apoyar el proceso de enseñanza con un diseño adaptado a las necesidades y capacidades de los estudiantes (Guanotuña y Heredia, 2022).

El uso de factores ambientales en el entorno de aprendizaje es fundamental para el éxito del proceso de enseñanza y aprendizaje. Hay varios aspectos importantes que deben tenerse en cuenta al utilizar estos factores, como el espacio físico, la tecnología, el diseño didáctico, la flexibilidad, el entorno psicológico y la evaluación. El espacio físico debe ser lo suficientemente grande a fin de permitir una enseñanza eficaz, la tecnología debe ser capaz de apoyar el proceso de enseñanza con un diseño adaptado a las necesidades del alumnado.

Desarrollo de las habilidades del pensamiento creativo

La creatividad está relacionada con la imaginación, la inventiva, la inteligencia, la divergencia, la ensoñación, el pensamiento lateral, el punto de vista, lo insólito, curiosidad, originalidad, lo nuevo, lo diferente, la fluidez, establecer asociaciones, inventar, innovar, las producciones nuevas, la elaboración, la sensibilidad a los problemas, el análisis, la síntesis, la comunicación de esta manera, solo la persona creativa sabe cómo acabar con el aburrimiento, la persona creativa no conoce el aburrimiento en absoluto. Está emocionada, encantada constantemente en un estado de aventura.

Muñoz (2022) menciona

El proceso creativo es un método de solución de problemas. Cuando surgen nuevos o viejos problemas que no podemos resolver con las respuestas conocidas, se pone de manifiesto la necesidad de pensar de una manera distinta, de reinventar, de redefinir, de crear soluciones

novedosas y originales. La creatividad es una capacidad universal e innata, que todos poseemos en diferentes grados y es una cualidad necesaria en el desarrollo de cualquier actividad artística o científica. (p. 78)

De modo que, nuestra experiencia de la creatividad en la infancia modela gran parte de lo que hacemos en la adultez, desde el trabajo hasta la vida familiar. La vitalidad en verdad, la supervivencia misma de nuestra sociedad depende de criar niños aventureros capaces de solucionar problemas en forma innovadora. La creatividad es considerada unánimemente como el motor de toda actividad humana. Es una cualidad que existe en todos los seres humanos en mayor o menor medida, que puede aplicarse en la solución de cualquier situación vital y que puede ser desarrollada en diferentes grados, en todos los seres humanos, mediante la educación y el entorno.

Materiales y métodos

Diseño y alcance del estudio

En este artículo se analizan varias maneras de elaborarlo. Mediante una investigación mixta es un enfoque que busca combinar los elementos de diferentes tipos de investigación para obtener una perspectiva más amplia y completa del tema de interés. En este caso específico, la investigación mixta combina elementos de una investigación bibliográfica-descriptiva y una investigación de encuesta. La revisión bibliográfica es esencial para establecer el marco teórico de la investigación, es decir, para fundamentar las teorías y conceptos clave relacionados con el tema de interés. La revisión bibliográfica también puede proporcionar información relevante sobre la metodología y los instrumentos utilizados en investigaciones anteriores.

Por otro lado, la encuesta dirigida a los docentes permite recopilar datos originales y específicos acerca de su percepción del ambiente de aprendizaje y su influencia en el pensamiento creativo de los estudiantes. Esta información puede complementar y enriquecer la información obtenida a través de la revisión bibliográfica y proporcionar una perspectiva más actualizada y relevante sobre el tema.

Las encuestas se realizaron con alternativas múltiples, dirigidas a docentes y padres de familia, las que fueron planteadas en un formato con preguntas en forma clara, sencilla y precisa, para que puedan verter sus opiniones y de esta forma puedan ser tabuladas. Se denomina encuesta al conjunto de preguntas especialmente diseñadas y pensadas para ser dirigidas a una muestra de población, que se considera por determinadas circunstancias funcionales al trabajo, representativa

de esa población, con el objetivo de conocer la opinión de la gente sobre determinadas cuestiones corrientes o problemática

El tamaño de la muestra corresponde a 94 personas de la unidad educativa básica media, escogidas mediante un proceso probabilístico casual y está integrada por: 14 docentes, 40 padres de familia del quinto grado de educación básica.

A través de las herramientas de Google se compartió un cuestionario de 10 preguntas bajo la escala de Likert, al ser una escala que mide actitudes, es importante que pueda aceptar que las personas tienen actitudes favorables, desfavorables o neutras a las cosas y situaciones lo cual es perfectamente normal en términos de información. Luego de que se recolecta la información se procede a través de los ofimáticos de EXCEL del cual nos permite tabular los datos a través del alfa de Crombach por medio de el mismo que una vez pasados al proyecto se procede a realizar el análisis de resultados tanto cualitativo como cuantitativo

Análisis de la encuesta dirigido a los padres de familia

Se utilizó el coeficiente alfa de Cronbach para evaluar la confiabilidad de las respuestas en la encuesta lo cual nos indicó un valor de 0.95 representando un resultado alto de confiabilidad. Se observó que hay una falta de conocimiento y conciencia sobre los factores ambientales en la educación por parte de los encuestados, pero también se evidenció una disposición a colaborar y trabajar en conjunto para mejorar la educación. Además, se reconoció la importancia de la gestión de recursos y la capacitación de los docentes sobre los factores ambientales. Por último, se señaló la falta de compromiso de los representantes en el proceso educativo en cuanto al fomento del pensamiento creativo en sus representados. Tal cual como se presenta en la siguiente figura.

Figura1.

Cálculo del Alfa de Crombach en escala de Linkert

ENCUESTADOS	ITEMS										SUMA
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
E1	2	2	3	5	5	4	5	2	5	4	37
E2	2	2	3	5	5	4	5	2	5	4	37
E3	2	2	3	5	5	4	5	2	5	5	38
E4	2	2	4	5	5	5	5	2	5	4	39
E5	2	2	4	5	5	5	5	2	5	4	39
E6	2	2	4	5	5	5	5	2	5	5	40
E7	2	2	4	5	5	5	5	2	5	4	39
E8	2	2	4	5	5	5	5	2	5	4	39
E9	2	3	4	5	5	5	5	2	5	4	40
E10	2	2	5	5	5	5	5	2	5	4	40
E11	2	2	5	5	5	5	5	2	5	4	40
E12	2	2	5	5	5	5	5	2	5	5	41
E13	2	2	5	5	5	5	5	2	5	4	40
E14	2	2	5	5	5	5	5	2	5	5	41
E15	2	2	5	5	5	5	5	2	5	4	40
E16	2	2	5	5	5	5	5	2	5	3	39
E17	2	2	5	5	5	5	5	2	5	5	41
E18	2	2	5	5	5	5	5	2	5	4	40
E19	2	2	5	5	5	5	5	2	5	5	41
E20	2	2	5	5	5	5	5	2	5	5	41
E21	2	2	5	5	5	5	5	2	5	5	41
E22	2	2	5	5	5	5	5	2	5	4	40
E23	2	2	5	5	5	5	5	2	5	5	41
E24	2	2	5	5	5	5	5	2	5	4	40
E25	2	1	5	5	5	5	5	3	5	4	40
E26	2	1	5	4	5	5	4	3	5	4	38
E27	2	1	5	4	5	5	4	3	5	4	38
E28	2	3	5	4	5	5	4	3	5	5	41
E29	2	3	5	4	5	5	4	3	5	4	40
E30	2	3	5	4	5	5	4	3	5	2	38
E31	2	3	5	4	5	5	4	3	5	5	41
E32	2	3	5	4	5	5	4	3	5	4	40
E33	1	3	5	4	4	5	4	4	5	5	40
E34	1	3	5	4	4	5	4	4	5	4	39
E35	1	3	5	4	4	5	4	4	5	4	39
E36	3	4	5	3	4	5	3	4	5	4	40
E37	3	4	5	3	4	5	3	4	5	4	40
E38	3	4	5	3	3	5	3	1	4	5	36
E39	3	4	5	3	3	5	3	1	4	4	35
E40	3	4	5	3	3	5	3	1	4	2	33
VARIANZA	0,219	0,640	0,360	0,500	0,349	0,069	0,500	0,634	0,069	0,510	
SUMATORIA DE VARIANZAS	6,120										

α :	Coficiente de confiabilidad del cuestionario	→	0,95
k:	Número de ítems del instrumento	→	10
$\sum_{i=1}^k S_i^2$:	Sumatoria de las varianzas de los ítems.	→	3,851
S_t^2 :	Varianza total del instrumento.	→	3,010

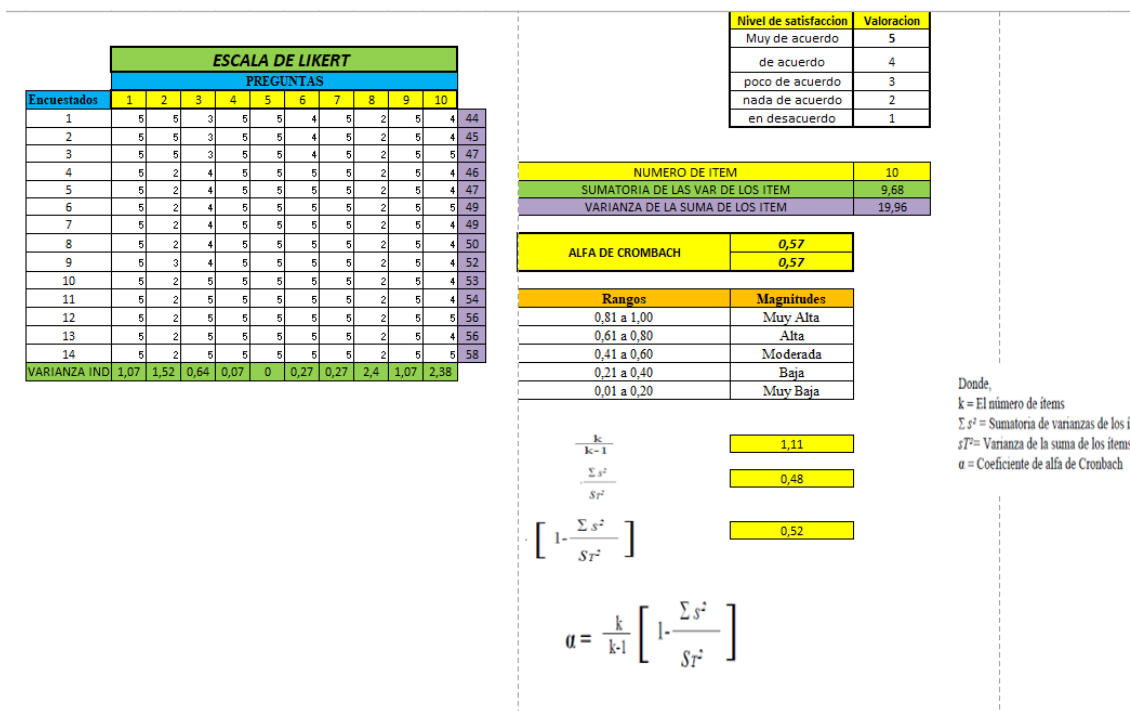
Nota: basado en la encuesta a padres de familia de la institución. Fuente: propia de investigación.

Análisis de encuesta dirigida a los docentes

Los profesores de la encuesta están de acuerdo en que es importante considerar los factores ambientales en la educación, pero solo el 50% aplica estrategias para promover el pensamiento creativo y el 50% cree que necesitan formación para aplicar los factores ambientales eficazmente. Además, la mitad de los profesores cree que los factores ambientales pueden ser responsables de un desarrollo inadecuado del pensamiento creativo. Todos los profesores están de acuerdo en que la recuperación de los estudiantes es crucial para el desarrollo efectivo del pensamiento creativo y que los factores ambientales tienen un impacto positivo en el pensamiento creativo de los estudiantes. El análisis sugiere que algunos profesores necesitan más formación en el uso de los factores ambientales para promover el pensamiento creativo y que todos los profesores deben aplicar estrategias adecuadas para mejorar los resultados educativos. El valor de confiabilidad del 0.53 indica una moderada fiabilidad de los resultados obtenidos a través del Alfa de Crombach.

Figura2.

Alfa de Crombach de los docentes



Nota: resultado de la respuesta dirigida a los docentes. Fuente propia de la investigación.

Resultados

La investigación realizada demuestra que la metodología y los factores ambientales utilizada por los y las docentes de una unidad educativa básica media, en el desarrollo del proceso de enseñanza - aprendizaje; no es suficiente para desarrollar destrezas, además el docente aplica las pruebas orales y escritas como único instrumento de evaluación, las clases impartidas son tradicionales y unidireccionales.

Esto ha provocado la desmotivación en los estudiantes llevando a tener un bajo nivel cognitivo por lo cual se plantea el desarrollo y aplicación de factores ambientales las mismas que permitan motivar a los estudiantes para desarrollar el pensamiento creativo. Frente a esta realidad se plantea la elaboración de una guía didáctica como estrategias que faciliten el aprendizaje y el desarrollo del pensamiento creativo, la misma que servirá de orientación para los y las docentes, permitiendo una educación de manera dinámica, y propiciará estudiantes motivados en el desarrollo de las clases, generará un ambiente superior de confianza entre docentes y estudiantes.

El interés que se va a crear en los docentes cuando se ponga en práctica la propuesta será significativo porque incluirá herramientas necesarias para crecer los conocimientos en las materias que ellos imparten. Es importante porque hoy más que nunca la educación se vuelve formativa y deja de ser informativa para convertirse en conocimiento vivencial porque los factores ambientales son diseñados con base a experiencias del mundo real que se estructuran para fines de 70 aprendizaje. Los objetivos planteados progresarán satisfactoriamente y el nivel cognitivo será aceptable juntamente con la evaluación de destrezas con criterio de desempeño para que los y las estudiantes enfrenten la realidad social del país.

A continuación se presenta varias actividades con la finalidad de desarrollar destrezas con criterio de desempeño, ofreciendo aprendizaje de calidad y, en especial, mejorar las habilidades y motivación.

Actividad 1: Descubre el tema con gráficos

Objetivo: Ejercitar la destreza de predecir a partir de dibujos, ilustraciones y otros elementos gráficos. Esta actividad se la puede realizar antes o durante la lectura.

Recursos: Cuentos, leyendas, historias, etc., que tengan ilustraciones, papelógrafo o pizarrón

Desarrollo: 1. Presente a los niños las ilustraciones sobre el tema desarrollado. 2. Pídales que observen con detenimiento los elementos de la ilustración. 3. Motívelos para que, a partir de las mismas, imaginen (predigan) el contenido de la lectura. 4. Luego escriba en un papelote o en el

pizarrón estas ideas. 5. Pida a los niños que lean la historia. 6. Guíelos para que comparen sus ideas con el contenido de la lectura y resalten la que más se acerque a dicho contenido. Si los niños no mencionan la predicción correcta, añádala a la lista. 7. Pida a los niños que comenten las diversas respuestas. Recuerde a los niños que las experiencias particulares intervienen en sus apreciaciones y pueden dar una interpretación distinta a la que presenta el texto.

Actividad 2: Imagina la historia

Objetivo: Favorecer el desarrollo de la imaginación de los niños

Recursos: Cuentos, leyendas, historias, lápiz y papel

Desarrollo: 1. Pida a los niños que recuerden un cuento tradicional y a sus personajes más importantes. Luego motívelos a que inventen, individual o colectivamente, otros personajes con poderes y características diferentes a las que tienen los personajes del cuento, para que intervengan en éste y cambien la historia. 2. Pídales que imaginen una nueva versión del cuento con estos personajes, la narren, la representen gráficamente y la dramaticen. 3. Finalmente, motíveles a que escriban su historia, la misma que podría servir para incrementar el rincón de lectura de la clase.

Actividad 3: Descubro el significado

Objetivo: Ejercitar la búsqueda de significados de palabras

Recursos: Tarjetas de 2 x 5 cm • Cinta adhesiva • Una canasta

Desarrollo: Organice una lluvia de ideas con todos los niños, para obtener palabras que se relacionen por su significado y que puedan ser representadas. 2. Entregue las tarjetas a los niños. Pídales que escriban una palabra en cada tarjeta y que las coloquen en un recipiente. 3. Solicite a los niños que saquen una tarjeta del recipiente y la peguen con cinta adhesiva en la frente de un compañero sin que éste vea la palabra. 4. Invite a los niños a que se sienten formando un círculo; cada uno deberá representar la palabra de la persona que tiene delante. Los niños deben adivinar la palabra que tienen pegada en la frente guiada por la mímica del compañero que la representa

Actividad 4: ¿Qué palabra se escapó?

Objetivo: Para ejercitar el encontrar palabras que den sentido a un enunciado.

Recursos: Cuentos, historias, leyendas, textos, periódicos, etc. • Diccionario • Papel y lápiz

Desarrollo: Pida a los niños que lean un texto 2. Escoja algunas frases de la historia, suprima algunas palabras claves, y escriba éstas dentro de un recuadro junto con otras palabras de su inventiva. 3. Presente estas oraciones o frases incompletas para que el niño las complete, escogiendo una palabra del recuadro

Actividad 5: Lluvia de ideas

Objetivo: Generar ideas o soluciones, compartir puntos de vista.

Desarrollo: 1. Necesitamos que TODOS SE EXPRESEN. 2. Que PIERDAN EL MIEDO de hablar. 3. Que lo hagan LIBREMENTE. 4. La lluvia de ideas sirve para que todos se expresen, sin censura, SIN JUICIOS sobre lo bueno y lo malo. 85 5. Se puede hacer HABLADA, pero es mejor hacerla a través de FICHAS ESCRITAS, porque: 6. Permite REFLEXIONAR, antes de expresarse. 7. Guarda, inicialmente, el ANONIMATO, lo que da más libertad de expresión.

Reglas: • Enfatizar la cantidad y no la calidad de las ideas. • Evitar críticas, evaluaciones o juicios de las ideas presentadas. • Presentar las ideas que surgen en la mente, sin elaboraciones. • Estimular todas las ideas, por muy "malas" que ellas puedan parecer. • "Utilizar" las ideas de otros, creando a partir de ellas,

Actividad 6: Mapa semántico

Objetivo: Construir sentido y significado mediante la organización, la síntesis, y la relación de conceptos

Desarrollo: Elaborar adecuadamente un mapa semántico en base de una idea central a partir de las ideas de la lluvia de ideas

Actividad 7: Debate

Objetivo: Es la defensa de una idea a partir de una convincente argumentación. El debate es una forma de plantear, enriquecer la comunicación. La sana discusión organizada y sistemática, nos ayuda a arreglar diferencias, motivar nuestra iniciativa, aprender de quien no piensa igual que nosotros, tener espíritu participativo y defender nuestras certezas, de tal manera que, si no logramos nuestro objetivo, perderemos el debate; por eso es importante estar concentrado y atento.

Evaluación: Preguntas sobre el tema que se ha debatido

Desarrollo: ➤ Elegir un tema de interés para todo el público que tenga ➤ controversia y preparar los contenidos teóricos. ➤ Escoger un moderador, quien determina el esquema de trabajo que en algunos casos puede ser un cuestionario con preguntas elaboradas de tal manera que susciten la controversia. ➤ Conformar partes (grupos) que defiendan o ataquen los planteamientos en pro y en contra

Actividad 8: Parafraseo

Objetivo:

- Comprender de un tema escrito por una persona, pero presentado de letra forma de manera propia.
- Expresar enteramente lo que se ha comprendido del escrito original, sin tener que recurrir a citar mucho el escrito.

Desarrollo: Lo básico para el parafraseo Leer + Pensar = Parafrasear

- Leer varias veces el escrito original.
- Escribir (listado) o subrayar ideas principales que se observan.
- Explicar de forma propia lo que se ha aprendido ya sea verbalmente o escrito, sin cambiar la idea del autor.

Evaluación: Emplean libremente recursos lingüísticos según su registro personal, en tanto pueden utilizar sinónimos, antónimos, otra estructura gramatical, otras frases con igual significado, para determinar una frase en temas propuestos.

Actividad 9:

Objetivo: Aportar al orden y a la organización de los conceptos, facilitando así la memorización por vía visual de los contenidos más importantes de un tema en particular.

Aplicaciones: Los cuadros sinópticos pueden ser de gran ayuda para todos aquellos que necesitan aprender ciertos contenidos, sin embargo, resultan especialmente efectivos para personas que poseen un mayor desarrollo de la memoria visual, ya que a través de la limpieza y orden con el que se organizan los conceptos.

Evaluación: Realizar un cuadro sinóptico sobre un tema determinado

Actividad 10: Siéntelo para decirlo

Objetivo: Valorar la puntuación como elemento fundamental en la comprensión de un texto.

Desarrollo: 1. Copie en las tarjetas algunas oraciones que tengan los signos de interrogación o exclamación tomadas de cuentos, poemas o diálogos 2. Organice a los alumnos en grupo pequeños 3. Distribuya las tarjetas entre los grupos 4. Pida a cada grupo que lea el texto en voz alta, enfatizando los signos. 5. Invite a que cada grupo cambie los signos a su texto 6. Comente con los niños cómo los signos dan diferentes significados a un mismo texto.

Discusión

La investigación realizada evidencia que la metodología y los factores ambientales empleados por los docentes de la unidad educativa básica media, no son suficientes para desarrollar destrezas en los estudiantes. Además, los docentes utilizan pruebas orales y escritas como única forma de evaluación y las clases son unidireccionales y tradicionales. Esta situación ha llevado a que los estudiantes pierdan la motivación y presenten un bajo nivel cognitivo. Por lo tanto, se plantea la necesidad de desarrollar y aplicar factores ambientales que motiven a los estudiantes a desarrollar su pensamiento creativo.

Para abordar esta situación, se propone la elaboración de actividades como estrategias que faciliten el aprendizaje y el desarrollo del pensamiento creativo. Estas actividades servirán de orientación para los docentes y permitirán una educación más dinámica, propiciando un ambiente de confianza entre ellos y los estudiantes. La evaluación de esta propuesta se realizará mediante la observación de resultados progresivos en el estado intelectual de los estudiantes, gracias a la aplicación de guías didácticas con enfoque en destrezas y criterios de desempeño. Esta estrategia permitirá un mejor aprovechamiento del conocimiento y un mayor potencial académico de los estudiantes a través de la aplicación de factores ambientales en el desarrollo de su pensamiento creativo.

Conclusiones

Desde una perspectiva global, el objetivo de la educación debe ser proporcionar una educación holística e integrada que se centre no sólo en la adquisición de conocimientos, sino también en el desarrollo de habilidades y competencias que permitan a los alumnos convertirse en agentes activos de su propio aprendizaje. En este sentido, las actividades lúdicas son una herramienta importante

en el proceso de aprendizaje porque potencian la interacción entre los alumnos con los contenidos curriculares promoviendo la creatividad, la imaginación al tiempo que la motivación para aprender. Cabe destacar que los alumnos deben implicarse en su propio aprendizaje y convertirse en protagonistas de su educación, desempeñando un papel activo en el proceso de aprendizaje para garantizar un aprendizaje significativo y sostenible. Esta propuesta de proyecto pretende mejorar la calidad de la educación motivando a los alumnos para que se impliquen y participen en su propio aprendizaje mediante la introducción de actividades basadas en el juego.

Las actividades basadas en el juego son especialmente eficaces para promover el aprendizaje significativo, así como el desarrollo del conocimiento. Esto se debe a que las actividades basadas en juegos permiten a los alumnos explorar por su cuenta y descubrir conceptos sobre temas concretos, lo que les permite comprender mejor estos temas o aplicar lo que han aprendido a situaciones del mundo real.

En un sistema educativo globalizado, los métodos de enseñanza del aprendizaje desempeñan un papel importante en el desarrollo de las habilidades prácticas de los alumnos. El uso de juegos en el proceso de aprendizaje es esencial para garantizar un aprendizaje significativo sostenible y contribuir a la educación integral de los alumnos.

Referencias

1. García, S., & Tigua, D. (Febrero de 2018). Recursos didácticos ecológicos en el desarrollo del pensamiento creativo del subnivel medio. Guía de aplicación de recursos didácticos. Recuperado el 15 de 04 de 2023, de Univesidad de Guayaquil:
<http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/29262/1/bfilo-pd-lp1-19-125.pdf>
2. Guanotuña, G., & Heredia, L. (2022). El aprendizaje asociativo-constructivo en el rendimiento académico de las matemáticas en estudiantes de la básica media. Recuperado el 15 de 04 de 2023, de Revista multidisciplinar:
<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/4306>
3. Molineros, M. (25 de Abril de 2022). Universidad Técnica Estatal de Quevedo. doi:[https://doi.org/10.33936/cognosis.v7iEE\(2\).5619](https://doi.org/10.33936/cognosis.v7iEE(2).5619)
4. Muñoz, C. (18 de Febrero de 2022). Programa estratégico lector para desarrollar el pensamiento crítico-creativo en estudiantes de secundaria. doi:<https://doi.org/10.35622/j.rie.2022.02.010>

5. Olivares, S., & Yolanda, E. (2012). Desarrollo del pensamiento crítico en ambientes de aprendizaje basado en problemas en estudiantes de educación superior. Recuperado el 15 de 04 de 2023, de Revista mexicana de investigación educativa:
https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=s1405-66662012000300004
6. Orozco, T. (2019). Entorno de aprendizaje virtual en el desarrollo del pensamiento creativo de la asignatura de lengua y literatura. Recuperado el 15 de abril de 2023, de Repositorio Institucional de la Universidad de Guayaquil:
<http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/41578>

© 2023 por los autores. Este artículo es de acceso abierto y distribuido según los términos y condiciones de la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).