UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA

(Creada por Ley N°. 25265)

ESCUELA DE POSGRADO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

UNIDAD DE POSGRADO

TESIS

ECOLOGÍA DEL APRENDIZAJE EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "CÉSAR VALLEJO MENDOZA" - ACOBAMBA - 2019

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

EDUCACIÓN AMBIENTAL Y MEDIO AMBIENTAL

PRESENTADA POR:

BACH. CHAVEZ CASTELLANOS KARINA

PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRO EN:

CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

MENCIÓN: INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA SUPERIOR

HUANCAVELICA - PERÚ

2021

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA

(CREADO POR LEY Nº 25265)

UNIDAD DE POSGRADO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

"AÑO DEL BICENTENARIO DEL PERÚ: 200 AÑOS DE INDEPENDENCIA"

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

Ante el Jurado conformado por los docentes: ***Mtro. ORE ROJAS Juan José, Dra. AGUILAR CORDOVA María Dolores, Dr. CONDOR SALVATIERRA Edwin Julio.***

Asesora: **Dra. VERGARA MEZA Olga.**

De conformidad al Reglamento Único de Grados y Títulos de la Universidad Nacional de Huancavelica, aprobado mediante Resolución Nº 330-2019-CU-UNH y modificado con Resolución N° 0552-2021-CU-UNH.

El Candidato al **GRADO DE MAESTRO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN; MENCIÓN EN INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA SUPERIOR.**

Doña, **Karina CHAVEZ CASTELLANOS,** procedió a sustentar su trabajo de Investigación titulado: **ECOLOGÍA DEL APRENDIZAJE EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "CESAR VALLEJO MENDOZA" - ACOBAMBA - 2019. Mediante Resolución Directoral N° 1012-2021-EPG-R/UNH, fija la hora y fecha para el acto de sustentación de la tesis.**

Luego, de haber absuelto las preguntas que le fueron formulados por los Miembros del Jurado, se dio por concluido al ACTO de sustentación de forma síncrona, a través del Aplicativo Microsoft Teams, aprobado con Resolución N° 0340-2020-EPG-R/UNH, *realizándose la deliberación, calificación y resultando:*

Con el calificativo:

Aprobado [X]

Desaprobado [ ]

Por: ....Mayoría.....

Y para constancia se extiende la presente ACTA, en la ciudad de Huancavelica, a los veintiocho días del mes de setiembre del año **2021.**

Mtro. ORE ROJAS Juan José
Presidente del Jurado

Dra. AGUILAR CORDOVA María Dolores
Secretario del Jurado

Dr. CONDOR SALVATIERRA Edwin Julio
Vocal del Jurado

*Directiva N° 001-VRAC-UNH

ASESORA

DRA. OLGA VERGARA MEZA

DEDICATORIA

A mi familia por haberme dado la fuerza en esta lucha ardua para alcanzar uno de mis sueños tan anhelados.

RESUMEN

El propósito de este trabajo consiste en demostrar la influencia de la ecología de aprendizaje en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes del quinto grado de secundaria en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa "César Vallejo Mendoza", Acobamba, 2019. La investigación fue de tipo aplicada-explicativa, constituido por el diseño cuasi experimental con grupos intactos (grupo experimental). Se obtuvo los datos mediante la aplicación de una prueba objetiva, en forma de pretest y post test, de 48 ítems. Los resultados del pretest demostraron que los estudiantes (100 % de la muestra) se encontraban en un nivel deficiente de pensamiento creativo. En cambio, los resultados del post test muestran que el 15,4 % (2) alcanzó el nivel *regular*, y el 84,6 % (11), un *buen nivel*. En conclusión, los resultados demuestran que la ecología del aprendizaje influye significativamente en el desarrollo del pensamiento creativos de los estudiantes. Por eso se recomienda aplicar la ecología del aprendizaje con el uso softwares académicos como el Xmind, Cmap tolos, Camtasia.

Palabras clave: Ecología del aprendizaje, Xmind, CmapTools y Camtasia Studio.

ABSTRACT

The purpose of this work is to demonstrate the influence of learning ecology on the development of creative thinking of students in the fifth grade of secondary school in the area of Social Sciences of the Educational Institution "César Vallejo Mendoza", Acobamba, 2019. The research was of an applied-explanatory type, consisting of the quasi-experimental design with intact groups (experimental group). The data were obtained by applying an objective test, in the form of a pretest and posttest, of 48 items. The results of the pretest showed that the students (100% of the sample) were at a deficient level of creative thinking. On the other hand, the results of the posttest show that 15.4% (2) reached the regular level, and 84.6% (11), a good level. In conclusion, the results demonstrate that the ecology of learning significantly influences the development of students' creative thinking. That is why it is recommended to apply the ecology of learning with the use of academic software such as Xmind, Cmap tolos, Camtasia.

Keywords: Learning Ecology, Xmind, CmapTools and Camtasia Studio.

INDICE

PORTADA i

ACTA DE SUSTENTACIÓN ii

ASESORA iii

DEDICATORIA iv

RESUMEN v

ABSTRACT vi

INDICE vii

ÍNDICE DE TABLAS xii

ÍNDICE DE FIGURAS xiv

INTRODUCCIÓN xvi

CAPÍTULO I 20

EL PROBLEMA 20

1.1. Planteamiento del problema 20

1.2. Formulación del problema 24

1.2.1. Problema general 24

1.2.2. Problemas específicos 24

1.3. Objetivos 26

1.3.1. Objetivo general 26

1.3.2. Objetivos específicos 26

1.4. Justificación 28
1.5. Limitaciones 30
CAPÍTULO II 31
MARCO TEÓRICO 31
2.1. Antecedentes 31
2.1.1. Antecedentes nacionales 31
2.1.2. Antecedentes nacionales 38
2.1.3. Antecedentes regionales o locales 43
2.2. Bases teóricas 45
2.2.1. Ecología de aprendizaje 45
2.2.2. Pensamiento creativo 59
2.3. Definición de términos 74
2.4. Hipótesis 76
2.4.1. Hipótesis general 76
2.4.2. Hipótesis específicas 76
2.5. Variables 78
2.5.1. Variable independiente 78
2.5.2. Variable dependiente 78
2.6. Operacionalización de variables 79
CAPÍTULO III 84

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN 84

3.1. Ámbito de investigación 84

3.2. Tipo de investigación 84

3.3. Nivel de investigación 85

3.4. Método de investigación 85

3.5. Diseño de investigación 86

3.6. Población, muestra y muestreo 87

3.6.1. Población 87

3.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos 87

3.7.1. Las técnicas para recolectar los datos 87

3.8. Procedimiento de recolección de datos 91

3.9. Descripción de la prueba de hipótesis 91

CAPÍTULO IV 92

PRESENTACIÓN DE RESULTADOS 92

4.1. Presentación e interpretación de datos 92

4.1.1. Result.dos de la variable pensamiento creativo en el pretest y post test 93

4.1.2. Resultados de la dimensión fluidez en el pre test y post test. 95

4.1.3. Resultados de la dimensión flexibilidad en el pretest y post test 97

4.1.4. Resultados de la dimensión originalidad en el pretest y post test 99

4.1.6. Resultados de la dimensión curiosidad en el pre test y post test..... 104

4.1.7. Resultados de la dimensión complejidad en el pre test y post test..... 108

4.1.9. Resultados de la dimensión toma de riesgo en el pretest y post test 110

4.2. Prueba de hipótesis general 112

4.2.1. Prueba de hipótesis específica 1..... 114

4.2.2. Prueba de hipótesis específica 2..... 115

4.2.3. Prueba de hipótesis específica 3..... 117

4.2.4. Prueba de hipótesis específica 4..... 119

4.2.5. Prueba de hipótesis específica 5..... 120

4.2.6. Prueba de hipótesis específica 6..... 122

4.2.7. Prueba de hipótesis específica 7..... 123

4.2.8. Prueba de hipótesis específica 8..... 125

4.3. Discusión de resultados 127

4.3.1. Discusión de resultados de *la ecología del aprendizaje influye significativamente en el desarrollo del pensamiento creativo*..... 127

4.3.2. Discusión de resultados de *fluidez* 131

4.3.3. Discusión de resultados de *flexibilidad*..... 131

4.3.4. Discusión de resultados de *originalidad*..... 132

4.3.5. Discusión de resultados de *elaboración*..... 132

4.3.6. Discusión de resultados de *curiosidad*..... 133

4.3.7. Discusión de resultados de *imaginación* 134

4.3.8. Discusión de resultados de *complejidad* 134

4.3.9. Discusión de resultados de *toma de riesgo* 134

CONCLUSIONES 135

RECOMENDACIONES 137

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS 138

ANEXOS 145

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Pensamiento creativo pretest 93

Tabla 2:Pensamiento creativo posttest 94

Tabla 3: Fluidez en el pretest 95

Tabla 4: Fluidez en el post test 96

Tabla 5: Flexibilidad en el pretest 97

Tabla 6: Nivel de flexibilidad en el post test 98

Tabla 7: Originalidad en el pretest 99

Tabla 8: Originalidad en el post test 100

Tabla 9: Elaboración d en el pretest 101

Tabla 10: Elaboración en el post test 102

Tabla 11: Curiosidad en el pretest 104

Tabla 12: Curiosidad en el post test 105

Tabla 13: Imaginación en el pretest 106

Tabla 14: Imaginacion en el post test 107

Tabla 15: Complejidad en la pretest 108

Tabla 16: Complejidad en la post test 109

Tabla 17: Toma de riesgo en la pretest 110

Tabla 18: Toma de riesgo en la post test 111

Tabla 19: Comparación de las medias de pensamiento creativo en el pretest y post test 112

Tabla 20: Análisis del nivel de significancia asintótica de pensamiento creativo en el pretest y post test 113

Tabla 21: Comparación de las medias de fluidez en el pretest y post test 114
Tabla 22: Análisis del nivel de significancia asintótica de fluidez en el pretest y Post test 115
Tabla 23: Comparación de las medias de flexibilidad en el pretest y post test..... 116
Tabla 24: Prueba de muestras emparejadas 116
Tabla 25: Comparación de las medias originales entre pretest y post test..... 118
Tabla 26: Análisis del nivel de significancia asintótica de originalidad en el pretest y post test 118
Tabla 27: Comparación de las medias de elaboración en el pretest y post test 119
Tabla 28: Análisis del nivel de significancia asintótica de elaboración en el pretest y post test 120
Tabla 29: Comparación de las medias de curiosidad en el pretest y post test 121
Tabla 30: Análisis del nivel de significancia asintótica de curiosidad en el pretest y post test. 121
Tabla 31: Comparación de las medias de imaginación en el pretest y post test 122
Tabla 32: Análisis del nivel de significancia asintótica de curiosidad en el pretest y Post test 123
Tabla 33: Comparación de las medias de complejidad en el pretest y post test 124
Tabla 34:Analisis del nivel de significancia 125
Tabla 35: Comparación de las medias de toma de riesgo en el pretest y post test... 126
Tabla 36: Análisis del nivel de significancia asintótica de toma de riesgo en el pretest y post test 126

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Ecosistemas digitales y su manifestación en el aprendizaje 48
Figura 2: Nueva ecología del aprendizaje y TIC 52
Figura 3: El uso de camtasia studio 54
Figura 4: El uso del Xmind 56
Figura 5: Cemap Tools para mapas conceptuales 57
Figura 6: El uso de CmapTools con los estudiantes 58
Figura 7: Pensamiento creativo en el pretest 93
Figura 8:Pensamiento creativo en el post test 94
Figura 9: Fluidez en el pretest 95
Figura 10: Fluidez en el post test 96
Figura 11: Flexibilidad en el pretest 97
Figura 12. Flexibilidad en el post test 98
Figura 13: Originalidad en el pretest 100
Figura 14: Originalidad en el post test 101
Figura 15: Elaboración en la pretest 102
Figura 16: Elaboración en post test 103
Figura 17: Curiosidad en pretest 104
Figura 18: Curiosidad en post test 105
Figura 19: Imaginación en el pretest 106
Figura 20: Imaginación en el post test 107
Figura 21: Complejidad en la pretest 108
Figura 22: Complejidad en el post test 109

Figura 23: Toma de riesgo en el pretest 110

Figura 24: Toma de riesgo en el post test 111

INTRODUCCIÓN

En realidad, existe la necesidad de valorar constantemente en el ámbito de la educación peruana la práctica de software educativo; pero también la necesidad y el compromiso que tienen los educadores de ciencias sociales de mejorar la calidad de la educación en el siglo XXI. Esto se enmarca dentro de un contexto mundial globalizado cada vez más competitivo, en el cual el avance de la tecnología tiene implicancia directa en diversos sectores, lo que se fundamenta con las razones siguientes: Se requiere de estrategias adecuadas y óptimas para procesarla lo más cómodamente y así, lograr la influencia de la ecología del aprendizaje en el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes del quinto grado de nivel secundaria en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa César Vallejo Mendoza, Acobamba 2019.

Se consideró los resultados de la investigación; De (Coll, 2013), hemos consultado el Currículo escolar en el marco de la nueva ecología del aprendizaje; del mismo autor, (Coll, 2013), La educación formal en la nueva ecología del aprendizaje: tendencias, retos y agenda de investigación; de (Ladino y otros, 2016), Ecología de aprendizaje como herramienta de innovación educativa en educación superior; del mismo Ladino et al. (2018), el Diseño de aprendizaje a partir de las posibilidades de las ecologías de aprendizaje en educación superior; de (Islas & Carranza, 2017), Ecosistemas digitales y su manifestación en el aprendizaje; de López (2019), el trabajo denominado Integrando ecosistemas de aprendizaje; de (Chrobak y otros, 2015), el artículo

Creatividad, mapas conceptuales y TIC en educación, de Frías (2018), el estudio que realizó: Repensar la práctica docente en una nueva ecología del aprendizaje.

Respecto los antecedentes a nivel nacional, se tuvo en cuenta: Ariste (2013), "Aplicación de los mapas mentales y su influencia en el pensamiento creativo de los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la institución educativa pública Andrés Bello, Pilcomayo-Huancayo"; de Sánchez (2018), "Herramientas informáticas y pensamiento creativo en los estudiantes de la Escuela Técnico Superior de la Policía Nacional del Perú Chorrillos – 2016". De la universidad nacional de educación Enrique Guzmán y Valle, se revisó el trabajo de Suarez (2018): "Pensamiento creativo y pensamiento crítico de los estudiantes del Instituto de Educación Superior Pedagógico Privado José Carlos Mariátegui de Lima en el año 2018". Así mismo, se consultó a Tomaguillo (2017) cuyo trabajo es: Mapas mentales y su influencia en el pensamiento creativo de los estudiantes del IV ciclo de la Escuela Profesional de Administración de la Universidad Alas Peruanas Filial Moyobamba año 2013"; de (Colca, 2016), el "Pensamiento creativo y rendimiento académico de los estudiantes de Maestría, en la sede Lima Norte de la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, 2011"; de Vigo (2018), el trabajo "Software educativo Xmind para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de cuarto grado de educación secundaria de la I. E. Mariano Melgar, Chim chim chuquipuquio-Baños del inca-Cajamarca, 2014".

A nivel local, se consideraron a: Quispe (2019), "Influencia de los mapas mentales en el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes del segundo grado de secundaria de la Institución Educativa "Juan Velasco Alvarado" de Huando - Huancavelica,

2019"; de Astupiña (2018), la "Robótica y desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes de la institución educativa 22533 Antonia Moreno de Cáceres de Ica".

El presente trabajo de investigación tuvo por objetivo general: Demostrar la influencia de la ecología del aprendizaje en el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes del quinto grado del nivel secundaria en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa César Vallejo Mendoza, Acobamba 2019. Así mismo se demostró la hipótesis general: La ecología del aprendizaje influye significativamente en el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes del quinto grado de nivel secundaria en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa "Cesar Vallejo Mendoza" - Acobamba-2019.

El trabajo de investigación está estructurado por cuatro capítulos. El Capítulo I aborda el Problema de Investigación, el Capítulo II consigna el Marco Teórico, el Capítulo III comprende el Marco Metodológico y el Capítulo IV detalla los Resultados y Discusión de la investigación. Finalmente, se presentan las conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas y los anexos.

De acuerdo al código de ética para la Investigación Humanística, Científica, Tecnológica e Innovación de la UNH, Art. 17° inciso C: "Se ha solicitado el permiso de la Institución Educativa (Cesar Vallejo Mendoza) para considerar el uso del nombre", motivo por el cual, se está utilizando en la presente investigación.

Es preciso señalar que la presente investigación no está exenta de limitaciones; puesto que, se hizo énfasis en la ecología del aprendizaje en el desarrollo del pensamiento creativo; el desarrollo de las capacidades en estos niveles requiere mayor tiempo y trabajo con los estudiantes, quienes no siempre disponen de tiempo para incorporarse a trabajar horas extras y por la distancia de sus domicilios hasta de dos horas de camino de la institución educativa César Vallejo Mendoza.

LA AUTORA

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. Planteamiento del problema

En la última década, la expansión de los escenarios de aprendizaje, como consecuencia de la incorporación de TIC en la educación del nivel secundario, ha permitido crear diversas formas de interacción formativa entre los agentes del proceso educativo; de tal manera que el ecosistema educativo digital y las ecologías del aprendizaje se han ampliado y son objetos para hacer estudio de la multivariabilidad que emerge de lo pedagógico, lo comunicativo, lo técnico tecnológico y su gestión.

Al respecto, Hernández et al. (2015) sostienen que el problema de pensar en incentivar la creatividad y la innovación desde la educación atraviesa todos los niveles educativos; implica transformar radicalmente concepciones y actitudes

tradicionales arraigadas en la cultura. Supone para el docente ver de manera diferente al estudiante, abandonar el facilismo de la hasta ahora irremplazable clase convencional, y, lo más difícil, trastocar ciertas relaciones de poder entre actores de la comunidad educativa.

Esta necesidad de reorganizar la ecología de aprendizaje como herramienta digital conlleva considerar el diseño del aprendizaje como elemento interrelacionado que dé respuesta a las problemáticas en las instituciones y sus aulas, lo cual se relaciona con la renovación de la práctica educativa y la adhesión de las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje, ya que aumenta las posibilidades por sus diversas configuraciones. De forma que un docente creativo abre la posibilidad de encontrar alternativas y oportunidades para concretar ideas originales y novedosas; mayor capacidad para redefinir y solucionar problemas, y, muy importante, indagar sobre nuevos enfoques de gestión que permita buscar, construir o aprovechar oportunidades para sobrevivir y progresar en ambientes complejos. La educación es esencial para el desarrollo sostenible la EDS toca aspectos políticos, la implementación de programas, el financiamiento, los programas curriculares, la enseñanza, el aprendizaje, las evaluaciones y la administración. de la educación, incluidas la planificación, el desarrollo de políticas (UNESCO, 2012)

Pues la educación ubicua o expandida traspasa los espacios de las instituciones, se extiende por las fisuras de lo burocrático y formal al implantar o sacar de las aulas experiencias que se rompen con las secuencias de los objetivos, contenido disciplinar fragmentado, espacios y horarios convencionales (Morlá, 2018) .

Ante esta problemática, es papel fundamental del Estado realizar reformas educativas para obtener resultados positivos en nuestro país, donde debe orientarse a resolver los problemas estructurales referentes a la TIC e implementar herramientas digitales que son parte de la ecología de aprendizaje.

El problema de la enseñanza no puede ser bien comprendido al no ser considerado como un problema económico y como un problema social. El error de muchos reformadores ha residido en su método abstractamente idealista, en su doctrina exclusivamente pedagógica. Sus proyectos han ignorado el íntimo engranaje que hay entre la economía y la enseñanza y han pretendido modificar ésta [sic] sin conocer las leyes de aquélla [sic]. Por ende, no han acertado a reformar nada sino en la medida que las leyes económicas y sociales les ha consentido (Mariátegui, 1925).

Parece que el Estado peruano no ha tenido claro qué debe hacer para enfrentar de manera efectiva estos problemas; aun cuando en el artículo 9 de la Ley General de educación N.º 28044 (Ministerio de Educación, 2001) de educación se asume como fines de la educación peruana: "Formar integralmente a la persona, promoviendo la identidad y autoestima integrándose a la sociedad de un mundo global. Y contribuir en la formación de la sociedad justa, formando una identidad nacional aceptando el aspecto multicultural fomentando la integración latinoamericana y mundial".

El Estado no puede cumplir totalmente con sus obligaciones respecto de la educación fundada en los derechos humanos sin la participación ni el apoyo directos de muchos otros interlocutores, entre los que tenemos a los progenitores, los miembros de la familia extensa, los sindicatos, los docentes, las comunidades religiosas, las organizaciones de la sociedad civil y los políticos locales regionales y nacionales e internacionales.

La educación es esencial para desarrollo sostenible la EDS toca aspectos políticos, la implementación de programas, el financiamiento, los programas curriculares, la enseñanza, el aprendizaje, las evaluaciones y la administración. de la educación, incluidas la planificación, el desarrollo de políticas (UNESCO, 2012)

La educación no es una actividad aislada: las acciones, las actitudes y los comportamientos de todos los miembros de las comunidades inciden sobre la realización o la negación de los derechos en materia de educación.

Por ello es importante considerar los siguientes cuestionamientos: ¿Cómo contribuir a la formación de estudiantes y docentes de la institución educativa César Vallejo Mendoza, frente a los cambios contemporáneos en las emergentes ecologías y entornos de aprendizaje permeados por tecnologías educativas y sociales? No obstante, es clave poder dar respuesta paralelamente a otros cuestionamientos emergentes y que tiene correlación. Por lo cual se plantean los siguientes interrogantes: ¿Cómo describir y caracterizar la ecología y entornos de aprendizaje propios de la institución para la mejora el

desarrollo del pensamiento creativo? ¿Cuál es la incidencia de mezclar software social y software educativo en un ecosistema educativo digital, dinámico y que redunde en el proceso de enseñanza aprendizaje? ¿Qué características tecno-pedagógicas deben usar y apropiar los docentes frente a las ecologías y entornos de aprendizaje? Con base en lo expuesto, el estudio permite identificar los elementos inherentes a dichos aspectos con la intención de analizarlos, caracterizarlos y encontrar sus sinergias para proponer alternativas metodológicas de formación para los estudiantes y docentes que favorezcan los resultados de aprendizaje en la institución educativa y que permitan el desarrollo del pensamiento creativo.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿De qué manera influye la ecología del aprendizaje en el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes del quinto grado de nivel secundario en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa César Vallejo Mendoza, Acobamba 2019?

1.2.2. Problemas específicos

a) ¿De qué manera influye la ecología del aprendizaje en el desarrollo de fluidez en los estudiantes del quinto grado del nivel secundario en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa César Vallejo Mendoza, Acobamba 2019?

b) ¿De qué manera influye la ecología del aprendizaje en el desarrollo de flexibilidad en los estudiantes del quinto grado del nivel secundario en

el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa César Vallejo Mendoza, Acobamba 2019?

c) ¿De qué manera influye la ecología del aprendizaje en el desarrollo de la originalidad en los estudiantes del quinto grado del nivel secundario en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa César Vallejo Mendoza, Acobamba 2019?

d) ¿De qué manera influye la ecología del aprendizaje en el desarrollo de la elaboración en los estudiantes del quinto grado del nivel secundario en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa César Vallejo Mendoza, Acobamba 2019?

e) ¿De qué manera influye la ecología del aprendizaje en el desarrollo de la curiosidad en los estudiantes del quinto grado del nivel secundario en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa César Vallejo Mendoza, Acobamba 2019?

f) ¿De qué manera influye la ecología del aprendizaje en el desarrollo de la imaginación en los estudiantes del quinto grado del nivel secundario en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa César Vallejo Mendoza, Acobamba 2019?

g) ¿De qué manera influye la ecología del aprendizaje en el desarrollo de la complejidad en los estudiantes del quinto grado del nivel secundario en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa César Vallejo Mendoza, Acobamba 2019?

h) ¿De qué manera influye la ecología del aprendizaje en el desarrollo de la toma de riesgo en los estudiantes del quinto grado del nivel secundario en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa César Vallejo Mendoza, Acobamba 2019?

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo general

Demostrar que la ecología del aprendizaje influye en el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes del quinto grado del nivel secundaria en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa César Vallejo Mendoza, Acobamba 2019.

1.3.2. Objetivos específicos

a) Demostrar que la ecología del aprendizaje influye en el desarrollo de fluidez en los estudiantes del quinto grado del nivel secundaria en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa César Vallejo Mendoza, Acobamba 2019.
b) Demostrar que la ecología del aprendizaje influye en el desarrollo de flexibilidad en los estudiantes del quinto grado del nivel secundario en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa César Vallejo Mendoza, Acobamba 2019.
c) Demostrar que la ecología del aprendizaje influye en el desarrollo de la originalidad en los estudiantes del quinto grado del nivel secundario en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa César Vallejo Mendoza, Acobamba 2019

d) Demostrar que la ecología del aprendizaje influye en el desarrollo de la elaboración en los estudiantes del quinto grado del nivel secundario en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa César Vallejo Mendoza, Acobamba 2019.

e) Demostrar que la ecología del aprendizaje influye en el desarrollo de la curiosidad en los estudiantes del quinto grado del nivel secundario en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa César Vallejo Mendoza, Acobamba 2019.

f) Demostrar que la ecología del aprendizaje influye en el desarrollo de la imaginación en los estudiantes del quinto grado del nivel secundario en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa César Vallejo Mendoza, Acobamba 2019.

g) Demostrar que la ecología del aprendizaje influye en el desarrollo de la complejidad en los estudiantes del quinto grado del nivel secundario en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa César Vallejo Mendoza, Acobamba 2019.

h) Demostrar que la ecología del aprendizaje influye en el desarrollo de la toma de riesgo en los estudiantes del quinto grado del nivel secundario en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa César Vallejo Mendoza, Acobamba 2019.

1.4. Justificación

Este trabajo se realizó con finalidad de la expansión del uso de la ecología del aprendizaje, herramientas tecnológicas como estrategias pedagógicas y didácticas para la educación secundaria mediada por TIC. Los diferentes softwares educativos, en este caso CmapTools, Xmind y Camtasia Studio, presentó cambios significativos en el desarrollo del pensamiento creativo en la manera en que interactuaron los estudiantes en y con su entorno educativo. Se evidencian modificaciones en el comportamiento de los estudiantes y, por ende, las formas de aprendizaje, lo que ha llevado a repensar las ecologías del aprendizaje, así como el ecosistema educativo en función de las prácticas pedagógicas.

Las instituciones y sus docentes han identificado la necesidad de renovar sus estrategias formativas donde los estudiantes se motivaron y fueron parte activa de los procesos de enseñanza y aprendizaje. Actualmente, se presentan iniciativas en tecnología educativa, como educación disruptiva, aula invertida, aprendizaje invisible, conectivismo (teoría emergente para el aprendizaje en la era digital) realidad aumentada, hibridación del uso de la TIC, que están transformando las prácticas pedagógicas, desde la perspectiva de las didácticas y la estabilidad de las disciplinas, creando un panorama angustiante para los docentes por los pocos acercamientos que tienen con dichas tecnologías creando una brecha que en función del tiempo crece exponencialmente. Frente a este panorama, la presente investigación pretende crear una base de conocimiento

que favorezca la orientación de nuevos programas formativos, tanto al interior del contexto educativo en general que beneficie en primera instancia las necesidades de formación del docente como, posteriormente, en la incorporación de mejores prácticas educativas para los estudiantes.

A través de la práctica docente se detectó la falta de creatividad en los estudiantes. Esto dificultó en gran medida el desarrollo integral, pues se han formado los estudiantes netamente pasivos. Por eso, a través de la aplicación de los softwares académicos CmapTools, Xmind y Camtasia Studio para el área de Ciencias Sociales se incentivó el interés y desarrollo de su capacidad creativa, la cual nos conllevó a que el estudiante mejore su potencial innovativo y productivo, del mismo modo se logró adquirir habilidades, destrezas, conocimientos, hábitos entre otros. Se afirma que las aptitudes "son características de los individuos creadores, como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad el pensamiento divergente" (Guilford, 1965) citado por (Angulo & Avila, 2010).

De manera que es importante velar por el aprendizaje de niños, jóvenes y adultos y aumentar una educación basada en el uso de la ecología del aprendizaje si más comprometer al medio natural y fomentar el pensamiento creativo mejorando los aspectos cualitativos de la educación, garantizando aprendizajes elevados y reconocidos.

1.5. Limitaciones

Las limitaciones en el internet de la Institución Educativa Cesar Vallejo Mendoza se encontraban con muy pocas Gigas, el cual dificultó las descargas, los Softwares Educativos como CmapTools, Camtasia studio y Xmind. Por lo tanto, se tenía que traer el aplicativo y DRIVERS para poder instalar en cada una de las computadoras. De la misma manera fue difícil la instalación, porque las computadoras se encontraban en malas condiciones; sin embargo, se pudo superar y culminar con la ayuda de un técnico en computación.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

A continuación, se presenta diferentes investigaciones desde el campo internacional, nacional y local; todos relacionados con el problema de investigación, la ecología del aprendizaje en el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes del quinto grado de nivel secundario en el área de Ciencias Sociales de la institución educativa César Vallejo Mendoza, Acobamba 2019, después de revisar las fuentes bibliográficas de libros, revistas, páginas web de Alicia Concytec, Redalic, Relatec, Researchgate y Google académico.

2.1.1. Antecedentes nacionales

(Coll, 2013) Investigó acerca del *currículo escolar en el marco de la nueva ecología del aprendizaje.* El objetivo fue redefinir el *para qué* (finalidades, funciones y objetivos), el *qué* y el *cómo* (intenciones educativas y su concreción

en términos de competencias, contenidos y actividades), respectivamente, del aprendizaje escolar en el marco de esta nueva ecología del aprendizaje tomo en cuenta la hipótesis reflexionar sobre el currículo y el aprendizaje escolar en el marco de la nueva ecología, por lo tanto, obtuvo el siguiente resultado que la nueva ecología del aprendizaje, la capacidad para adquirir nuevos conocimientos, para buscar y crearse las condiciones para aprender en situaciones y contextos diversos, es tanto o más importante que disponer de un amplio bagaje de conocimientos y llegó a la siguiente conclusión: la nueva ecología del aprendizaje, es en realidad, una manifestación del cambio en profundidad que están experimentando, en el marco de la sociedad de la información, las prácticas sociales y culturales dominantes.

(Coll, 2013) realizó un estudio acerca de *la educación formal en la nueva ecología del aprendizaje: tendencias, retos y agenda de investigación"*. Se planteó el siguiente objetivo: reconocer la organización y funcionamiento de las instituciones de educación formal en el escenario que dibuja la nueva ecología del aprendizaje. La hipótesis del tema fue el convencimiento de estos cambios en la ecología del aprendizaje es la expresión que utilizo en lo que sigue, aunque es aconsejable una cierta prudencia en el uso de la metáfora. Plantea una serie de retos a la educación formal. Y como resultado obtuvo incorporar las cuestiones derivadas de estos desafíos a las agendas de la investigación y la innovación educativas. Finalmente, concluye con que los puntos señalados están lejos de cubrir el conjunto del territorio en buena medida inexplorado al que nos enfrentamos como consecuencia de la nueva ecología del aprendizaje y de los

retos que plantea a la educación formal y escolar. Pese a ello, bastan para ilustrar y apoyar la idea de cierre de este trabajo, que se puede formular sintéticamente como sigue: los desafíos que enfrenta en este momento la educación formal y escolar no se sitúan solo en el ámbito de las políticas educativas, sino que apelan también a la investigación y la innovación. Urge, en consecuencia, que los investigadores, los profesores y los profesionales de la educación, asumamos estos retos y actuemos.

Ladino et al. (2016), en la *ecología de aprendizaje como herramienta de innovación educativa en educación superior*, se propusieron identificar los elementos inherentes a dichas aspectos con la intención de analizarlos, caracterizarlos y encontrar sus sinergias para proponer alternativas metodológicas de formación para los estudiantes y docentes que favorezcan los resultados de aprendizaje en la Universitaria Agustiniana. La hipótesis fue: la caracterización del ecosistema educativo digital y las ecologías de aprendizaje posibilitan las buenas prácticas como marco para el empoderamiento de TIC, tanto en los profesores como estudiantes de la Universitaria Agustiniana. Se aplicaron instrumentos cuantitativos para tal fin. No obstante, la revisión del estado del arte permitió la identificación de categorías de análisis que dan cuenta de criterios significativos para la formulación de alternativas metodológicas para la capacitación docente. Como resultado, obtuvo el rápido crecimiento en el interés por comprobar la efectividad en la reconfiguración de ecosistemas educativos hacia lo digital, desde una perspectiva pedagógica que brinde oportunidades de mejora en los sistemas educativos de educación superior y la

renovación de las prácticas educativas: Keywords Ecología. El autor llegó a la siguiente conclusión: las ecologías de aprendizaje, los escenarios de aprendizaje entre ellos los escenarios híbridos han cobrado una creciente relevancia en el espectro académico y en las instituciones de educación superior donde, a partir de la caracterización de uso de TIC desde la perspectiva educativa, han mutado constantemente. Son múltiples iniciativas que dan cuenta del uso de dispositivos tecnológicos en función de la educación y la interacción formativa. El aumento de comunidades de práctica por medio de software social entre los que resalta Facebook, Twitter y WhatsApp permiten visibilizar la necesidad de enfocar los esfuerzos pedagógicos, tecnológicos, comunicativos e informacionales en la formación docente.

Islas y Carranza (2017), en el tema de *ecosistemas digitales y su manifestación en el aprendizaje: Análisis de la literatura*, consideraron el siguiente objetivo: contribuir al estado del conocimiento sobre los ecosistemas digitales y su manifestación en el aprendizaje de los individuos, desde una postura analítica. Para ello plantearon la siguiente hipótesis: existe gran auge en el uso de las redes sociales, los blogs, la curación de contenidos, las plataformas educativas, los MOOC (cursos en línea masivos y abiertos por sus siglas en inglés), las aplicaciones especializadas, entre otros. En cuanto a la metodología, utilizó fase hermenéutica, se analizaron, interpretaron y clasificaron los documentos recopilados y cuyo aporte refería a los ecosistemas digitales, aprendizaje y ecosistemas y sociedad del conocimiento. La conclusión a la que arribó fue: la presencia de los ecosistemas digitales en el aprendizaje rompe los esquemas y

estructuras de antaño, dando paso a la independencia y autonomía de los estudiantes siguiendo sus intereses y las situaciones que son significativas para ellos, interactuando además con otros estudiantes comportándose como sus formadores pares o participando en las comunidades.

Lopez (2019), *integrando ecosistemas de aprendizaje*, en esta conferencia plantea como objetivo desarrollar las tecnologías sociales que faciliten la construcción de estos ecosistemas de aprendizaje. Y concluyó mencionando que la TIC forman parte de nuestras vidas personales y profesionales, no tanto en contextos educativos, los cuales pierden el gran valor añadido de beneficiarse del ecosistema del aprendizaje invisible, que nos hace ser únicos y permite desarrollar nuestras individualidades, fortaleciendo y evolucionando nuestros talentos.

Ladino et al. (2018) investigaron acerca del *diseño de aprendizaje a partir de las posibilidades de las ecologías de aprendizaje en educación superior*. La investigación tiene el objetivo reflexionar sobre las ecologías de aprendizaje para la identificación de herramientas teóricas y prácticas, en aras de considerar mejoras en el diseño de aprendizaje. Se propuso establecer los posibles elementos del ecosistema educativo digital de los estudiantes de la Uniagustiniana, para, en consecuencia, identificar mejores prácticas en el uso de las TIC, los entornos virtuales de aprendizaje, y el manejo de redes sociales y software educativo. Para este trabajo utilizó el método heurístico. Logró el siguiente resultado: La frecuencia diaria con la que los estudiantes usan las herramientas para su interacción formativa es evidente en la existencia de una

correlación entre las herramientas propias de la Universidad (Portal web, Plataforma educativa virtual, Recursos digitales de la biblioteca); también, hay una relación entre la frecuencia diaria en que los estudiantes utilizan el buscador Google, con las herramientas de formación de la universidad Esto le llevó a la siguiente conclusión: es importante considerar los hallazgos de la investigación como criterios para la formulación de itinerarios de formación, soportados en las características de la ecología de aprendizaje. La literatura analizada evidencia la relación directa entre uso de TIC, en la academia, con la innovación educativa, y un rápido crecimiento en el interés por comprobar la efectividad en la reconfiguración de ecosistemas educativos hacia lo digital, desde una perspectiva pedagógica del diseño de aprendizaje que ofrezca oportunidades de mejora en los sistemas de educación superior.

Chrobak et al. (2015) abordaron el tema de *la creatividad, mapas conceptuales y TIC en educación*. Para ello, plantearon el siguiente objetivo: demostrar las diferentes relaciones existentes entre el proceso de construcción de mapas conceptuales y la creatividad humana. Luego se plantea la siguiente hipótesis: Existe relación directa entre los mapas conceptuales y la creatividad. Para el estudio utilizó la siguiente la metodología: la investigación correlacional. Y llegaron a la siguiente conclusión: CmapTools destaca por ser una herramienta tecnológica gratuita para representar de manera gráfica el conocimiento humano. Su desarrollo se ha realizado en base a teorías del aprendizaje. No basta con incluir la tecnología en el aula, sino la utilización adecuada y planificada del

software CmapTools en los centros educativos puede llevar a una mejora significativa de los aprendizajes y, además, permitir la creatividad individual.

Frías (2018) realizó un estudio acerca de *repensar la práctica docente en una nueva ecología del aprendizaje,* para lo cual se plantea el siguiente objetivo: identificar la ecología de aprendizaje con proceso dinámico y constante evolución de las tecnologías digitales. El método que utilizó es el análisis bibliográfico. Concluye que es importante abrir puertas a una nueva ecología del aprendizaje; convertir el aula en un entorno favorable para aprender; y repensar el rol de la escuela.

Monsalve y Aguasanta (2020) estudiaron las *nuevas ecologías del aprendizaje en el currículo: la era digital en la escuela.* El objetivo de este trabajo fue analizar los nuevos modelos o paradigmas del aprendizaje basados en los intereses de las nuevas generaciones que aprenden en un contexto rodeado de las TIC. La metodología empleada fue cualitativa. Se realizó una revisión sistemática de la literatura científica con base en la adaptación de la metodología PRISMA. Los resultados nos muestran que la revolución tecnológica ha cambiado nuestra forma de hacer, de pensar y también de enseñar y aprender, las TIC cobran una relevancia especial en todo este proceso.

González et al. (2018) investigaron acerca de *ecologías de aprendizaje en la era digital desafíos para la Educación Superio*r. Para ello se plantearon el siguiente objetivo: Analizar los contextos educativos en la era digital. Tomaron en cuenta la siguiente hipótesis: El uso de las TIC en la formación presencial y, en

particular, en la educación en línea, ha permitido ampliar cualitativa y cuantitativamente el espacio potencial de aprendizaje. Concluyeron que la investigación sobre ecologías de aprendizaje aún se encuentra en sus etapas iniciales, pero está resultando muy fructífera y relevante para identificar los componentes y procesos que contribuyen al aprendizaje de los individuos.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Ariste (2013) investigó la *aplicación de los mapas mentales y su influencia en el pensamiento creativo de los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la institución educativa pública "Andrés Bello", Pilcomayo-Huancayo*. Para esta investigación se planteó el siguiente objetivo: Determinar la influencia óptima de la técnica de los mapas mentales en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa Pública "Andrés Bello", Pilcomayo-Huancayo. En seguida, la hipótesis que se formuló fue: La aplicación de la técnica de los mapas mentales influye positivamente en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa Publica "Andrés Bello" Pilcomayo-Huancayo. Para esta investigación, utilizó la metodología de una investigación experimental. Este es el resultado al que llegó: las calificaciones entre 09 y 10 del pretest y de 15 a 19 en el post test respecto a la medición del grupo experimento permiten establecer el índice de crecimiento del nivel del pensamiento creativo de las alumnas de la Institución Educativa Pública "Andrés Bello". Finalmente, concluye que se ha comprobado la influencia significativa

de la técnica de los mapas mentales en el desarrollo del pensamiento creativo en las estudiantes de la Institución Educativa Pública "Andrés Bello" Pilcomayo-Huancayo, con lo que se ha logrado alcanzar los objetivos planteados y demostrar la hipótesis considerada para el presente trabajo.

Sánchez (2018) realizó estudio acerca de *herramientas informáticas y pensamiento creativo en los estudiantes de la Escuela Técnica Superior de la Policía Nacional del Perú, Chorrillos – 2016, en la Universidad Nacional de Educación "Enrique Guzmán y Valle",* Lima, para optar el grado de Magíster en la mención Docencia Universitaria. Para ello, se planteó el siguiente objetivo: Determinar de qué manera se relaciona las herramientas informáticas con el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes de la Escuela Técnica Superior de la Policía Nacional del Perú, Chorrillos – 2016. La hipótesis que planteo para este trabajo fue: Las herramientas informáticas se relacionan de manera directa y significativa con el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes de la Escuela Técnica Superior de la Policía Nacional del Perú, Chorrillos – 2016. La metodología empleada fue el enfoque de investigación cuantitativo. Como resultado llegó a lo siguiente: Mediante el uso de la prueba r de Pearson, se encontró que las herramientas informáticas como intercambio de ideas y experiencias se encuentra relacionada con el pensamiento creativo ($r = 0,511$), siendo el valor de significancia igual a 0,000 ($p<0,005$), resultado que nos indica que existe relación directa, moderada y significativa entre las variables estudiadas. Finalmente, llegó a que "las herramientas informáticas se relacionan de manera directa y significativa con el desarrollo del pensamiento

creativo en los estudiantes de la Escuela Técnica Superior de la Policía Nacional del Perú, Chorrillos – 2016".

Suarez (2018), en su trabajo de investigación *Pensamiento creativo y pensamiento crítico de los estudiantes del Instituto de Educación Superior Pedagógico Privado "José Carlos Mariátegui", Lima 2018*, se planteó el siguiente objetivo: Identificar en qué medida se relaciona el pensamiento creativo y el pensamiento crítico. Se formuló la siguiente hipótesis: Existe relación significativa entre el pensamiento creativo y el pensamiento crítico. Utilizó la metodología de enfoque cuantitativo, de tipo correlacional descriptiva. Como resultado, existe relación significativa entre la originalidad del pensamiento creativo y el pensamiento crítico de los estudiantes del Instituto de Educación Superior Pedagógico Privado José Carlos Mariátegui de Lima. Esto fue determinado por el Rho de Spearman = 0.572, frente al grado de significación $p < 0,05$. Existe relación significativa entre la flexibilidad del pensamiento creativo y el pensamiento crítico de los estudiantes, determinado por el Rho de Spearman = 0,626, frente al grado de significación $p < 0,05$.

Existe relación significativa entre la fluidez del pensamiento creativo y el pensamiento crítico de los estudiantes, determinado por el Rho de Spearman = 0,622, frente al grado de significación $p < 0,05$. Existe relación significativa entre la elaboración del pensamiento creativo y el pensamiento crítico de los estudiantes, determinado por el Rho de Spearman = 0,469, frente al grado de significación $p < 0,05$.

Finalmente, concluyo que existe relación significativa entre el pensamiento creativo y el pensamiento crítico de los estudiantes, determinado por el Rho de Spearman = 0,613, frente al grado de significación p < 0,05.

Tomaguillo (2017) estudió los *mapas mentales y su influencia en el pensamiento creativo de los estudiantes del IV ciclo de la Escuela Profesional de Administración de la Universidad Alas Peruanas Filial Moyobamba año 2013*. Para tal estudio, se planteó el siguiente objetivo: Establecer la influencia de los mapas mentales en el pensamiento creativo. Se formuló la siguiente hipótesis: Existe influencia de los mapas mentales en el pensamiento creativo. La metodología que aplicó fue cuasi – experimental, cuantitativo. El resultado fue que los mapas mentales influyen en el pensamiento creativo en los estudiantes del cuarto ciclo de la Escuela Profesional de Administración de la Universidad Alas Peruanas, filial Moyobamba. Esto se evidencia significativamente con el mayor desarrollo y aplicación del pensamiento creativo en los alumnos del grupo experimental, dado que fueron instruidos con los mapas mentales. Finalmente, concluye que la aplicación de los mapas mentales tiene efectos positivos en el nivel de pensamiento creativo. En este sentido, los mapas mentales influyen como estrategias de aprendizaje en los estudiantes.

Colca (2016) estudió el *Pensamiento creativo y rendimiento académico de los estudiantes de Maestría, en la sede Lima Norte de la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, 2011*. Para dicho estudio, se planteó el siguiente objetivo: Determinar la relación que existe entre el pensamiento creativo con el rendimiento académico de los estudiantes de maestría. Se

formuló la siguiente hipótesis: *El pensamiento creativo se relaciona con el rendimiento académico de los estudiantes de maestría*. Para demostrarlo, aplicó el método inductivo-deductivo, dentro de una investigación descriptiva, correlacional. Este es los resultados al que llegó: Existen razones suficientes para rechazar la hipótesis nula, se observa que el vínculo entre variables no es muy elevado, pero ayuda a explicar su correlación y se puede inferir que: "El pensamiento creativo se relaciona con el rendimiento académico de los estudiantes de maestría en la Sede Lima Norte de la Universidad Nacional de Educación "Enrique Guzmán y Valle, 2011".

Vigo (2018) investigó acerca de *software educativo Xmind para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de cuarto grado de educación secundaria de la I. E. "Mariano Melgar", Chim chim chuquipuquio-Baños del inca-Cajamarca, 2014*. Se planteó el siguiente objetivo: Determinar la influencia de los organizadores visuales diseñados con el software educativo Xmind en el mejoramiento de la comprensión lectora. Para ello, se formuló la siguiente hipótesis: La aplicación de los organizadores visuales diseñados con el software educativo Xmind influye significativamente en el mejoramiento de la comprensión lectora. Se valió de una metodología aplicada y explicativa. Sus resultados, después del procesamiento estadístico, indican que, del pretest, el 77% de estudiantes llegó al nivel de *logro inicial*, mientras que el post test, el 77% alcanzó el *nivel logrado*. Las mejoras en los niveles: literal, inferencial y crítico fueron de 1,53, 3,54 y 2,54 puntos respectivamente. Los efectos antes indicados se produjeron como consecuencia de la aplicación de un programa que

usó organizadores visuales diseñados con el Software Educativo Xmind. Finalmente, concluye: La aplicación del programa para la utilización de los organizadores visuales diseñados con el software educativo Xmind mejora la comprensión lectora de los estudiantes de Cuarto Grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa Pública "Mariano Melgar" de Chim Chim Chuquipuquio-Baños del Inca-Cajamarca 2014; puesto que en el pretest, el 77% de estudiantes estuvo en el nivel de *logro en inicio*, el 23 % en *proceso* y ningún estudiante alcanzó el *nivel logrado*, mientras que en el post test se evidenció que el 23% alcanzó el nivel de logro proceso; y el 77 % de estudiantes alcanzaron un nivel logrado.

2.1.3. Antecedentes regionales o locales

Quispe (2019), en su investigación *Influencia de los mapas mentales en el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes del segundo grado de secundaria de la Institución Educativa "Juan Velasco Alvarado" de Huando - Huancavelica, 2019*, se planteó el siguiente objetivo: Determinar la influencia de los mapas mentales en el desarrollo del pensamiento creativo. La hipótesis que se formuló fue: Existe influencia de los mapas mentales en el pensamiento creativo. Como metodología, se orientó hacia la cuantitativa, en una investigación de tipo aplicada, nivel explicativo. Su diseño es experimental, de tipo preexperimental, corte longitudinal. Se trabajó con una muestra de 22 estudiantes. Se aplicó un programa para el aprendizaje de mapas mentales, con pre y post test. El autor concluyó que existe influencia de los mapas mentales en el desarrollo del pensamiento creativo (sig = ,000) en estudiantes del segundo

grado de secundaria de la Institución Educativa “Juan Velasco Alvarado” de Huando - Huancavelica, 2019.

Astupiña (2018) investigó *la robótica y desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes de la institución educativa 22533 Antonia Moreno de Cáceres de Ica*. Se propuso determinar la influencia de la integración de la robótica en el desarrollo del pensamiento creativo. La hipótesis formulada fue: La aplicación de la Robótica en el proceso de enseñanza tiene influencia positiva en el desarrollo del pensamiento creativo. Utilizó el método de investigación aplicada de nivel explicativo y diseño preexperimental. Arribó al siguiente resultado: Ha sido desarrollada por que se cuenta con materiales y equipos Tecnológicos, los mismos que al ser aprovechados e integrados al proceso educativo deben contribuir en la mejora del pensamiento creativo de los estudiantes, permitiendo un mejor aprendizaje Para esto, tomó como muestra a todos los estudiantes del cuarto grado de la IE. La investigación concluye: Los estudiantes evidencian una mejora y fortalecimiento en sus habilidades, desempeños y capacidades en el desarrollo del pensamiento creativo, mediante la integración de la robótica como un recurso educativo. La práctica pedagógica orientada al desarrollo de la creatividad del estudiante, integrando la robótica, posibilita que exprese su imaginación, mediante la propuesta de prototipos para aplicarse en diversas situaciones del entorno, el nivel de originalidad, factibilidad y aplicabilidad del prototipo en situaciones del entorno que el estudiante aplica en la propuesta y construcción del prototipo ha incrementado en más del 38% utilizando la Robótica como recurso en el proceso de enseñanza.

2.2. Bases teóricas

En base a los estudios presentados en los antecedentes se abordará las bases teóricas según las variables y dimensiones de la presente investigación, las cuales son: ecología de aprendizaje y pensamiento creativo.

2.2.1. Ecología de aprendizaje

Desde afínales del siglo XX y a inicios del siglo XXI, emerge la tecnología de la información y la comunicación TIC, se utilizan para la enseñanza y aprendizaje, pues facilita a la emisión, acceso y tratamiento de la información; por lo tanto, se puede conceptualizar la ecología de aprendizaje como herramientas digitales encontradas en el medio ambiente de manera virtual al permitir la construcción del conocimiento sin perjudicar nuestro medio natural de estos cambios emerge la definición de ecologías de aprendizaje, como:

> "El conjunto de contextos hallados en espacios físicos o virtuales que proporcionan oportunidades de aprendizaje. Cada contexto comprende una configuración única de actividades, recursos materiales, relaciones personales y las interacciones que surgen de ellos" (Barrón, 2004, citado en Monsalve y Aguasanta, 2020,p.6).

Además, se puede observar en la actualidad la creación y difusión de las herramientas digitales para la enseñanza y aprendizaje. Es así que la ecología de aprendizaje, en entornos virtuales de la educación formal, genera una estructura que supera la sola transmisión de conocimientos entre los participantes de manera flexible en cualquier ámbito.

> “El resultado de la integración de las TIC, han facilitado el surgimiento de distintas formas de interrelación educativa, provocando un interés en el estudio de las ecologías del aprendizaje” (Ladino et al., 2018 citado por Monsalve y Aguasanta, 2020,p.139).

Ya que las condiciones de la TIC inspiran a una nueva forma de aprendizaje, el docente no puede proporcionar de manera sistemático un conocimiento, lo que sí puede es formar un estudiante que debe acceder al recurso y contenido generando su autoaprendizaje vivenciado en la ecología de aprendizaje.

> Dado que las TIC proporcionan a los estudiantes autonomía, así como la posibilidad de romper las barreras de tiempo y distancia para acceder al conocimiento y aprendizaje, con una mayor interactividad y control de las actividades de forma colaborativa por medio a la intercomunicación, favoreciendo una experiencia de aprendizaje formal e informal. Esto corresponde a ecologías del aprendizaje, como entorno dinámico, adaptativo, auto organizado y diverso que suscita el aprendizaje (Salinas, 2013, citado por Monsalve y Aguasanta, 2020,p.144).

También la ecología del aprendizaje es nueva en los retos que se plantean a la educación escolar en este contexto globalizado como impulsor de los cambios en el individuo que configura su propio progreso como la diversificación de las oportunidades, experiencias y recursos en función de las necesidades e intereses de los estudiantes entonces la:

> “ecología del aprendizaje se refiere al conjunto de contextos de actividad físicos o virtuales que proporcionan una variedad de posibilidades para generar aprendizajes que se reflejen en las prácticas realizadas por los sujetos cuando implican el uso de recursos, relaciones, destrezas y exigencias” (Añazco y Ojeda, 2013, citado por Islas y Carranza, 2017, pp.6-13).

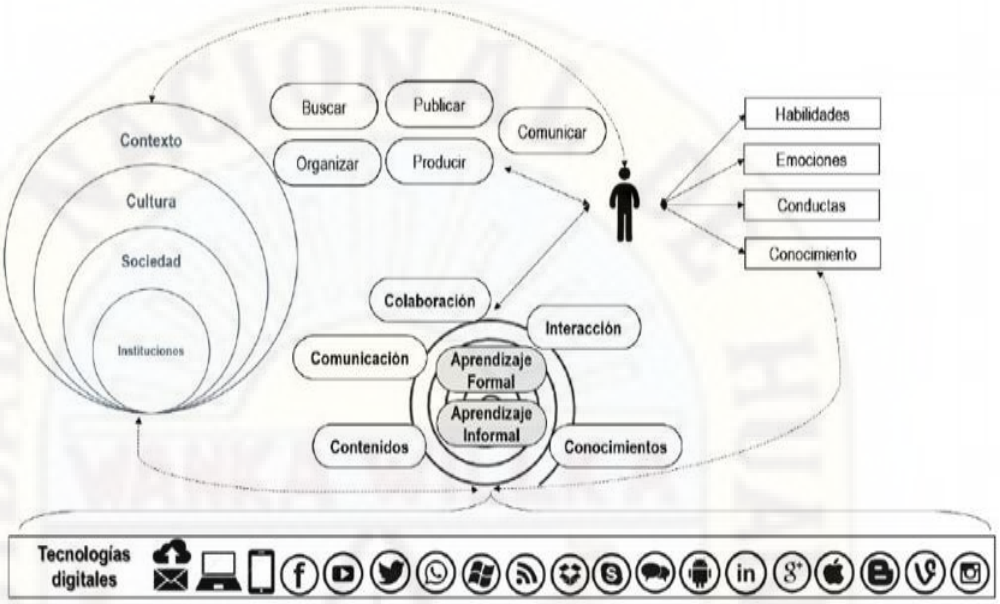
Por ello es necesario resaltar que la ecología del aprendizaje tiene una relación estrecha con la pedagogía, ya que surgen y se proyectan una forma de adquirir conocimiento en la práctica del educando. Acerca de ello, nos explica de la siguiente manera:

> Tiene implicaciones pedagógicas, en la ecología del aprendizaje las actividades surgen a espontaneidad durante el transcurso de un proceso formativo debido a las interacciones que ocurren entre estudiantes-tutores, estudiantes-contenidos, estudiantes-tecnología, tutores tecnología y es justamente esta interactividad lo que causa la evolución de los paradigma pedagógicos siempre y cuando se visualicen desde la perspectiva de comunidad y no de individuos (Motz y Rodés, 2013, citado por Islas y Carranza, 2017, pp.6-13).

Se muestra una interpretación gráfica de lo que constituye un ecosistema de aprendizaje. Como puede apreciarse, hay un individuo que desarrolla habilidades y está en constante interacción con su contexto y las actividades que les permiten desenvolverse en el ecosistema tanto en el aprendizaje informal como el formal, todo esto apoyado en las tecnologías digitales representadas por dispositivos, aplicaciones, herramientas, etcétera. Lo anterior ayudaría a garantizar un aprendizaje para la vida.

Figura 1

Ecosistemas digitales y su manifestación en el aprendizaje



Nota: Ecosistemas digitales y su manifestación en el aprendizaje: Análisis de la literatura (Islas & Carranza, 2017).

De la figura anterior nos indica el aprendizaje basado en el lugar, ya que captura y despierta la imaginación del estudiante y contribuye la relación del compañerismo al respecto también.

Ladino et al. (2016), al tratar de analizar las ecologías de aprendizaje desde esta perspectiva, concluyen que la metáfora es útil para comprender al Learning como un fenómeno complejo y sistémico, donde algunos de los procesos no pueden ser predefinidos en razón a los comportamientos y dinámicas propias de los individuos y los elementos del ecosistema (p. 519).

Una forma justa de atender los desafíos corresponde a la educación potenciada, las aulas interactivas y las pedagogías emergentes en razón a que permiten mejorar a una educación multidisciplinaria de un mundo global.

> "Bajo ese contexto se evidencia el aprovechamiento de las ecologías de aprendizaje en el diseño de aprendizaje, debido a sus prestaciones ajustables auto configurables según la experiencia del estudiante y el propósito formativo del profesor" (Adell y Castañeda, 2013) citado por (Ladino et al., 2018, p.36).

Sin embargo, en la actualidad los docentes debemos tener conocimientos y manejos y de esta manera fomentar la ecología de aprendizaje sana con el avance de la tecnología, ya que

> "la tarea de cualquier formador es crear y fomentar una ecología de aprendizaje que permita que los aprendices mejoren con rapidez y eficacia con respecto al aprendizaje que tienen" (Siemens, 2005, citado por Ladino et al., 2018,p.37).

Por lo tanto, la educación formal, desde inicial, primaria, secundaria y universitaria, tiene que estar conectado con la nueva ecología del aprendizaje en el ámbito nacional; hoy en día tiene el desafío del dominio del TIC porque es importante el conocimiento de estas herramientas digitales acerca de ello nos menciona.

Coll (2013) afirma que la nueva ecología del aprendizaje es especialmente relevantes desde la perspectiva de los retos y desafíos que plantean a la

educación formal a la puesta en relieve de la importancia creciente de unas necesidades de aprendizaje que se plantean a las personas mucho más allá de la educación básica y de los períodos de formación inicial; prácticamente a lo largo de toda la vida, se añade la aparición, de la mano sobre todo de las tecnologías digitales de la información y la comunicación (TIC), de nuevos e inéditos contextos de actividad que ofrecen a las personas oportunidades, recursos y herramientas para aprender (p.4).

Pero también, esto no está precisado en el Currículo Nacional del año 2016 en el Perú. La necesidad de hacer frente al proceso creciente de homogeneización cultural asociado a la globalización mediante el refuerzo del carácter situado de todos los aprendizajes es vincular a la nueva ecología del aprendizaje así nos manifiesta.

Coll (2013) dice que esta nueva ecología del aprendizaje contrasta fuertemente con la que está en la base de los sistemas educativos actuales, que se apoyan en el principio de escolarización universal y en el protagonismo prácticamente absoluto de la educación formal y escala la incorporación en el currículo escolar de un trabajo sistemático orientado a desarrollar en el alumnado su identidad como aprendices (31).

Finalmente, es importante también que el estudiante del nivel secundario puede realizar una combinación que desarrolle y potencialice en el proceso de enseñanza y aprendizaje de manera conjunta con las redes sociales y software educativo así nos menciona, puesto que:

"las mejores prácticas en el uso de las TIC como herramienta digital en los entornos virtuales de aprendizaje, y el manejo de las redes sociales y software educativo" (Ladino et al. 2018,p.39).

2.2.1.1. Características relevantes de las ecologías de aprendizaje

Según Herrera (2013), la ecología de aprendizaje muestra las siguientes características importantes:

- Es un todo integrado.
- Es un proceso de continua construcción, deconstrucción y reconstrucción.
- Es una actividad social y dialógica.
- Caracteriza individuos y entidades sociales.
- Es la condición que permite interactuar con el cambio de manera constructiva, reconociendo la complejidad del mundo.

2.2.1.2. Las TIC y la nueva ecología del aprendizaje (NEA)

Según Arrausi (2013), la cuestión a acometer debe ser cómo se ha de integrar la escuela, el instituto y la universidad en tanto que contextos de aprendizaje formal en la red de todo el resto de contextos de aprendizaje; el individuo es quien centraliza el aprendizaje.

La figura nos muestra que el aprendiz es el nodo central del sistema y, como individuo social, está insertado en 2 entornos inter - localizados: el virtual y el físico.

Figura 2

Nueva ecología del aprendizaje y TIC

Nota: La articulación de los aprendizajes escolares con los aprendizajes que tienen lugar fuera de la escuela (Arrausi, 2013)

2.2.1.3. El software educativo

Según Murillo (2009) Un software "educativo" que, en determinadas edades y momentos del aula, puede constituir un recurso importante tanto para el acercamiento al uso de las TIC y la adquisición de competencias digitales como para el aprendizaje, repaso o refuerzo de determinados contenidos. IHMC CmapTools, Camtasia Studio y Xmind.

2.2.1.3.1. El software educativo Camtasia Studio

Según Techsmith (1999), le ayuda a crear videos e imágenes didácticas elaboradas con Camtasia Studio de alta calidad, pues mejoró el mundo visual, soporte lógico de comunicaciones, ya que tiene los siguientes funcionamientos.

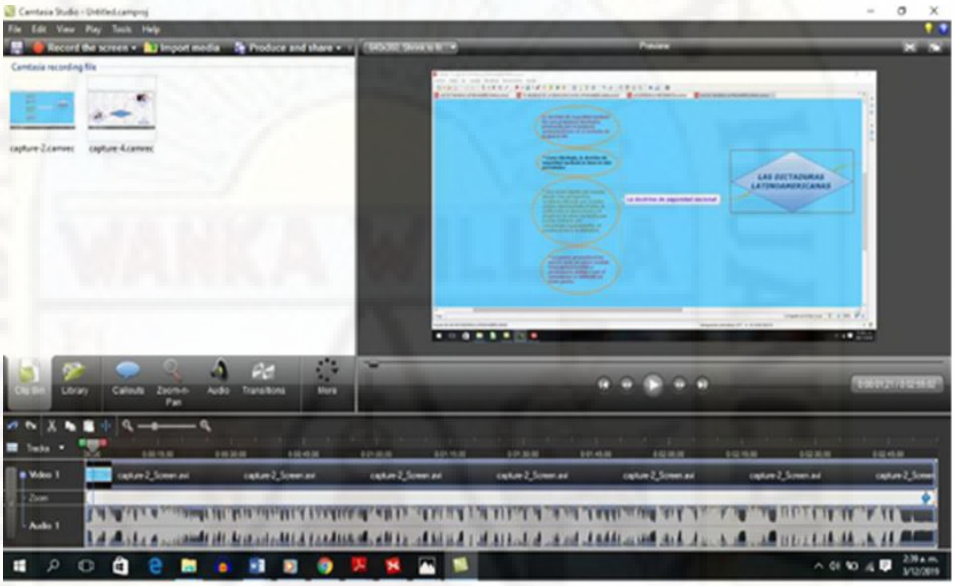
- Edición: unión de los elementos que conforman el proyecto. Producción: del video tutorial integrando todos los elementos en un solo archivo.
- Esta herramienta es útil para: Crear presentaciones incluyendo comentarios del autor con audio.
- Grabar videos usados para demostraciones.
- Grabar el proceso de un programa mientras se ejecuta durante mucho tiempo.
- Grabar secuencias paso a paso del uso de algún programa.
- Grabar una película.
- Convertir archivos de video AVI a Flash (SWF) para visualizarlos desde cualquier navegador.

Al respecto, nos menciona Fernandez & Bonet (2009): La estructura del programa Camtasia Studio se concibe como una suite de software; es decir, comprende toda una serie de aplicaciones que pueden funcionar conjunta o independientemente. Así, junto al editor de vídeo y audio que constituye el núcleo del programa, encontramos cuatro aplicaciones: Player, Theater, Recorder y MenuMaker.

En la siguiente figura se observa el uso de Camtasia Estudio con los estudiantes del quinto grado de nivel secundario de la Institución Educativa Cesar Vallejo Mendoza 2019.

Figura 3

Uso de Camtasia Studio



Nota: Realizado por un estudiante (Luis Ángel Pacheco Enciso)

2.2.1.3.2. El software educativo Xmind

Según MINEDU (2011, citado por Vigo, 2018), es un software que permite organizar nuestras ideas a través de íconos, imágenes, hipervínculos. Además, permite crear mapas conceptuarles, mapas mentales, diagrama de Ishikawa, árboles lógicos y organigramas. Así como cambiar el tipo de estructura (mapa, árbol lógico, organigrama, etc.), así como importar archivos desde Freemind o MindManager.

a) Descripción

Xmind es una potente herramienta de creación de mapas conceptuales, utilizados para la gestión de ideas y aplicables a cualquier ámbito personal o profesional. Mediante un mapa conceptual, podemos relacionar conceptos, añadir imágenes y notas, e incluso hiperenlaces o ficheros, reflejando de una forma clara temas complejos. Tiene también la opción de exportar el mapa conceptual a formatos de imagen como PNG/GIF/JPEG/BMP, en formato HTML o en su formato de archivo XMID (MINEDU (2011, citado por Vigo, 2018,p.56)

b) Herramientas de software para mapas conceptuales y mentales.

Los mapas conceptuales y mentales permiten llevar a cabo estrategias activas para crear modelos visuales de dominios de conocimiento mediante estructuras que permiten tanto la organización de ese conocimiento, en sentido genérico, como la navegación entre los elementos componentes del dominio (Tramullas et al, 2009, citado por Vigo, 2018).

En la siguiente figura se observa el uso de Camtasia Estudio con los estudiantes del quinto grado de nivel secundario de la Institución Educativa Cesar Vallejo Mendoza 2019.

Figura 4: *El uso del Xmind*

Nota: Realizado por el estudiante (Mery Gala Arroyo)

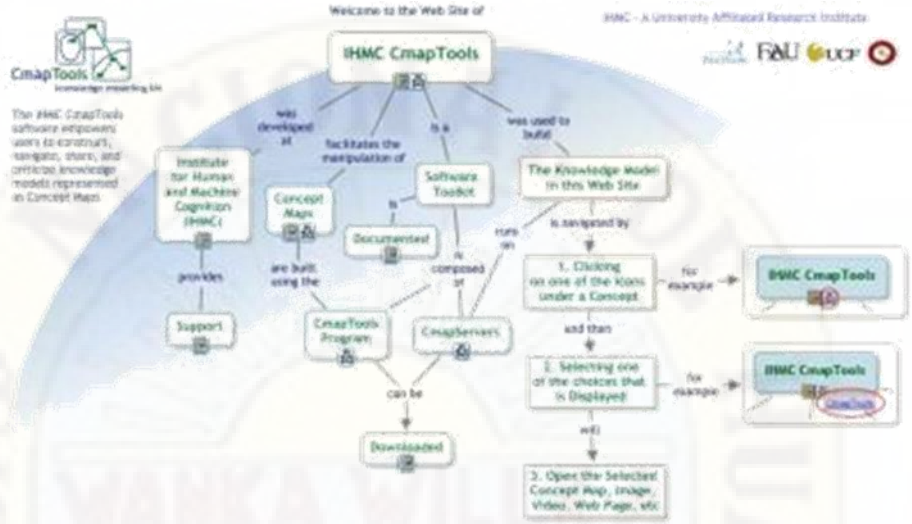
2.2.1.3.3. El software educativo CmapTools

¿Qué es CmapTools? CmapTools es un software gratis que sirve para crear mapas cognitivos o mapas conceptuales, es una ayuda tanto para estudiantes como para facilitadores; además CmapTools también funciona como una base de datos, se ofrece en diversos idiomas, y podemos cargar nuestros mapas conceptuales al internet (Novak & Cañas, 2014).

En esta figura podemos observar el uso de CmapTools para crear los mapas conceptuales en el año 2014

Figura 5

CmapTools para mapas conceptuales

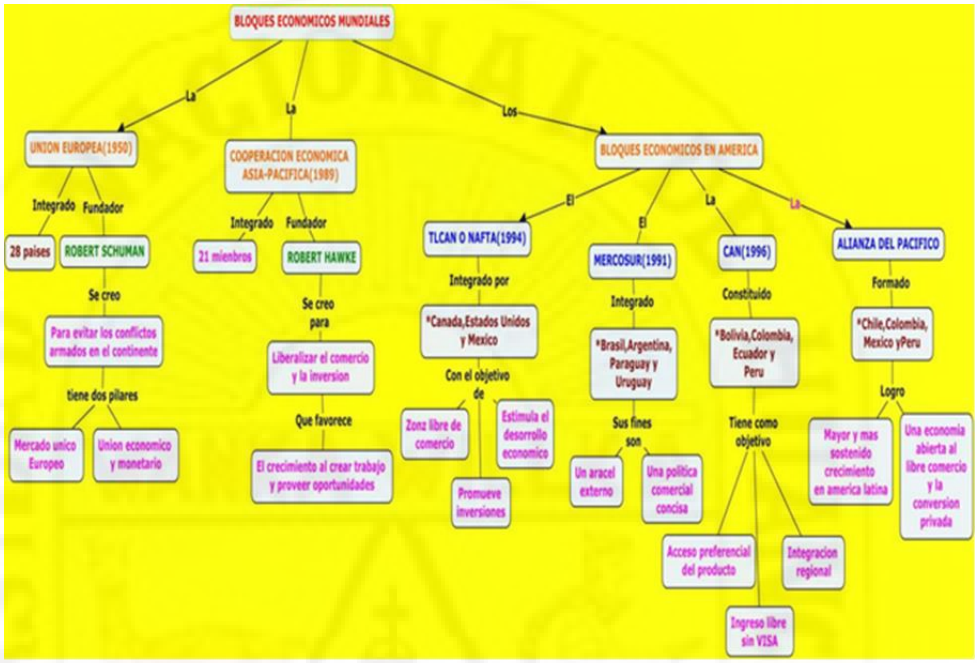


Nota: Software libre CmapTools programa creado para construir Mapas. www.ihmc.us (Novak & Cañas, 2014)

En la figura podemos observar el trabajo realizado por los estudiantes del quinto grado de nivel secundario de la Institución Educativa Cesar Vallejo Mendoza año 2019.

Figura 6

El uso de CmapTools con los estudiantes



Nota: Elaborado por un estudiante (Raul Huarcaya Mayhua)

2.2.1.4. Organizadores visuales

Los organizadores visuales son una forma de presentar la información de manera ordenada, donde destacan los principales conceptos y/o relaciones existentes dentro de un contenido. Han sido promovidos por Ausubel (1976) como un buen instrumento para poner en práctica el aprendizaje significativo. Entre las múltiples posibilidades de representación gráfica, encontramos: los mapas conceptuales y los mapas mentales, etc.

Por un lado, Vigo (2018) expresa que los organizadores visuales son herramientas que facilitan el aprendizaje visual, se desarrollaron para ayudar a los estudiantes a procesar, organizar, priorizar, retener y recordar nueva información, de manera que la integren significativamente, a su base de conocimientos previos y además, presentan información de manera concisa, resaltando la organización y relación de los conceptos y pueden usarse en cualquier área de estudio y las ventajas de su utilización son.

- clarificar el pensamiento
- retener y recordar nueva información. Integrar nuevo conocimiento
- reforzar la comprensión
- identificar conceptos erróneos
- desarrollar habilidades de pensamiento de orden superior

2.2.2. Pensamiento creativo

Etimológicamente la palabra pensamiento remite a otra, *pensar*, del latín *pensare*, "imaginar, considerar, discurrir; examinar bien una cosa para formular dictamen" (Real Academia Española de la Lengua, 1970, citado por Suarez, 2018).

Así mismo, también Suarez (2018) señala mientras que creativo procede de creare, también un verbo latino que puede traducirse como engendrar o

producir. La creatividad es la facultad de crear. Supone establecer o introducir por primera vez algo; hacerlo nacer o producir algo de la nada. El pensamiento por su parte, se define como todo aquello que es traído a existencia mediante la actividad del intelecto. El pensamiento creativo, por lo tanto, consiste en el desarrollo de nuevas ideas y conceptos. Se trata de la capacidad de formar nuevas combinaciones de ideas para llenar una necesidad. Por lo tanto, el pensamiento creativo tiende a ser original al respecto nos explica.

Sin embargo, Throsby (2001) define la creatividad como coherente con las teorías del proceso creativo que requieren un pensamiento espontaneo y una rápida reacción a los estímulos intelectuales del cerebro humano; por lo tanto el pensamiento creativo, en el ser humano se manifiesta en el comportamiento creativo, es una capacidad que se forma y desarrolla a partir de la integración de los procesos psicológicos cognitivos y afectivos que se predispone a toda persona a organizar respuestas originales y novedosas frente a una situación determinada o problema que debe resolverse, dejando de lado soluciones conocidas y buscando alternativas de solución que llevan a nuevos resultados o nuevas producciones.

Se dice que "el pensamiento creativo es la capacidad de dejar que su mente cree pensamientos que resulten diferentes e inusuales. Este pensamiento se desarrolla en torno a una idea fundamental: pensar más allá del ámbito de lo convencional" (Quispe, 2015, citado por Suarez, 2018, pág. 39). Por otra parte, los mapas mentales han demostrado ser útiles en diversas

manifestaciones del que hacer del ingeniero: en la toma de decisiones, en la organización de las ideas propias y ajenas, para dar o preparar una clase o una exposición, para estudiar un tema en profundidad, para tomar notas de una clase o exposición, para la planificación de actividades, para tomar nota de las reuniones de trabajo y también para plasmar y estimular el pensamiento creativo (Buzan, 1996, citado por Ariste, 2013).

También nos menciona Buzan (1996) que los mapas mentales utilizan todas las habilidades que relacionamos comúnmente con la creatividad, en especial la imaginación, la asociación de ideas, la analogía y la flexibilidad. Esta técnica general nos ayuda a:

- Explorar todas las posibilidades creativas de un tema.
- Olvidar cualquier supuesto previo referente al tema, con lo cual se abrirá el espacio para un nuevo pensamiento creativo.
- Generar ideas cuyo resultado sea la iniciación de una acción específica, o bien la creación o modificación de una realidad física.
- Estimular un pensamiento creativo más sólido y coherente.
- Crear nuevos marcos de referencia conceptuales en cuyo ámbito sea posible reorganizar las ideas anteriores.
- Capturar cuando se produzcan los destellos de comprensión súbita y trabajar con ellos para cultivarlos.

• Asociar ideas nuevas y distintas con las preexistentes; combinar elementos insólitos.

• Redistribuir y vincular conceptos preexistentes.

• Invertir conceptos preexistentes.

• Reaccionar ante una forma atractiva estética o emocionalmente.

• Visualizar al mismo tiempo multitud de elementos, refuerzan y resguardan el proceso de formación de ideas, con lo cual se incrementa la probabilidad de asociación creativa e integradora.

Sobre el pensamiento creativo, Guilford (1950, citado por Colca, 2016) postula que este y la inteligencia no son lo mismo; señala que ambas son habilidades complementarias pero diferentes. La denomina "pensamiento divergente", en contraposición con el "pensamiento convergente". La prueba de pensamiento divergente mide una combinación de habilidades verbales del hemisferio izquierdo junto con las habilidades perspectivas visuales no verbales del hemisferio derecho. Produce puntajes para los cuatro factores del pensamiento divergente: fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración, derivados del factor analítico de (Guilford, 1950, citado por Williams, 2003) que investiga el intelecto humano (Estructura del intelecto conocido SOI, del inglés Structure of intellect) desde que estos factores incluyen procesos del pensamiento de naturaleza cognitivas, son clasificados por el SOI como transformaciones figuras divergentes (DFT, del inglés divergent figural transformatións).

2.2.2.1. Dimensión del pensamiento creativo

Factores cognitivo divergentes

a) Fluidez

Según Williams (2003), la fluidez se refiere a la capacidad de generar una cantidad considerable de ideas o respuestas a planteamientos establecidos; se busca que el educando pueda utilizar el pensamiento divergente o creativo, con la intención de que tenga más de una opción a su problema, no siempre la primera respuesta es la mejor y estamos acostumbrados a quedarnos con la primera idea que se nos ocurre, sin ponernos a pensar si realmente será la mejor.

A su vez Colca (2016) nos dice es la riqueza en el lenguaje gestual o verbal, tanto por la cantidad como calidad, indicando que es la capacidad para producir ideas en cantidad y calidad de una manera permanente y espontánea; es el proceso de generación de descubrimientos que no se interrumpen; es la productividad del pensamiento creativo en la búsqueda de contradicciones y la solución de problemas por lo que se busca que el alumno pueda utilizar el pensamiento divergente, con la intención de que tenga más de una opción a su problema (p.33).

b) Flexibilidad

Según Williams (2003) considera manejar nuestras alternativas en diferentes campos o categorías de respuesta, es voltear la cabeza para otro lado buscando una visión más amplia, o diferente a la que siempre se ha visto.

De manera que (Guilford, 1950, citado por Colca, 2016) observa que la flexibilidad espontánea se da cuando un estímulo sugiere una serie de respuestas inmediatas logrando una mayor cantidad de respuestas. Con la flexibilidad adaptativa, el estímulo sugiere la creación de una nueva forma de solución totalmente especial e inusual logrando una respuesta de mayor calidad (p.34).

c) Originalidad

Según Williams (2003), es el aspecto más característico de la creatividad e implica pensar en ideas que nunca a nadie se le han ocurrido o visualizar los problemas de manera diferente; lo que trae como consecuencia poder encontrar respuestas innovadoras a los problemas.

Así mismo nos aclara MINEDU, (2007), citado por Colca, (2016). Es la característica más importante que define a la persona creativa. Esta capacidad específica le permite a la persona producir o lograr una respuesta nueva y esta respuesta es original. Se debe tomar en cuenta su edad de desarrollo y el contexto en el cual se realiza esta

conducta creativa; también hay que considerar que, en la actualidad dado el notable progreso alcanzado por la ciencia y la tecnología o la cultura en general, no existe una idea estrictamente original, creada de la nada, sino que siempre esta se crea sobre la base de un conocimiento o una experiencia anterior.

e) Elaboración

Según Williams (2003), elaboración es el nivel de detalle, desarrollo o complejidad de las ideas creativas. Para fomentarlo dentro del aula, se le presentan al alumno ilustraciones de historias con dibujos en los que tenga que percatarse de los detalles, lo cual también se explica como:

> "la capacidad para desarrollar, ampliar y trabajar hasta el mínimo detalle las ideas producidas. Esto se demuestra y evidencia por medio de la riqueza y complejidad en la ejecución de determinadas ideas y tareas". No basta con tener una buena idea, hay que saber llevarla a cabo. (Guilford 1950, citado por (Williams, 2003, pág. 11).

Factores afectivos divergentes

a) Toma de riesgo

Según Williams (2003), consiste en tener coraje para exponer uno mismo sus fallas o críticas, defender sus propias ideas.

b) Complejidad

Para Williams (2003) es buscar muchas alternativas, poner orden en un caso.

c) Curiosidad

En concordancia con Williams (2003), curiosidad es ser inquisitivo y asombrado; estar abierto a situaciones confusas.

d) Imaginación

Según Williams (2003), imaginación es ir más allá de los límites reales, visualizar y construir imágenes mentales.

2.2.2.2. Factores que favorecen la creatividad

Rodríguez (1987), citado por Tomaguillo, (2017) nos menciona que, aunque todos somos potencialmente creativos, la creatividad es un rasgo que en algunas personas se manifiesta en grado eminente y en otras en grado muy modesto; en definitiva, una facultad que unos han sabido educar y otros han dejado atrofiar. Como todos los rasgos de la personalidad, es un derivado de la herencia biológica en combinación con el medio ambiente. Para el desarrollo de la creatividad de un sujeto cualquiera, es de vital importancia conocer su interacción con el medio, detectando y diagnosticando los influjos positivos como negativos. Unos y otros se catalogan en cuatro órdenes: físico, cognoscitivo, afectivo y sociocultural. Por supuesto, estos fácilmente

se traslapan y, a veces, se confunden. Al respecto tenemos los siguientes factores:

a) Obstáculos, bloqueos

- De orden físico. En relación a estos, puede verificarse aquello de que los extremos se tocan. Un medio monótono, super tranquilo, estático, puede ser tan enemigo de la creatividad como un medio inestable, tempestuoso, acelerado y caótico.

- De orden cognoscitivo. Un ambiente de prejuicios, dogmatismo, tradicionalismo, burocratismo, escepticismo crónico y rechazo sistemático a lo nuevo, condiciona actitudes rutinarias, frías, impersonales y apáticas.

- De orden afectivo. Otros estímulos que congelan la creatividad de una persona o de un grupo son: inseguridad, límites autoimpuestos, sentimientos de culpa, hastío de trabajo y presiones neuróticas.

- De orden sociocultural. Estos obstáculos quedaron ya denunciados al hablar del dogmatismo, la burocratización y el mimetismo social.

b) Facilitadores, impulsores

- De orden físico. Cuando alternamos periodos de intensa estimulación con periodos de calma y seriedad, obtenemos el clima propicio para asimilar, sedimentar e incubar.

- De orden cognoscitivo. Tener padres de un buen nivel intelectual, con amplios intereses culturales y creativos, y además tolerantes al pluralismo de ideologías y a las vicisitudes que conlleva la práctica del ensayo y error; y, por supuesto, tener maestros con estas mismas características.

- De orden afectivo. La seguridad de ser aceptado; la alegría de vivir; la fe en las propias capacidades y en la propia vocación vital; el espíritu de compromiso y de entrega; la alta necesidad de logro.

- De orden sociocultural. Moverse y desarrollarse en una sociedad inquieta, ambiciosa y creativa hace surgir un "círculo virtuoso" de creciente vitalidad y estimulación. Así vemos como los países ricos ofrecen una abundancia de información, oportunidades e intercambios que los países pobres nunca dan a sus hijos ni a sus huéspedes.

c) Naturaleza del pensamiento humano.

Según Rodríguez (1987) citado por Tomaguillo (2017) los animales ven, oyen, huelen, gustan, sienten, se interesan, se encariñan, se alegran, se irritan, se asustan, agreden, riñen. Pero no piensan, y al no pensar no dirigen su vida; funcionan como robots programados fácilmente. Los bebés tampoco piensan; y por eso ni toman decisiones ni se les hace responsables de nada. El distintivo del hombre es el pensamiento, que es conciencia y es ventana al cosmos. El hombre es arquitecto de su propio destino; los animales no. Se supone con toda

razón que el pensar mejor redunda en vivir mejor; y se supone que, por el superior nivel de pensamiento acumulado en milenios, los hombres del s. XX podemos vivir mejor que nuestros antepasados de la época de las cavernas.

- ¿Qué es pensar? El diccionario de la Real Academia define este término como: Imaginar, considerar o discurrir.
- Reflexionar, examinar con cuidado una cosa para formar dictamen.
- Intentar o formar ánimo de hacer una cosa.

Asimismo, Rodríguez (1987, citado por (Tomaguillo, 2017), en relación a compensar, expensas y pensión, se refiere directamente a las operaciones de examinar, ponderar y juzgar. Es obvio que nuestra mente no capta la realidad en forma exacta y puramente receptiva como la cámara fotográfica. Nuestro mundo interior es un sistema de representación y construcción de la realidad destinada a permitir el actuar del sujeto. El pensar no es desinteresado ni desencarnado. Tus pensamientos porque tu vida no es mi vida; y las situaciones problemáticas que afrontas tú, no son las que afronto yo.

2.2.2.3. Estrategias didácticas para desarrollar del pensamiento creativo

Según Hoyos (2015), citado por Tomaguillo (2017), durante los últimos años muchos estudiosos de la creatividad han enfocado sus esfuerzos hacia la búsqueda de métodos y técnicas para desarrollar la

creatividad a nivel escolar. Una serie de recursos tiene su sustento en la pedagogía activa y progresista, partiendo de la aceptación de la existencia de una gran similitud entre los métodos activos y la creatividad. En el área de las acciones, se espera observar dos tipos de comportamiento en una persona creativa:

- Manipular o actuar sobre el medio ambiente.
- Producir cosas novedosas como hacer nuevas combinaciones con elementos asociativos u organizar e integrar en formas alternativas.
- Diversas percepciones o decisiones.
- Creatividad: Es el proceso de presentar un problema a la mente con claridad y luego originar o inventar una idea, concepto, noción o esquema según líneas nuevas o no convencionales.

2.2.2.4. Usos del pensamiento creativo

Según Rodríguez (1985), citado por Tomaguillo (2017), el pensamiento creativo parece no existir hasta que se presenta la oportunidad de utilizarlo y pareciera que la consigna de este es crear cosas simples oportunamente para facilitarnos el futuro cercano. Se expondrán en términos generales, aunque solo sea una manera de ver los usos de la creatividad.

- El perfeccionamiento

En términos de cantidad, el perfeccionamiento es sin duda el uso más amplio del pensamiento creativo. Incluso se puede decir que el perfeccionamiento es el mayor uso "potencia" del pensamiento creativo.

Podemos aplicarlo a cualquier cosa que estemos haciendo, con la esperanza de introducir una mejora o de encontrar una manera "mejor" de llevarla a cabo. Las posibilidades son enormes, pero por razones que se expondrán más adelante. Por lo general, nos damos por satisfechos con nuestra manera habitual de proceder. ¿Qué queremos decir con la palabra "mejora"? ¿Qué significa encontrar una manera "mejor" de hacer las cosas"? ¿Cuál es el sentido de "mejor"? Es necesario tener clara la idea de lo que se quiere dar a entender cuando se dice "mejor".

- La resolución de problemas

La resolución de problemas constituye un área tradicional de utilización del pensamiento creativo. Si los procedimientos estándar no ofrecen una solución, hay que usar el pensamiento creativo. Y aunque el procedimiento corriente pueda brindar esa solución, siempre tiene sentido aplicar el pensamiento creativo con el propósito de encontrar otra mejor.

- Valor y oportunidad

A medida que las organizaciones aumentan su competitividad, el éxito e incluso la supervivencia pasan a depender de lo que pueda hacer con los bienes fundamentales que cada una posee. Estos bienes pueden ser: situación en el mercado, personal cualificado, sistemas de distribución, conocimientos técnicos, marcas, etc.

El tercer uso del pensamiento creativo se relaciona directamente con el incremento y la creación de los valores, y con la generación de oportunidades. Hubo una época en que la eficiencia y la resolución de problemas eran suficiente, pero hoy en día estas dos condiciones son apenas básicas. ¿Qué nuevos productos y servicios podemos idear? ¿Cómo podemos generar valor agregado? ¿Cómo deberían ser los nuevos mercados o segmento de mercado? Siempre se puede copiar, diseñar productos parecidos a los existentes o recurrir a las personas innovadoras. Todas estas estrategias son válidas y parecen conllevar menos riesgo que la innovación. Pero ¿por qué esperar que otros hagan lo que uno mismo puede hacer?

- El futuro

Para conjeturar acerca del futuro es necesario pensar. Nunca tenemos suficiente información sobre el futuro y, sin embargo, es allí donde se desarrollarán y tendrán consecuencias todos nuestros actos. Por eso,

se necesita el pensamiento creativo para prever las consecuencias de la acción y para generar nuevas alternativas a tener en cuenta.

También precisamos la creatividad para preparar el futuro posible donde quizá tengamos que actuar. Y como ya se ha dicho, se necesita creatividad para producir las discontinuidades que no surgirán de la extrapolación de las tendencias actuales. Las estrategias, las contingencias y los reaseguros forman parte del proceso del diseño creativo. La información y la lógica brindan el marco de trabajo. El diseño creativo ofrece las posibilidades; la información y la lógica las evalúan.

- La motivación

La creatividad es un poderoso factor de motivación porque logra que la gente se interese por lo que está haciendo. La creatividad insufla siempre la esperanza de encontrar una idea valiosa. Brinda a todos la posibilidad de alcanzar logros, de hacer la vida más divertida y más interesante. Proporciona un marco para el trabajo en equipo con otras personas. Todos estos aspectos motivadores de la creatividad están separados de los resultados concretos del esfuerzo creador. Lo que importa es el fomento y la recompensa del esfuerzo creador. Si uno espera los resultados para entonces fomentar o recompensar, sólo logrará que la gente se esfuerce menos. Pero si uno logra producir

mucho esfuerzo, con el tiempo obtendrá resultados. Hasta aquí hemos examinado algunos de los principales usos del pensamiento creativo.

Tal vez habría resultado más simple decir que siempre que es necesario pensar es necesario también tener creatividad. Pero no es totalmente cierto, porque en algunas ocasiones, no se plantea una "necesidad" aparente de pensamiento, a menos que uno se formule esa necesidad. Nadie se siente obligado a buscar una oportunidad hasta que es demasiado tarde. Nadie siente la obligación de introducir mejoras hasta que casi es demasiado tarde. Afortunadamente, la cultura del pensamiento está empezando a cambiar en el mundo de los negocios y también en otra actividad.

2.3. Definición de términos

La ecología. Para abordar la ecología de aprendizaje, se empezará por definir el término: ecología

Según Pérez y Gardey (2012), la ecología es la especialidad científica centrada en el estudio y análisis del vínculo que surge entre los seres vivos y el entorno que los rodea. Gonzales, Sangrá y Jung (2020) dicen que ecología de aprendizaje se vincula directamente con la idea del aprendizaje permanente y reclama una visión longitudinal de los factores, elementos y componentes que contribuyen al desarrollo personal y profesional de las personas en diferentes momentos de sus vidas (pág. 2) .

Pensamiento

Según Pérez y Gardey (2012), en una definición teórica dicen que el pensamiento es aquello que se trae a la realidad por medio de la actividad intelectual. Si los procedimientos estándar no ofrecen una solución, hay que usar el pensamiento creativo. Sánchez (2003), citado por Tomaguillo (2017), enuncia que el pensamiento creativo, que se manifiesta en el comportamiento creativo, es una capacidad que se forma y desarrolla a partir de la integración de los procesos psicológicos cognitivos y afectivos que se predispone a toda persona a organizar respuestas originales y novedosas frente a una situación determinada o problema que debe resolverse, dejando de lado soluciones conocidas y buscando alternativas de solución que llevan a nuevos resultados o nuevas producciones (pág. 36).

Cmap tolos, para Cañas y Novak (2014), puede servir como la base para un nuevo tipo de integración de recursos de Internet y de todas las experiencias de clase, laboratorio y de campo; y cuando es usado con mapas conceptuales "esqueleto" desarrollados por expertos para formar andamios de aprendizaje, puede servir como la base para un Nuevo Modelo Educativo.

Software educativo Xmind

Para MINEDU (2011), citado por Vigo (2018), Es un software que permite organizar nuestras ideas a través de íconos, imágenes, hipervínculos. Además, permite crear mapas conceptuales, mapas mentales, diagrama de Ishikawa, árboles lógicos y organigramas, así como, cambiar el tipo de estructura (mapa,

árbol lógico, organigrama, etc.) así como importar archivos desde Freemind o MindManager.

Camtasia Studio

El uso de Camtasia Studio en entornos educativos (Tversky et al., 2002, citado por Fernandez & Bonet, 2009) es el nivel de complejidad del programa varía en función de los objetivos que busque cada docente, desde la más sencilla grabación de una presentación de clase hasta una compleja edición videográfica, dado que no siempre la complejidad es sinónimo de eficacia aprendizaje pedagógica.

2.4. Hipótesis

2.4.1. Hipótesis general

La ecología del aprendizaje influye significativamente en el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes del quinto grado de nivel secundaria en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa "Cesar Vallejo Mendoza" - Acobamba-2019.

2.4.2. Hipótesis específicas

HE1. La ecología del aprendizaje influye significativamente en el desarrollo de fluidez en los estudiantes del quinto grado de nivel secundaria en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa "Cesar Vallejo Mendoza" - Acobamba-2019.

HE2. La ecología del aprendizaje influye significativamente en el desarrollo de flexibilidad en los estudiantes del quinto grado de nivel

secundaria en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa "Cesar Vallejo Mendoza" - Acobamba-2019.

HE3. La ecología del aprendizaje influye significativamente en el desarrollo de la originalidad en las estudiantes del quinto grado de nivel secundaria en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa "Cesar Vallejo Mendoza" - Acobamba-2019.

HE4. La ecología del aprendizaje influye significativamente en el desarrollo de la elaboración en los estudiantes del quinto grado de nivel secundaria en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa "Cesar Vallejo Mendoza "- Acobamba-2019.

HE5. La ecología del aprendizaje influye significativamente influye en el desarrollo de la curiosidad en los estudiantes del quinto grado del nivel secundaria en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa "Cesar Vallejo Mendoza "-Acobamba-2019.

HE6. La ecología del aprendizaje influye significativamente influye en el desarrollo de la imaginación en los estudiantes del quinto grado del nivel secundaria en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa "Cesar Vallejo Mendoza "-Acobamba-2019.

HE7. La ecología del aprendizaje influye significativamente influye en el desarrollo de la complejidad en los estudiantes del quinto grado del nivel secundaria en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa "Cesar Vallejo Mendoza "-Acobamba-2019.

HE8. La ecología del aprendizaje influye significativamente influye en el desarrollo de la toma de riesgo en los estudiantes del quinto grado del nivel secundaria en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa "Cesar Vallejo Mendoza "-Acobamba-2019.

2.5. Variables

2.5.1. Variable independiente

Ecología del aprendizaje

Gonzáles, Sangrá y Jung (2020) afirman que ecología de aprendizaje se vincula directamente con la idea del aprendizaje permanente y reclama una visión longitudinal de los factores, elementos y componentes que contribuyen al desarrollo personal y profesional de las personas en diferentes momentos de sus vidas (pág. 2)

2.5.2. Variable dependiente

Pensamiento creativo

Para Sánchez (2003), citado por Tomaguillo (2017), el pensamiento creativo, que se manifiesta en el comportamiento creativo, es una capacidad que se forma y desarrolla a partir de la integración de los procesos psicológicos cognitivos y afectivos que se predispone a toda persona a organizar respuestas originales y novedosas frente a una situación determinada o problema que debe resolverse, dejando de lado soluciones conocidas y buscando alternativas de solución que llevan a nuevos resultados o nuevas producciones (pág. 36).

2.6. Operacionalización de variables

Variables	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems – Niveles	Escala de valoración
Variable 1 Ecología del aprendizaje	Ecologías de aprendizaje definido como "el conjunto de contextos hallados en espacios físicos o virtuales que proporcionan oportunidades de aprendizaje. Cada contexto comprende una configuración única de actividades, recursos materiales, relaciones personales y las interacciones que surgen de ellos" (Barron, 2004, p.6) citado por (Monsalve & Aguasanta, 2020) .	CmapTools (Novak & Cañas, 2014)	Elaboración de mapas conceptuales	El adolescente seleccione la información de la cual elaborará el mapa conceptual	Frecuentemente (F) Algunas veces (A) Rara veces (R)
				El adolescente se ayuda planificar una representación gráfica.	
				El adolescente elabora el mapa conceptual de manera individual.	
				El adolescente se sirve de ayuda durante las lluvias de ideas acerca del tema.	
			Relación de conceptos para el mapa conceptual	El adolescente subraye los conceptos clave o palabras clave del tema.	
				El adolescente transmite de forma clara y concisa mensajes o ideas complejas.	
		Xmind (Vigo, 2018)	Elaboración de mapas mentales	El adolescente utiliza para representar conceptos o ideas asociadas a un tema.	
				El adolescente da Ideas de forma esquematizada, todas ellas relacionadas entre sí.	
			Orden del diagrama de Ishikawa	El adolescente realiza representación gráfica de manera relacional una especie de espina central.	
				El adolescente muestra las causas y efectos sobre un determinado hecho en este diagrama.	

		Camtasia Studio (Techsmith, 1999)	Ayuda a crear videos e imágenes de alta calidad	El adolescente crea presentaciones incluyendo comentarios del autor con audio	
				El adolescente graba el proceso de un programa mientras se ejecuta durante mucho tiempo	
				El adolescente convierte de archivos de video AVI a Flash (SWF)	
Variable 2 Desarrollo del pensamiento creativo	El pensamiento creativo, por lo tanto, consiste en el desarrollo de nuevas (Suarez, 2018) para ello se utiliza, paquete de valoración de la creatividad mide una combinación de habilidades verbales del hemisferio del hemisferio izquierdo junto con las perceptivas visuales no verbales de hemisferio derecho CAP (Williams, 2003)	Fluidez	Enunciar propuestas y problematiza ideas.	El adolescente piensa en muchas respuestas cuando se le pregunta.	
				El adolescente hace varias representaciones visuales cuando se le pide hacer uno.	
				El adolescente tiene varias ideas acerca de algo en vez de una sola.	
				El adolescente hace muchas preguntas.	
				El adolescente usa un largo número de palabras cuando expresa alguna idea.	
				El adolescente piensa trabaja rápidamente y produce. Bastante	
		Flexibilidad	Buscar alternativas y busca nueva visión	El adolescente piensa en varias formas de usar software académico, en lugar de su uso común	
				El adolescente expresa más de un significado de los temas en una representación visual.	
				El adolescente puede transferir el significado de un tema a otro.	
				El adolescente es capaz de cambiar su punto de vista a otro punto de vista.	
				El adolescente piensa en numerosas posibilidades para resolver un problema.	

		Originalidad	Novedades e innovación	El adolescente gusta usar el software académico de manera poco usual y prefiere diseños los cuales son asimétricos.	
				El adolescente no se queda con una respuesta correcta busca otras opiniones.	
				El adolescente piensa manera poco común.	
				El adolescente disfruta de lo poco común y le disgusta las maneras usuales de hacer las cosas	
				El adolescente después de haber leído o escuchado acerca de un problema comienza a sugerir soluciones	
				El adolescente cuestiona métodos establecidos y desarrollan nuevos métodos de resolver problemas.	
				El adolescente da respuestas innovadoras a los problemas.	
		Elaboración	Desarrollo de complejidades en ilustres históricos	El adolescente añade detalles a sus representaciones visuales.	
				El adolescente percibe un significado más profundo en una respuesta o solución y produce significado con más profundidad.	
				El adolescente toma la idea de otros y cambia de alguna forma.	
				El adolescente quiere establecer el trabajo o ideas de otros.	
				El adolescente quiere establecer el trabajo o ideas de otros.	
				El adolescente tiene poco interés en los objetos comunes y añade detalles en hacerlo.	

				El adolescente cambia los criterios de los softwares académicos.	
		Curiosidad	Deseo de conocer las cosas de manera secreta y su capacidad de admiración de sorpresa.	El adolescente cuestiona todo y a todos.	
				El adolescente ama explorar cosas de la TIC.	
				El adolescente constantemente busca nuevas formas de pensar	
				El adolescente normalmente explora ideas o cosas las cuales son nuevas para él o ella.	
				El adolescente esta alerta a diversas posibilidades de soluciones.	
				El adolescente explora el TIC para encontrar más sentido a la ecología del aprendizaje.	
		Imaginación	Buscar muchas alternativas, poner orden en un caso.	El adolescente inventa crea representaciones visuales nunca antes vistas.	
				El adolescente se imagina como otros deberían lidiar con un problema.	
				El adolescente sueña despierta acerca de las cosas o lugares.	
				El adolescente le gusta imaginar cosas que nunca ha Experimentado.	
				El adolescente ve cosas o dibujos más allá de lo obvio.	
				El adolescente puede preguntarse libremente acerca de las cosas.	
		Complejidad	Ser desafiado para ver lazos	El adolescente se interesa en ideas intrincadas	
				El adolescente le gusta involucrarse en ideas complicadas.	

			entre como son las casas y como podrían ser.	El adolescente que quiere arreglar cosas sin ayudar	
				El adolescente disfruta de las tareas que son difíciles.	
				El adolescente disfruta intentando una y otra vez para poder lograrlo.	
				El adolescente ante problemas produce soluciones mas	
		Toma de riesgo	Tener coraje para defender las ideas propias.	El adolescente defenderá ideas sin tomar en cuenta la reacción de otros.	
				El adolescente se pone metas altas y no teme hacer intentos para lograrlas.	
				El adolescente reconoce sus errores y fracasos.	
				El adolescente le gusta intentar	
				El adolescente asume con responsabilidad las Implicaciones y consecuencias	

Nota: La tabla se diseña en APA

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Ámbito de investigación

El presente trabajo se realizó en la "Institución Educativa Cesar Vallejo Mendoza" perteneciente al Centro Poblado de Pumaranra distrito de Paucará de la provincia de Acobamba del departamento de Huancavelica. La Institución Educativa se encuentra a 2 horas de la capital de Huancavelica ubicada en la región central del Perú, y en la parte central y occidental del departamento, cuya institución acoge a todos los estudiantes de los anexos aledaños.

3.2. Tipo de investigación

Según Carrasco (2003) nos menciona que para una investigación aplicada es muy importante las teorías científicas, que son producidas por la investigación básica sustantiva. De acuerdo con los objetivos trazados en el presente trabajo es una investigación aplicada y explicativa, ya que busca demostrar la

influencia entre una variable independiente considerada ecología de aprendizaje y una variable dependiente el desarrollo del pensamiento creativo y los efectos causales de la primera sobre la segunda.

3.3. Nivel de investigación

Este trabajo es de nivel explicativo: considera investigaciones cuyo objetivo es la explicación de los fenómenos y el estudio de sus relaciones causa – efecto para conocer su estructura y los aspectos que intervienen con la dinámica de aquellos así nos menciona (Chenet., et al (2018).

3.4. Método de investigación

En la investigación se aplicó un método cuantitativo de naturaleza pre experimental por que se demostraron en números y también se comprobaron datos e información concretos. (Perez, 2018) es una metodología que se encarga de recoger y analizar datos cuantitativos sobre variables para fortalecer la teoría existente. Este método tiene carácter de:

Método descriptico: Para analizar los datos de la situación problemática describiendo las características donde surgen los problemas

Método analítico para analizar los datos y descomponer los datos de la realidad problemática; sus causas naturaleza efecto con la naturaleza de una base teórica formulada en función del problema.

Método inductivo para formular generalizaciones a través de los datos obtenidos

Método deductivo para reducir los antecedentes a la investigación. Método inductivo y deductivo para elaborar conclusiones y proveer recomendaciones correspondientes a la investigación.

3.5. Diseño de investigación

El presente trabajo de investigación es de diseño cuasiexperimental, el diseño que se utilizó fue pre test y post test y grupos intactos (grupo experimental). Seguidamente se detalla el esquema de este tipo de diseño: (Hernández., et al 1997)

Significado de símbolos:

Diagrama:
GE 01 X 02

X = Experimento

GE = Grupo experimental

01 = Pre test grupo experimental

02 = Post test grupo experimental

3.6. Población, muestra y muestreo

3.6.1. Población

Se trabajó con 13 estudiantes con alta tasa de participación del quinto grado de nivel secundaria de la Institución Educativa "Cesar Vallejo Mendoza" Acobamba- Huancavelica.

3.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.7.1. Las técnicas para recolectar los datos

Observación estructurada

Según Carrasco (2003), técnica conocida también como observación sistémica, es la que emplea instrumentos diseñados con previsión y anticipación; esto a partir del cuadro de operacionalización de variables. Es una técnica que ayudó a identificar las diferentes características de un hecho o fenómeno bajo este aspecto se consideró el uso en el presente trabajo de investigación porque esta técnica nos permitió visualizar mejor los hechos ocurridos en el pre y post test, durante el proceso de la investigación.

3.7.2. Instrumento de recolección de datos

Paquete de valoración de la creatividad-CAP (Creativity Assessment Packet)

Según Williams (2003), el CAP está basado en el modelo Williams, para los instrumentos de CAP fueron utilizadas las correlaciónales producto momento de Pearson, entre condiciones de test y pretest durante 5 años para muestras combinadas de estudiantes (N=1,259) des 1er, grado hasta quinto de secundaria

(en USA 12 grados). Las correlaciónales obtenidas fueron en los sesenta, todos significativamente diferente de "cero" esto representa una confiabilidad moderada para la estimación de los instrumentos del paquete con intervalo de 10 meses.

Validez para las dos pruebas de rendimiento fueron 0,71 y 076 respectivamente, ambas estadísticamente más allá del 0.05 del nivel de confiabilidad. Las correlaciones obtenidas entre las valoraciones de padres y profesores sobre la prueba de desempeño del estudiante fueron 0,59 y 0,67, ambas significativamente más allá de un nivel de confiabilidad de 0,05 los pares de pruebas y las valoraciones de padres y profesores significativamente correlacionadas en 0.74, lo que indica que profesores y padres pueden seleccionar al niño creativo que se desempeña creativamente en las pruebas que miden la creatividad.

Es así que en la investigación se utilizó el Paquete de valoración de la creatividad-CAP (Creativity Assessment Packet) (Williams, 2003)

Los instrumentos usados fueron:

Se aplicó una prueba antes y después (pre y post test) del uso del Software Educativo CmapTools, Xmind y Camtasia Studio.

La prueba Pre – Test: Se elaboró a través de 48 ítems cerrados relacionados con el desarrollo del pensamiento creativo: fluidez, flexibilidad, originalidad, elabora, toma riesgo, complejidad, curiosidad e imaginación; fue aplicada antes del uso del software educativo CmapTools, Xmind y Camtasia Studio. Se

utilizó esta prueba para demostrar el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes del quinto grado de nivel secundaria de la Institución Educativa "Cesar Vallejo Mendoza" Acobamba- Huancavelica

La prueba Post – Test: Se empleó después del desarrollo de la Unidad de Aprendizaje y el Programa para la utilización del CmapTools, Xmind y Camtasia Studio, para demostrar la influencia del desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes del quinto grado de nivel secundaria de la Institución Educativa "Cesar Vallejo Mendoza" Acobamba- Huancavelica

3.7.2.1. Descripción del instrumento

Propósito

El CAP hace disponibles medidas objetivas de los factores más investigados que se atribuyen a la creatividad humana, encontrada como conducta de los estudiantes en el Modelo (Williams, 2003). Este paquete esté diseñado para proveer un método fácilmente eficiente, económico y práctico para la evaluación de los cuatro factores cognitivo divergente y los cuatro afectivo divergente de este modelo estos mostrados en el siguiente cuadro:

DIMENSIÓN 3: COMPORTAMIENTO DEL ESTUDIANTE

COPORTAMIENTO	SIGNIFICATIVO
COGNITIVO (INTELECTIVO) PENSAMIENTO FLUIDO Pensar de lo más……	Generación de una cantidad Flujo de pensamiento Número de respuestas relevantes
PENSAMIENTO FLEXIBLE Tomar diferentes enfoques……	Variedad y tipos de ideas Habilidad para cambiar categorías

	Desvíos en la dirección del pensamiento.
PENSAMIENTO ORIGINAL Pensar en formas originales o únicas……	Respuestas inusuales Ideas inteligentes Producción fuera de lo obvio
PENSAMIENTO ELABORADO Agregar en …	Embellecer a partir de una idea Entrelazar a partir de una idea simple una respuesta para hacerla más elegante Extenderse o expandirse a partir de cosa o ideas.
Afectivo (Sentimiento)	
TOMA DE RIESGOS Tener el coraje para…	Exponerse a faltas criticas Adivinar Funciones bajo condiciones desprovistas de estructura Defender las ideas propias
COMPLEJIDAD Ser desafiante para …	Buscar muchas alternativas Ver lazos entre como son las cosas Poner orden en caso Indagar en problemas intricados o ideas confusas.
CURIOSIDAD Estar dispuesto a	Ser inquisitivo y asombrado Jugar con una idea Estar abierto a situaciones confusas Meditar sobre el ministerio de las cosas Seguir una corazonada particular sólo para ver que pasara.
IMAGINACIÓN Tener el poder de …	Visualizar y construir imágenes mentales Soñar acerca de cosas que han pasado Sentirse intuitivo Ir más allá de los limites

3.8. Procedimiento de recolección de datos

a) Se empleó tablas de frecuencia y gráficos

b) Para el análisis de datos se utilizó el paquete estadístico SPSS versión 23, se codificó para contrastar la hipótesis la estadística T de student para muestras relacionadas y de esa manera verificar el grado de significancia con el nivel de alfa = 5 % =0,05.

3.9. Descripción de la prueba de hipótesis

Descripción de la prueba de hipótesis

La prueba hipótesis indica que sí existe diferencia significativa en los promedios obtenidos por los estudiantes observados; es decir, la aplicación de la ecología del aprendizaje mediante el uso del software educativo Xmind, CmapTools y Camtasia Studio sí se logró desarrollar el pensamiento creativo ya que en el pretest las calificaciones promedio fueron mucho menores a las calificaciones promedio obtenidas en el post test por los mismos estudiantes observados y para ello se ha contrastado la hipótesis general y especifica con el paquete estadístico SPSS, versión 23 se codificó para contrastar la hipótesis para lo cual se aplicó el T de student para muestras relacionadas y de esa manera verificar el grado de significancia con el nivel de alfa = 5 % =0,05.

CAPÍTULO IV

PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

4.1. Presentación e interpretación de datos

Para el procesamiento de datos se tuvo en cuenta los resultados de la aplicación tanto del pretest y post test, sobre el pensamiento creativo en estudiantes del nivel secundario. Así mismo el análisis y procesamiento de datos se realizó en relación con los objetivos, el diseño de investigación, a fin de contrastar estadísticamente la hipótesis de investigación, haciendo uso del software SPSS en su versión 23.

4.1.1. Resultados de la variable pensamiento creativo en el pretest y post test

Tabla 1

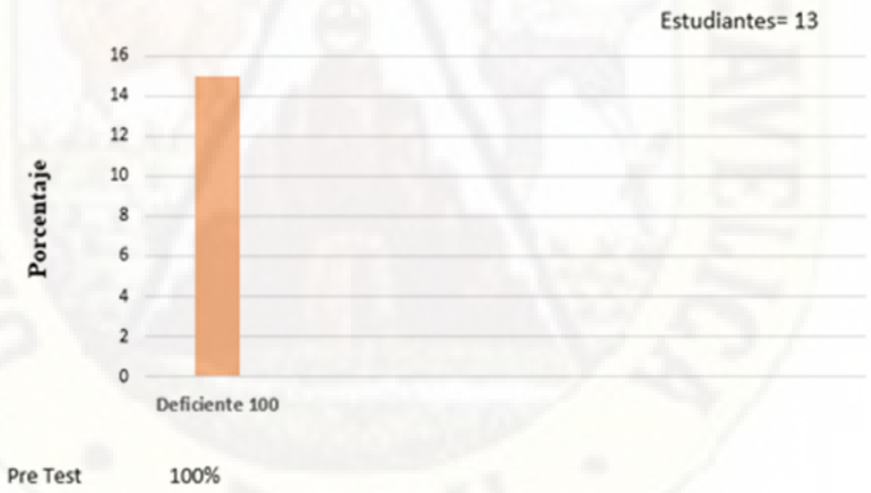
Pensamiento creativo pretest

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Valido	Porcentaje Acumulado
Válido	Deficiente	13	100,0	100,0	100,0

Nota: Número de estudiantes que indicaron la deficiencia en el pensamiento creativo en el pre test en la Institución Educativa "Cesar Vallejo Mendoza". (Fuente propia)

Figura 7

Pensamiento creativo en el pre test



Nota: Se tienen los resultados del pretest en cuanto al variable pensamiento creativo donde se puede apreciar que de una muestra de 13 estudiantes el 100 % tenía un nivel deficiente. (Fuente propia)

Tabla 2

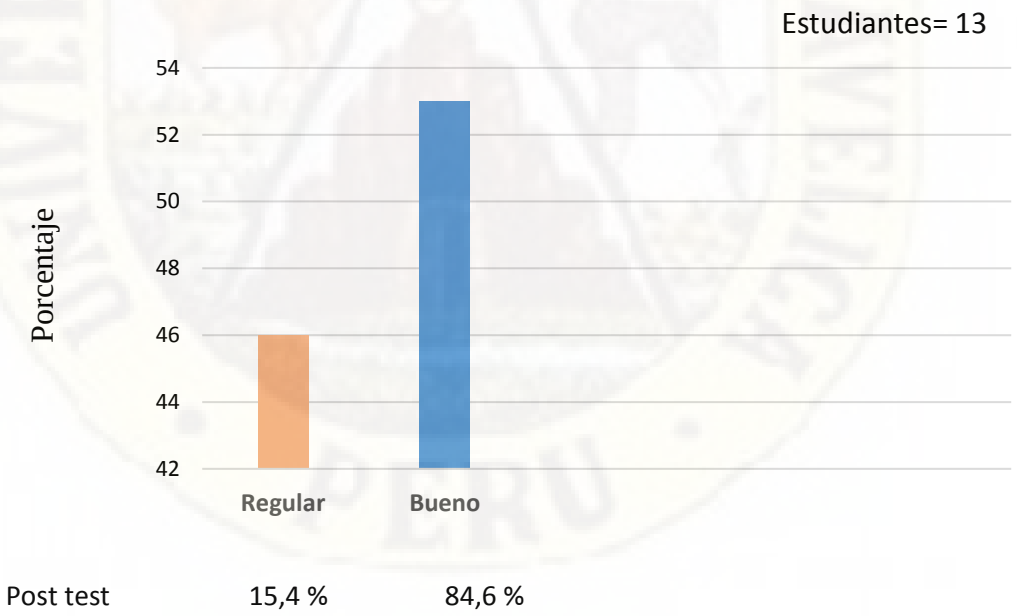
Pensamiento creativo post test

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Valido	Porcentaje acumulado
Válido	Regular	2	15,4	15,4	15,4
	Bueno	11	84,6	84,6	100,0
	Total	13	100,0	100,0	

Nota: Número de estudiantes que fueron observados y hubo efecto en el post test del pensamiento creativo en la Institución Educativa "Cesar Vallejo Mendoza". (Fuente propia)

Figura 8

Pensamiento creativo en el post test



Nota: En la tabla 2 y figura 8 se tienen los resultados del post test en cuanto a la variable pensamiento creativo donde se puede apreciar que, de una muestra de 13 estudiantes, 2 (15,4 %) alcanzaron un nivel regular y 11 (84,6 %) alcanzaron un nivel bueno. (Fuente propia)

4.1.2. Resultados de la dimensión fluidez en el pre test y post test.

Tabla 3

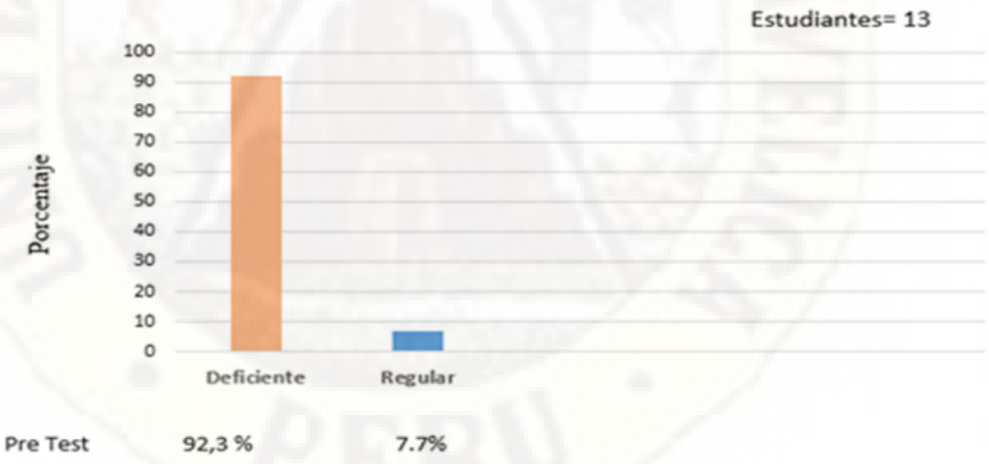
Fluidez en el pre test

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Deficiente	12	92,3	92,3	92,3
	Bueno	1	7,7	7,7	100,0
Total	13	100,0	100,0		

Nota: Número de estudiantes que fueron observados en la fluidez del pensamiento creativo durante la Pre test en la Institución Educativa "Cesar Vallejo Mendoza". (Fuente propia)

Figura 9

Fluidez en el pre test



Nota: En la tabla 3 y figura 9 se tienen los resultados del pretest en cuanto a la dimensión fluidez donde se puede apreciar que, de una muestra de 13 estudiantes, 12 (92,3 %) tenían un nivel deficiente y 1 (7,7 %) tenía un nivel bueno. (Fuente propia)

Tabla 4

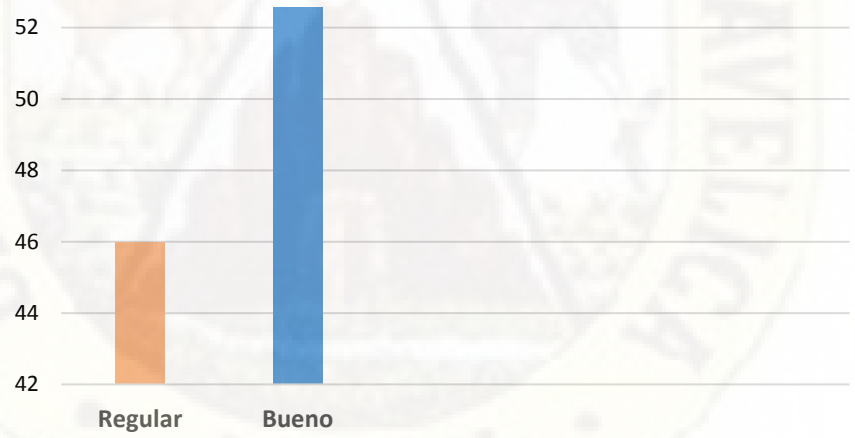
Fluidez en el post test

		Frecuencia	*Porcentaje*	*Porcentaje válido*	*Porcentaje acumulado*
Válido	Regular	*5*	*38,5*	*38,5*	*38,5*
	Bueno	*8*	*61,5*	*61,5*	*100,0*
	Total	*13*	*100,0*	*100,0*	

Nota: Número de estudiantes que fueron observados en la fluidez del pensamiento creativo durante el post test en la Institución Educativa "Cesar Vallejo Mendoza".

Figura 10

Fluidez en el post test



Post test 38,5% 61,5

Nota: En la tabla 4 y figura 10 se tienen los resultados del post test en cuanto a la dimensión fluidez donde se puede apreciar que, de una muestra de 13

estudiantes, 5 (38,5 %) alcanzaron un nivel regular y 8 (61,5 %) alcanzaron un nivel bueno. (Fuente propia)

4.1.3. Resultados de la dimensión flexibilidad en el pretest y post test

Tabla 5

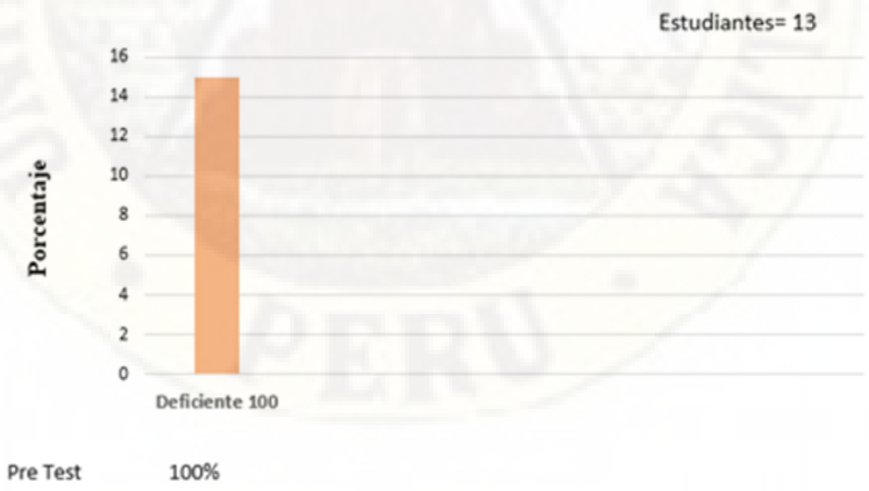
Flexibilidad en el pretest

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Valido	Deficiente	13	100,0	100,0	100,0

Nota: Número de estudiantes que fueron observados en la flexibilidad del pensamiento creativo durante el pretest en la Institución Educativa "Cesar Vallejo Mendoza".

Figura 11

Flexibilidad en el pretest



Nota: En la tabla 5 y figura 11 se tienen los resultados del pretest en cuanto a la dimensión flexibilidad donde se puede apreciar que, de una muestra de 13 estudiantes, el 100 % tenía un nivel deficiente.

Tabla 6

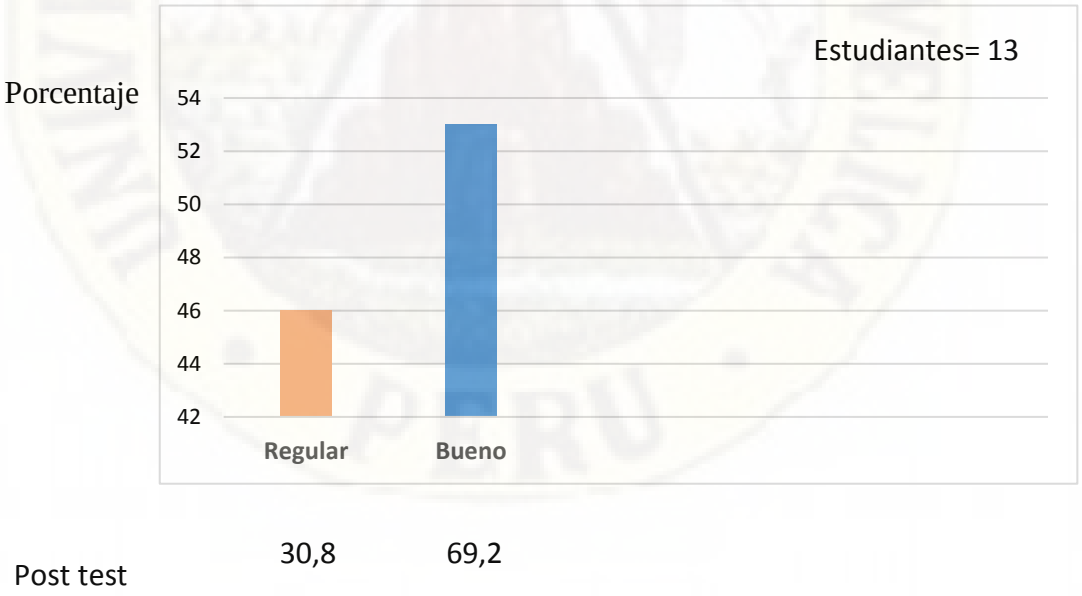
Nivel de flexibilidad en el post test

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Regular	4	30,8	30,8	30,8
	Bueno	9	69,2	69,2	100,0
	Total	13	100,0	100,0	

Nota: Número de estudiantes que fueron observados en la flexibilidad del pensamiento creativo durante el post test en la Institución Educativa "Cesar Vallejo Mendoza". (Fuente propia)

Figura 12

Flexibilidad en el post test



Nota: En la tabla 6 y figura 12 se muestran los resultados del post test en cuanto a la dimensión flexibilidad donde se puede apreciar que, de una muestra de 13

estudiantes, 4 (30,8 %) alcanzaron un nivel regular y 9 (69,2 %) alcanzaron un nivel bueno. (Fuente propia)

4.1.4. Resultados de la dimensión originalidad en el pretest y post test

Tabla 7

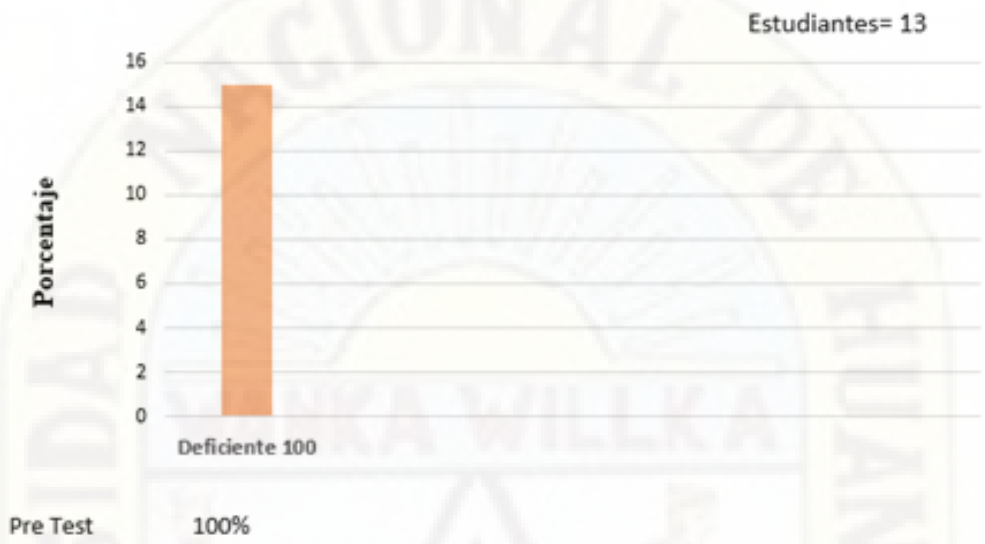
Originalidad en el pretest

	Frecuencia	*Porcentaje*	*Porcentaje válido*	*Porcentaje acumulado*
Válido Deficiente	*13*	*100,0*	*100,0*	*100,0*

Nota: Número de estudiantes que fueron observados en la originalidad del pensamiento creativo durante el pretest en la Institución Educativa "Cesar Vallejo Mendoza".

Figura 13

Originalidad en el pretest



Nota: En la tabla 7 y figura 13 se tienen los resultados del pretest en cuanto a la dimensión originalidad donde se puede apreciar que, de una muestra de 13 estudiantes, el 100% tenía un nivel deficiente.

Tabla 8

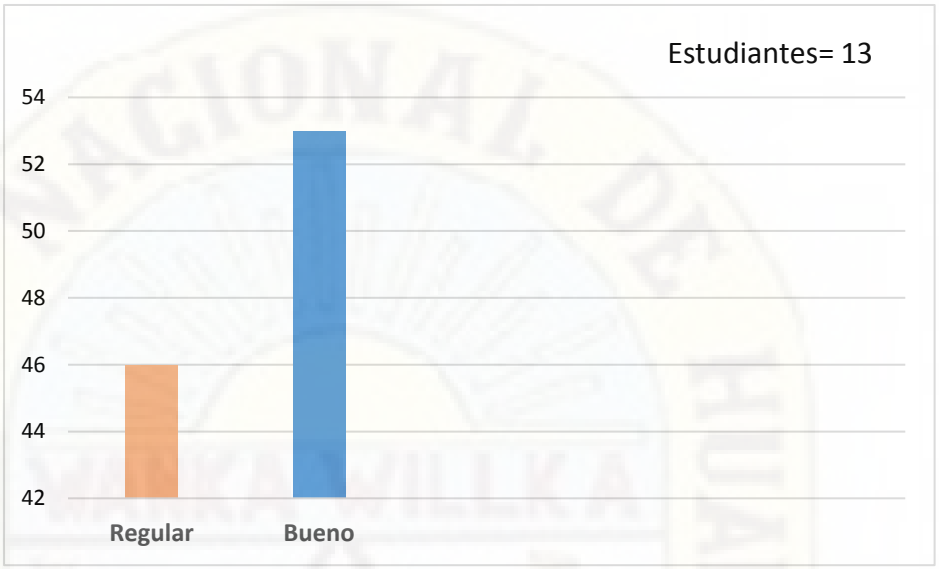
Originalidad en el post test

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje acumulado
Válido regular	3	23,1	23,1	23,1
Bueno	10	76,9	76,9	100.0
Total	13	100,0	100,0	

Nota: Número de estudiantes que fueron observados y hubo efecto en la originalidad del pensamiento creativo durante el post test en la Institución Educativa “Cesar Vallejo Mendoza”.

Figura 14

Originalidad en el post test



Post test	23,1	76,9

Nota: En la tabla 8 y figura 14 se tienen los resultados del post test en cuanto a la dimensión originalidad donde se puede apreciar que, de una muestra de 13 estudiantes, 3 (23,1 %) alcanzaron un nivel regular y 10 (76,9 %) alcanzaron un nivel bueno.

4.1.5. Resultados de la dimensión elaboración en el pretest y post test

Tabla 9

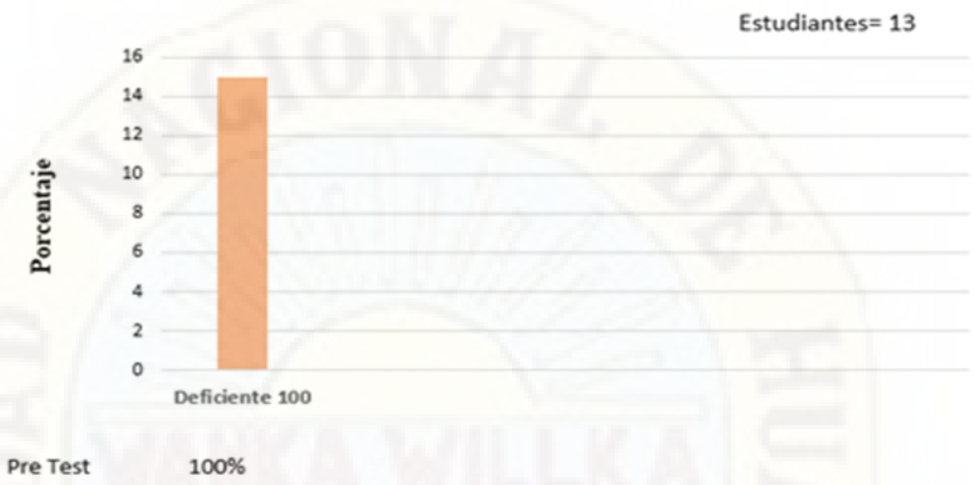
Elaboración d en el pretest

	Frecuencia	*Porcentaje*	*Porcentaje válido*	*Porcentaje acumulado*
Válido Deficiente	*13*	*100,0*	*100,0*	*100,0*

Nota: Número de estudiantes que indicaron la deficiencia en la elaboración pensamiento creativo en el pretest en la Institución Educativa "Cesar Vallejo Mendoza".

Figura 15

Elaboración en el pretest



Nota: En la tabla 9 y figura 15 se tienen los resultados del pretest en cuanto a la dimensión elaboración donde se puede apreciar que, de una muestra de 13 estudiantes, el 100 % tenía un nivel deficiente.

Tabla 10

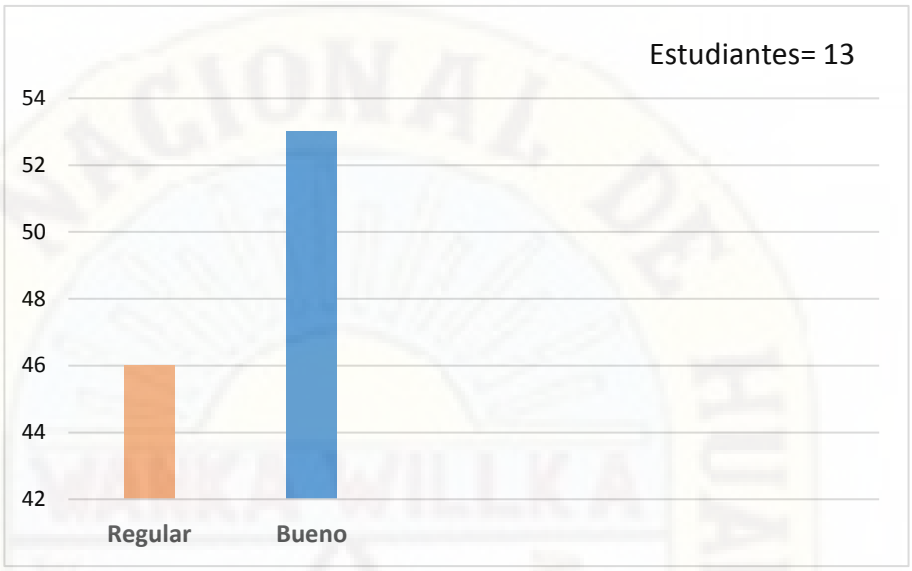
Elaboración en el post test

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Regular	*2*	15,4	15,4	15,4
	Bueno	*11*	84,6	84,6	100,0
	Total	*13*	100,0	100,0	

Nota: Número de estudiantes que fueron observados y hubo efecto en la elaboración del pensamiento creativo durante el post test en la Institución Educativa “Cesar Vallejo Mendoza”.

Figura 16

Elaboración en post test



Post Test	15,4 %	84,6%

Nota: En la tabla 10 y figura 16 se muestran los resultados del post test en cuanto a la dimensión elaboración donde se puede apreciar que, de una muestra de 13 estudiantes, 2 (15,4 %) alcanzaron un nivel regular y 11 (84,6 %) alcanzaron un nivel bueno.

4.1.6. Resultados de la dimensión curiosidad en el pre test y post test

Tabla 11

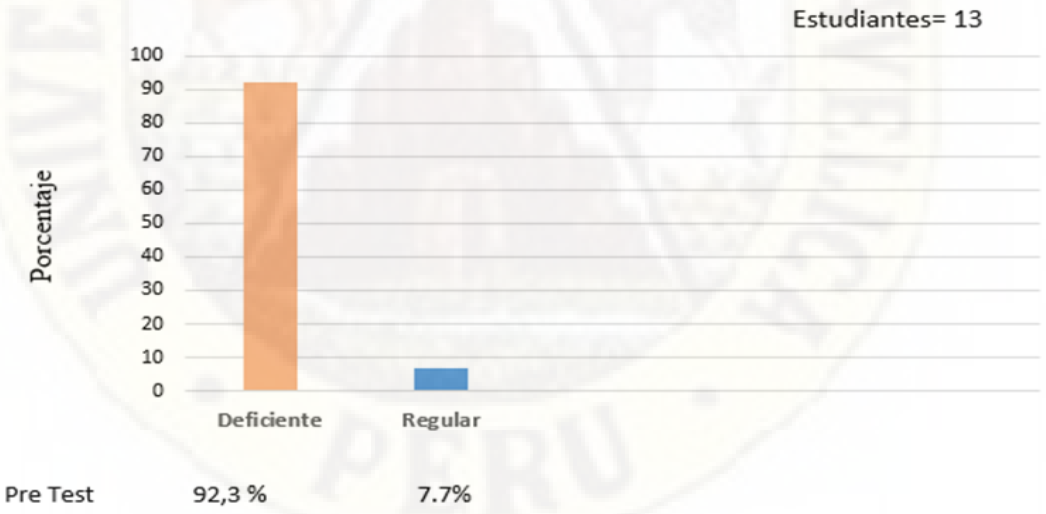
Curiosidad en el pretest

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido deficiente	12	92,3	92,3	92,3
Regular	1	7,7	7,7	100,0
Total	13	100,0	100,0	

Nota: Número de estudiantes que fueron observados y no hubo efecto en la curiosidad del pensamiento creativo durante el pretest en la Institución Educativa "Cesar Vallejo Mendoza".

Figura 17

Curiosidad en pretest



Nota: En la tabla 11 y figura 17 se tienen los resultados del pretest en cuanto a la dimensión curiosidad donde se puede apreciar que, de una muestra de 13 estudiantes, 12 (92,3 %) tenían un nivel deficiente y 1 (7,7 %) tenía un nivel regular.

Tabla 12

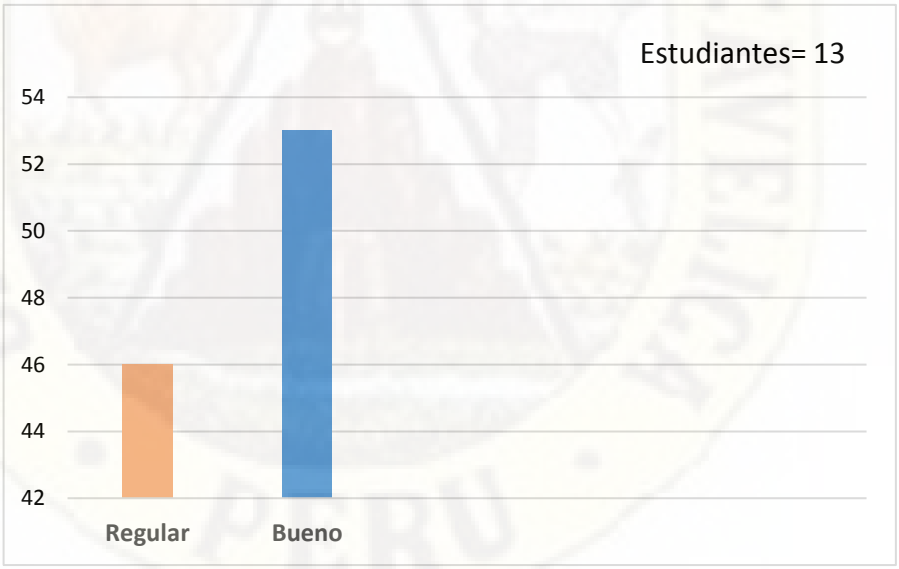
Curiosidad en el post test

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje acumulado
Válido Regular	2	15,4	15,4	15,4
Bueno	11	84,6	84,6	100,0
Total	13	100,0	100,0	

Nota: Número de estudiantes que fueron observados y hubo efecto en la curiosidad del pensamiento creativo durante la post test en la Institución Educativa "Cesar Vallejo Mendoza".

Figura 18

Curiosidad en post test



Post test 15,4 % 84,6%

Nota: En la tabla 12 y figura 18 se tienen los resultados del post test en cuanto a la dimensión curiosidad donde se puede apreciar que, de una muestra de 13 estudiantes, 2 (15,4 %) alcanzaron un nivel regular y 11 (84,6 %) alcanzaron un nivel bueno.

Tabla 13

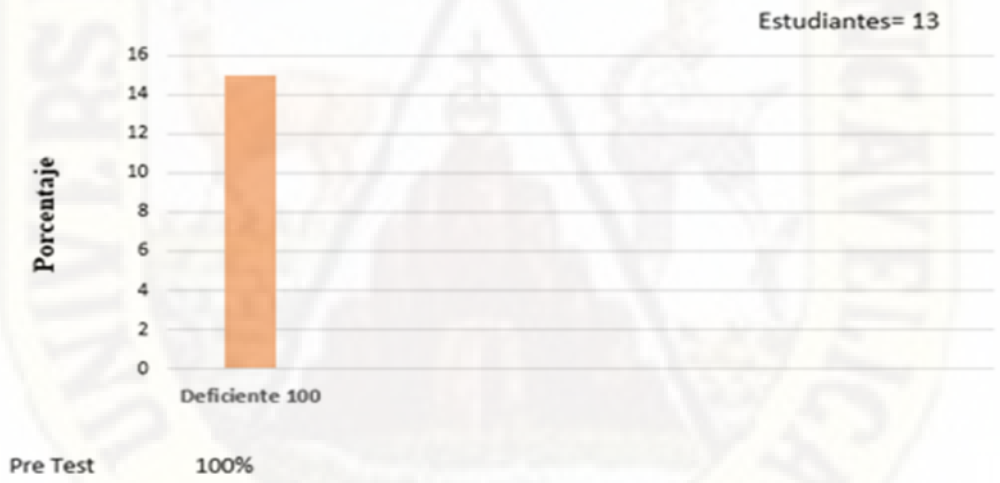
Imaginación en el pretest

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido deficiente	13	100,0	100,0	100,0

Nota: Número de estudiantes que fueron observados y no hubo efecto en la curiosidad del pensamiento creativo durante el pretest en la Institución Educativa "Cesar Vallejo Mendoza".

Figura 19

Imaginación en el pretest



Nota: En la tabla 13 y figura 19 se tienen los resultados del pretest en cuanto a la dimensión imaginación donde se puede apreciar que, de una muestra de 13 estudiantes, el 100 % tenía un nivel deficiente.

Tabla 14

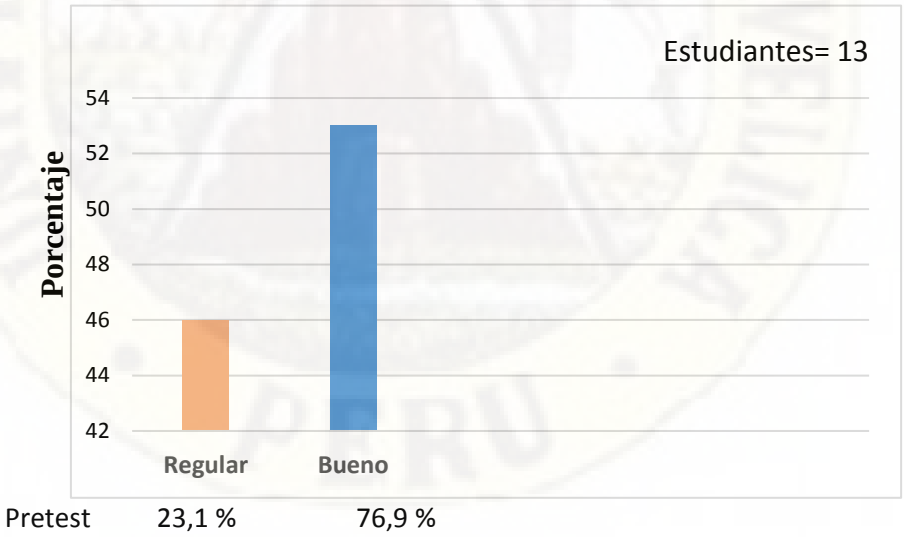
Imaginación en el post test

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Regular	3	23,1	23,1	23,1
Bueno	10	76,9	76,9	100,0
Total	13	100,0	100,0	

Nota: Número de estudiantes que fueron observados y no hubo efecto en la curiosidad del pensamiento creativo durante el post test en la Institución Educativa "Cesar Vallejo Mendoza".

Figura 20

Imaginación en el post Test



Nota: En la tabla 14 y figura 20 se tienen los resultados del post test en cuanto a la dimensión imaginación donde se puede apreciar que, de una muestra de 13 estudiantes, 3 (23,1 %) alcanzaron un nivel regular y 10 (76,9 %) alcanzaron un nivel bueno.

4.1.7. Resultados de la dimensión complejidad en el pre test y post test

Tabla 15

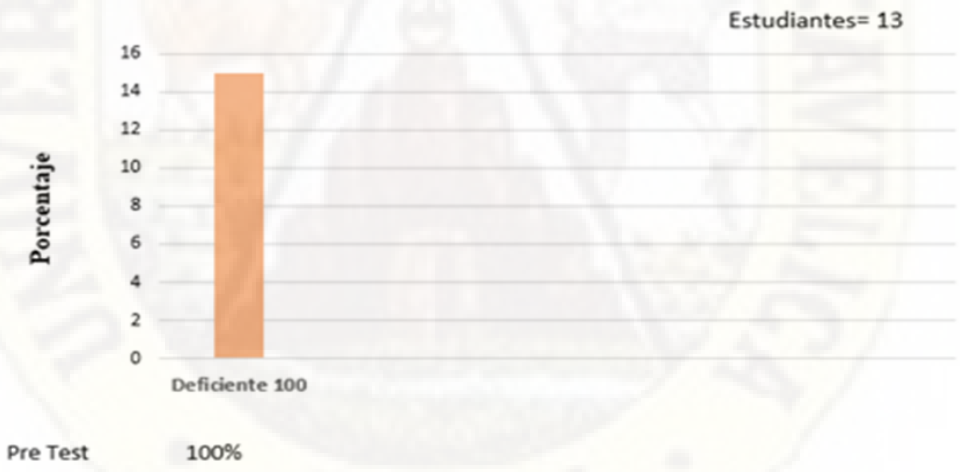
Complejidad en el pretest

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Deficiente	13	100,0	100,0	100,0

Nota: Número de estudiantes que fueron observados y no hubo efecto en la curiosidad del pensamiento creativo durante el pretest en la Institución Educativa "Cesar Vallejo Mendoza".

Figura 21

Complejidad en el pretest



Nota: En la tabla 15 y figura 21 se tienen los resultados del pretest en cuanto a la dimensión complejidad donde se puede apreciar que, de una muestra de 13 estudiantes, el 100 % tenía un nivel deficiente.

Tabla 16

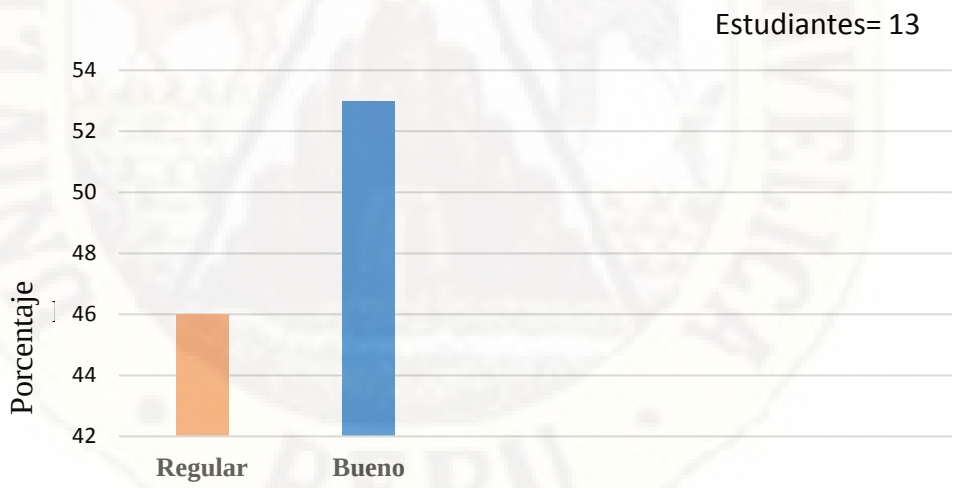
Complejidad en el post test

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Regular	6	46,2	46,2	46,2
	Bueno	7	53,8	53,8	100,0
	Total	13	100,0	100,0	

Nota: Número de estudiantes que fueron observados y hubo efecto en la curiosidad del pensamiento creativo durante el post test en la Institución Educativa "Cesar Vallejo Mendoza".

Figura 22

Complejidad en el post test



Nota: En la tabla 16 y figura 16 se tienen los resultados del post test en cuanto a la dimensión complejidad donde se puede apreciar que, de una muestra de 13 estudiantes, 6 (46,2 %) alcanzaron un nivel regular y 7 (53,8 %) alcanzaron un nivel bueno.

4.1.9. Resultados de la dimensión toma de riesgo en el pretest y post test

Tabla 17

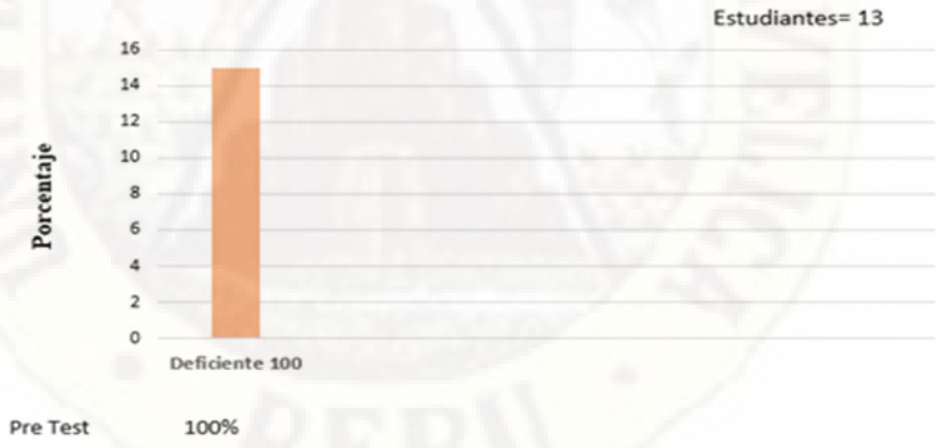
Toma de riesgo en el pretest

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Valido Deficiente	13	100,0	100,0	100,0

Nota: Número de estudiantes que fueron observados y no hubo efecto en la curiosidad del pensamiento creativo durante el pretest en la Institución Educativa "Cesar Vallejo Mendoza".

Figura 23

Toma de riesgo en el pretest



Nota: En la tabla 17 y figura 23 se tienen los resultados del pretest en cuanto a la dimensión toma de riesgo donde se puede apreciar que, de una muestra de 13 estudiantes, el 100 % tenía un nivel deficiente.

Tabla 18

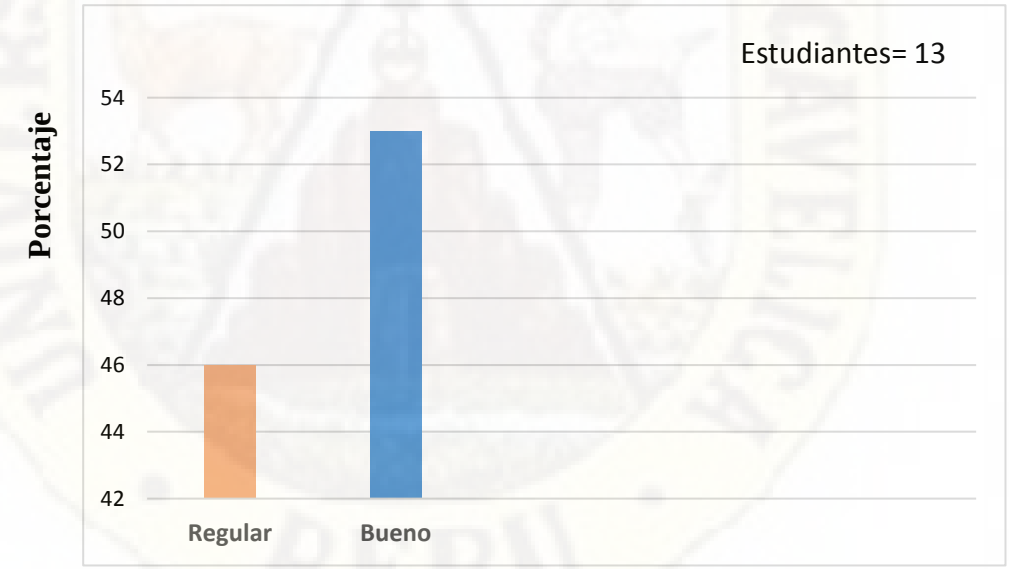
Toma de riesgo en el post test

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Regular	2	15,4	15,4	15,4
	Bueno	11	84,6	84,6	100,0
	Total	13	100,0	100,0	

Nota: Número de estudiantes que fueron observados y hubo efecto en la curiosidad del pensamiento creativo durante el pretest en la Institución Educativa "Cesar Vallejo Mendoza".

Figura 24

Toma de riesgo en el post test



Post test 15,4 % 84,6%

Nota: En la tabla 18 y figura 18 se muestran los resultados del post test en cuanto a la dimensión toma de riesgo donde se puede apreciar que, de una muestra de 13 estudiantes, 2 (15,4 %) alcanzaron un nivel regular y 11 (84,6 %) alcanzaron un nivel bueno.

4.2. Prueba de hipótesis general

Para poder realizar la prueba de hipótesis, será necesario reconocer el nivel de significancia asintótica, como se describe a continuación:

Nivel de significancia: El nivel de significancia de una prueba estadística está asociado a la verificación de una hipótesis y se define como la probabilidad de tomar la decisión de rechazar o aceptar las hipótesis planteadas.

La decisión se toma utilizando el valor "p" si el valor "p" es inferior al nivel de significancia entonces la hipótesis nula es rechazada y por lo tanto se acepta la hipótesis de estudio. Por el contrario, si el valor "p" es superior al nivel de significancia la hipótesis nula es aceptada y, por lo tanto, se rechaza la hipótesis de estudio.

Es decir:

Si ($p \leq 0,05$) se rechaza la hipótesis nula Ho y se acepta la hipótesis de estudio Ha Si ($p > 0,05$) Se rechaza la hipótesis de estudio y se acepta la hipótesis nula Ho.

Tabla 19

Comparación de las medias de pensamiento creativo en el pretest y post test

Estadísticas de muestras emparejadas				
	Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Par 1 Pensamiento creativo (pretest)	1,00	13	,000	,000
Pensamiento creativo (post test)	2,85	13	,376	,104

Nota: Interpretación en la tabla 19 se puede apreciar que existe una diferencia significativa entre las medias del pensamiento creativo en los estudiantes, antes y después de la aplicación de la ecología del aprendizaje.

Tabla 20

Análisis del nivel de significancia asintótica de pensamiento creativo en el pretest y post test

Estadísticas de muestras emparejadas								
	Diferencias emparejadas							Sig. (bilateral)
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95 % de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	
				Inferior	Superior			
Pensamiento creativo (Pretest)								
Pensamiento creativo (Post test)	-1,846	,376	,104	-2,073	-1,619	-17,725	12	,000

Nota: Decisión en la tabla 20 se puede apreciar que existe un nivel de significancia de 0,000, siendo menor que 0,05, rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis de estudio, por lo tanto, determinamos que: La ecología del aprendizaje influye significativamente en el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes del quinto grado de nivel secundaria en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa “Cesar Vallejo Mendoza” Acobamba - 2019.

4.2.1. Prueba de hipótesis específica 1

Ha: La ecología del aprendizaje influye significativamente en el desarrollo de la fluidez en los estudiantes del quinto grado de nivel secundaria en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa “Cesar Vallejo Mendoza” Acobamba-2019.

Ho: La ecología del aprendizaje NO influye significativamente en el desarrollo de la fluidez en los estudiantes del quinto grado de nivel secundaria en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa “Cesar Vallejo Mendoza” Acobamba-2019**.**

Tabla 21

Comparación de las medias de fluidez en el pretest y post test

Estadísticas de muestras emparejadas				
	Media	N	Desviación estándar	Media
Par 1 Fluidez (pretest)	1,15	13	,555	,154
Fluidez (post test)	2,62	13	,506	,140

Nota: Se interpreta en la tabla 21 se puede apreciar que existe una diferencia significativa entre las medias de la fluidez en los estudiantes, antes y después de la aplicación de la ecología del aprendizaje.

Tabla 22

Análisis del nivel de significancia asintótica de fluidez en el pretest y Post test

Prueba de muestras emparejadas

	Diferencias emparejadas							
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95 % de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
				Inferior	Superior			
Fluidez (Pretest) Fluidez (Post test)	-1,462	,660	,183	-1,861	-1,619	-7,982	12	,000

Nota: Decisión en la tabla 22 se puede apreciar que existe un nivel de significancia de 0,000, siendo menor que 0,05, rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis de estudio, por lo tanto, determinamos que: La ecología del aprendizaje influye significativamente en el desarrollo de la fluidez en los estudiantes del quinto grado de nivel secundaria en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa "Cesar Vallejo Mendoza" - Acobamba-2019.

4.2.2. Prueba de hipótesis específica 2

Formulamos las hipótesis estadísticas:

Ha: La ecología del aprendizaje influye significativamente en el desarrollo de la flexibilidad en los estudiantes del quinto grado de nivel secundaria en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa "Cesar Vallejo Mendoza" Acobamba-2019.

Ho: La ecología del aprendizaje NO influye significativamente en el desarrollo de la flexibilidad en los estudiantes del quinto grado de nivel secundaria en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa "Cesar Vallejo Mendoza" Acobamba-2019.

Tabla 23

Comparación de las medias de flexibilidad en el pretest y post test

Estadísticas de muestras emparejadas

		Media	N	Desviación estándar	Media
Par 1	Flexibilidad (pretest)	1,00	13	,000	,000
	Flexibilidad (post test)	2,69	13	,480	,133

Nota: En la tabla 23 se puede apreciar que existe una diferencia significativa entre las medias de la flexibilidad en los estudiantes, antes y después de la aplicación de la ecología del aprendizaje.

Tabla 24

Análisis del Nivel de Significancia Asintótica de Flexibilidad en el Pre test y Post test

Prueba de muestras emparejadas

	Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95 % de intervalo de confianza de la diferencia Inferior	Superior			
Flexibilidad (Pretest) Flexibilidad (Post test)	-1,692	,480	,133	-1,983	-1,402	-12,702	12	,000

Nota: En la tabla 24 se puede apreciar que existe un nivel de significancia de 0,000, siendo menor que 0,05, rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis de estudio, por lo tanto, determinamos que: La ecología del aprendizaje influye

significativamente en el desarrollo de la flexibilidad en los estudiantes del quinto grado de nivel secundaria en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa “Cesar Vallejo Mendoza” Acobamba-2019.

4.2.3. Prueba de hipótesis específica 3

Formulamos las hipótesis estadísticas:

Ha: La ecología del aprendizaje influye significativamente en el desarrollo de la originalidad en los estudiantes del quinto grado de nivel secundaria en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa “Cesar Vallejo Mendoza” Acobamba-2019.

Ho: La ecología del aprendizaje NO influye significativamente en el desarrollo de la originalidad en los estudiantes del quinto grado de nivel secundaria en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa “Cesar Vallejo Mendoza” Acobamba-2019.

Tabla 25

Comparación de las medias originales entre pretest y post test

Estadísticas de muestras emparejadas				
	Media	N	Desviación estándar	Media
Par 1 Originalidad (pretest)	1,00	13	,000	,000
Originalidad (post test)	2,77	13	,439	,122

Nota: En la tabla 25 se puede apreciar que existe una diferencia significativa entre las medias de la originalidad en los estudiantes, antes y después de la aplicación de la ecología del aprendizaje.

Tabla 26

Análisis del nivel de significancia asintótica de originalidad en el pretest y post test

	Prueba de muestras emparejadas							
	Diferencias emparejadas							
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95 % de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
				Inferior	Superior			
Originalidad (Pretest) Originalidad (Post test)	-1,769	,439	,122	-2,034	-1,504	-14,546	12	,000

Nota: En la tabla 26 se puede apreciar que existe un nivel de significancia de 0,000, siendo menor que 0,05, rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis de estudio, por lo tanto, determinamos que: La ecología del aprendizaje influye significativamente en el desarrollo de la originalidad en los estudiantes del quinto grado de nivel secundaria en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa “Cesar Vallejo Mendoza” Acobamba-2019

4.2.4. Prueba de hipótesis específica 4

Formulamos las hipótesis estadísticas:

Ha: La ecología del aprendizaje influye significativamente en el desarrollo de la elaboración en los estudiantes del quinto grado de nivel secundaria en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa "Cesar Vallejo Mendoza" Acobamba-2019.

Ho: La ecología del aprendizaje NO influye significativamente en el desarrollo de la elaboración en los estudiantes del quinto grado de nivel secundario en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa "Cesar Vallejo Mendoza" Acobamba-2019.

Tabla 27

Comparación de las medias de elaboración en el pre test y post test

Estadísticas de muestras emparejadas				
	Media	N	Desviación estándar	Media
Par 1 Elaboración (pretest)	1,00	13	,000	,000
Elaboración (post test)	2,85	13	,376	,104

Nota: En la tabla 27 se puede apreciar que existe una diferencia significativa entre las medias de la elaboración en los estudiantes, antes y después de la aplicación de la ecología del aprendizaje.

Tabla 28

Análisis del nivel de significancia asintótica de elaboración en el pretest y post test

Prueba de muestras emparejadas								
	Diferencias emparejadas							
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
				Inferior	Superior			
Elaboración (Pretest) Elaboración (Post test)	-1,846	,376	,104	-2,073	-1,619	-17,725	12	,000

Nota: En la tabla 28 se puede apreciar que existe un nivel de significancia de 0,000, siendo menor que 0,05, rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis de estudio, por lo tanto, determinamos que: La ecología del aprendizaje influye significativamente en el desarrollo de la elaboración en los estudiantes del quinto grado de nivel secundaria en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa "Cesar Vallejo Mendoza" Acobamba-2019.

4.2.5. Prueba de hipótesis específica 5

Formulamos las hipótesis estadísticas:

Ha: La ecología del aprendizaje influye significativamente en el desarrollo de la curiosidad en los estudiantes del quinto grado de nivel secundaria en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa "Cesar Vallejo Mendoza" Acobamba-2019.

Ho: La ecología del aprendizaje NO influye significativamente en el desarrollo de la curiosidad en los estudiantes del quinto grado de nivel secundaria en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa "Cesar Vallejo Mendoza" Acobamba-2019.

Tabla 29

Comparación de las medias de curiosidad en el pretest y post test

Estadísticas de muestras emparejadas				
		Media	N	Desviación estándar	Media
Par 1	Curiosidad (pretest)	1,08	13	,277	,077
	Curiosidad (post test)	2,85	13	,376	,104

Nota: Interpretación en la tabla 29 se puede apreciar que existe una diferencia significativa entre las medias de la curiosidad en los estudiantes, antes y después de la aplicación de la ecología del aprendizaje.

Tabla 30

Análisis del nivel de significancia asintótica de curiosidad en el pretest y post test.

Prueba de muestras emparejadas								
	Diferencias emparejadas							
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
				Inferior	Superior			
Curiosidad (Pretest) Curiosidad (Post test)	-1,769	,439	,122	-2,034	-1,504	-14,746	12	,000

Nota: En la tabla 30 se puede apreciar que existe un nivel de significancia de 0,000, siendo menor que 0,05, rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis de estudio, por lo tanto, determinamos que: La ecología del aprendizaje influye

significativamente en el desarrollo de la curiosidad en los estudiantes del quinto grado de nivel secundaria en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa “Cesar Vallejo Mendoza” Acobamba-2019.

4.2.6. Prueba de hipótesis específica 6

Formulamos las hipótesis estadísticas:

Ha: La ecología del aprendizaje influye significativamente en el desarrollo de la imaginación en los estudiantes del quinto grado de nivel secundaria en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa “Cesar Vallejo Mendoza” Acobamba-2019.

Ho: La ecología del aprendizaje NO influye significativamente en el desarrollo de la imaginación en los estudiantes del quinto grado de nivel secundaria en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa “Cesar Vallejo Mendoza” Acobamba-2019.

Tabla 31

Comparación de las medias de imaginación en el pretest y post test

Estadísticas de muestras emparejadas				
	Media	N	Desviación estándar	Media
Par 1 Imaginación (pretest)	1,00	13	,000	,000
Imaginación (post test)	2,77	13	,439	,122

Nota: En la tabla 31 se puede apreciar que existe una diferencia significativa entre las medias de la imaginación en los estudiantes, antes y después de la aplicación de la ecología del aprendizaje.

Tabla 32

Análisis del nivel de significancia asintótica de curiosidad en el pre test y Post test

Prueba de muestras emparejadas								
	Diferencias emparejadas							
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
				Inferior	Superior			
Imaginación (Pretest) Imaginación (Post test)	-1,769	,439	,122	-2,034	-1,504	-14,546	12	,000

Nota: En la tabla 32 se puede apreciar que existe un nivel de significancia de 0,000, siendo menor que 0,05, rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis de estudio, por lo tanto, determinamos que: La ecología del aprendizaje influye significativamente en el desarrollo de la imaginación en los estudiantes del quinto grado de nivel secundaria en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa "Cesar Vallejo Mendoza" Acobamba-2019.

4.2.7. Prueba de hipótesis específica 7

Formulamos las hipótesis estadísticas:

Ha: La ecología del aprendizaje influye significativamente en el desarrollo de la complejidad en los estudiantes del quinto grado de nivel secundario en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa "Cesar Vallejo Mendoza" Acobamba-2019.

Ho: La ecología del aprendizaje NO influye significativamente en el desarrollo de la complejidad en los estudiantes del quinto grado de nivel secundario en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa “Cesar Vallejo Mendoza” Acobamba-2019.

Tabla 33

Comparación de las medias de complejidad en el pretest y post test

Estadísticas de muestras emparejadas

		Media	N	Desviación estándar	Media
Par 1	Complejidad (pretest)	1,00	13	,000	,000
	Complejidad (post test)	2,54	13	,519	,144

Nota: En la tabla 33 se puede apreciar que existe una diferencia significativa entre las medias de la complejidad en los estudiantes, antes y después de la aplicación de la ecología del aprendizaje.

Tabla 34

Análisis del nivel de significancia asintótica de complejidad en el pretest y post test

Prueba de muestras emparejadas								
	Diferencias emparejadas							
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95 % de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
				Inferior	Superior			
Complejidad (Pretest) Complejidad (Post test)	-1,538	,519	,144	-1,852	-1,225	-10,690	12	,000

Nota: En la tabla 34 se puede apreciar que existe un nivel de significancia de 0,000, siendo menor que 0,05, rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis de estudio, por lo tanto, determinamos que: La ecología del aprendizaje influye significativamente en el desarrollo de la complejidad en los estudiantes del quinto grado de nivel secundaria en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa "Cesar Vallejo Mendoza" Acobamba-2019.

4.2.8. Prueba de hipótesis específica 8

Formulamos las hipótesis estadísticas:

Ha: La ecología del aprendizaje influye significativamente en el desarrollo de la toma de riesgo en los estudiantes del quinto grado de nivel secundaria en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa "Cesar Vallejo Mendoza" Acobamba-2019.

Ho: La ecología del aprendizaje NO influye significativamente en el desarrollo de la toma de riesgo en los estudiantes del quinto grado de nivel secundaria en el área de

Ciencias Sociales de la Institución Educativa “Cesar Vallejo Mendoza” Acobamba-2019.

Tabla 35

Comparación de las medias de toma de riesgo en el pretest y post test

Estadísticas de muestras emparejadas				
	Media	N	Desviación estándar	Media
Par 1 Toma de riesgo (pretest)	1,00	13	,000	,000
Toma de riesgo (post test)	2,85	13	,376	,104

Nota. En la tabla 35 se puede apreciar que existe una diferencia significativa entre las medias de la toma de riesgo en los estudiantes, antes y después de la aplicación de la ecología del aprendizaje.

Tabla 36

Análisis del nivel de significancia asintótica de toma de riesgo en el pretest y post test

Prueba de muestras emparejadas								
	Diferencias emparejadas							
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
				Inferior	Superior			
Toma de riesgo (Pretest) Toma de riesgo (Post test)	-1,846	,376	,104	-2,073	-1,619	-17,725	12	,000

En la tabla 36 se puede apreciar que existe un nivel de significancia de 0,000, siendo menor que 0,05, rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis de estudio, por lo tanto, determinamos que: La ecología del aprendizaje influye significativamente en el desarrollo de la toma de riesgo en los estudiantes del quinto grado de nivel

secundaria en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa “Cesar Vallejo Mendoza” Acobamba-2019.

4.3. Discusión de resultados

A partir de los hallazgos encontrados aceptamos la hipótesis alternativa general que establece que la ecología del aprendizaje influye significativamente en el desarrollo del pensamiento creativo.

4.3.1. Discusión de resultados de *la ecología del aprendizaje influye significativamente en el desarrollo del pensamiento creativo*

En la tabla 20 se puede apreciar que existe un nivel de significancia de 0,000, siendo menor que 0,05; rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis de estudio; por lo tanto, determinamos que: La ecología del aprendizaje influye significativamente en el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes del quinto grado de nivel secundaria en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa “Cesar Vallejo Mendoza” Acobamba – 2019.

Estos resultados guardan relación con lo que sostienen Coll (2013) que concluye que la nueva ecología del aprendizaje es en realidad una manifestación del cambio en profundidad que están experimentando, las prácticas sociales y culturales dominantes. Asimismo, quien también se debe incluir en el currículo escolar de un trabajo sistemático orientado a desarrollar en el alumnado su identidad como aprendices; es decir, el reconocimiento de sus fortalezas y debilidades como aprendices, y de su capacidad para aprender y para buscar y crear situaciones y

condiciones que favorezcan el despliegue de esta capacidad en contextos diversos. Aspecto que coincide con lo obtenido por Ladino et al. (2016) en la "Ecología de aprendizaje como herramienta de innovación educativa en educación superior". Nos muestra la reconfiguración del ecosistema educativo digital en donde las ecologías de aprendizaje, los escenarios de aprendizaje entre ellos los escenarios híbridos han cobrado una creciente relevancia en el espectro académico y en las instituciones de educación superior donde, a partir de la caracterización de uso de TIC desde la perspectiva educativa, han mutado constantemente. Son múltiples iniciativas que dan cuenta del uso de dispositivos tecnológicos en función de la educación y la interacción formativa; el aumento de comunidades de práctica por medio de software social entre los que resalta Facebook, Twitter y WhatsApp permiten visibilizar la necesidad de enfocar los esfuerzos pedagógicos, tecnológicos, comunicativos e informacionales en la formación docente.

También Islas y Carranza (2017) la conclusión a la que arribó fue: la presencia de los ecosistemas digitales en el aprendizaje rompe los esquemas y estructuras de antaño, dando paso a la independencia y autonomía de los estudiantes siguiendo sus intereses y las situaciones que son significativas para ellos, interactuando además con otros estudiantes comportándose como sus formadores pares o participando en las comunidades.

Al respecto, también Monsalve y Aguasanta (2020) llega a resultados en los que nos muestran que la revolución tecnológica ha cambiado nuestra forma de hacer, de pensar y también de enseñar y aprender, las TIC cobran una relevancia especial en todo este proceso.

Sin embargo, guarda una relación moderada con respecto a lo que dice Lopez (2019) en su investigación, integrando ecosistemas de aprendizaje en esta conferencia plantea como objetivo el desarrollo de tecnologías sociales que faciliten la construcción de estos ecosistemas de aprendizaje que las TIC forman parte de nuestras vidas personales y profesionales, no tanto en contextos educativos, los cuales pierden el gran valor añadido de beneficiarse del ecosistema del aprendizaje invisible , que nos hace ser únicos y permite desarrollar nuestras individualidades, fortaleciendo y evolucionando nuestros talentos.

Este trabajo concluido guarda relación con los resultados de Arias (2013) que se ha comprobado la influencia significativa de la técnica de los mapas mentales en el desarrollo del pensamiento creativo en las estudiantes de la Institución Educativa Pública “Andrés Bello” Pilcomayo-Huancayo.

De igual forma, en el estudio realizado por Tomaguillo (2017), está demostrado que la aplicación de los mapas mentales, tienen efectos positivos en el nivel de pensamiento creativo; en este sentido los mapas mentales influyen como estrategias de aprendizaje en los estudiantes del IV ciclo de la Escuela Profesional de Administración de la Universidad Alas Peruanas filial Moyobamba no se encuentra en la hipótesis de mi trabajo pero si guarda relación con el marco teórico.

Por otro lado, Vigo (2018) aplicó el programa para la utilización de los organizadores visuales diseñados con el software educativo Xmind, donde encontró que genera mejora la comprensión lectora de los estudiantes de Cuarto Grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa Pública “Mariano Melgar” de Chim Chim Chuquipuquio-Baños del Inca-Cajamarca 2014; puesto que en el pretest el 77%

de estudiantes estuvo el nivel de logro en inicio, el 23% en proceso y ningún estudiante alcanzó el nivel logrado, mientras que en el post test se evidenció que el 23% alcanzó el nivel de logro proceso; y el 77% de estudiantes alcanzaron un nivel logrado.

También, con los resultados obtenidos por Chrobak et al. (2015) guarda una relación moderada, CmapTools destaca por ser una herramienta tecnológica gratuita para representar de manera gráfica el conocimiento humano. Su desarrollo se ha realizado en base a teorías del aprendizaje. No basta con incluir la tecnología en el aula; la utilización adecuada y planificada del software CmapTools en los centros educativos puede llevar a una mejora significativa de los aprendizajes y, además, permitir la creatividad individual.

Finalmente, Frías (2018), en su tesis "Repensar la práctica docente en una nueva ecología del aprendizaje" obtuvo la siguiente conclusión en abrir puertas a una nueva ecología del aprendizaje; convertir el aula en un entorno favorable para aprender; y repensar el rol de la escuela. Más aun, en estos momentos de la pandemia del COVID 19, hoy el problema central se argumenta: es que la escuela y la universidad no están preparados para el uso de los nuevos recursos tecnológicos y, por lo tanto, es necesario una revolución digital para poner a la educación en la altura de estos tiempos (Porlán, 2020, pág. 4).

La ecología de aprendizaje contribuye en el desarrollo del pensamiento creativo y nos tenemos que adaptar tanto estudiantes como docentes. Es necesario recuperar la visión de la educación en sentido amplio, reconociendo la importancia creciente de otros contextos de actividad y de otros agentes educativos en las trayectorias individuales de aprendizaje, y repensar las funciones, los objetivos, y la

organización y funcionamiento de las instituciones de educación formal en el escenario que dibuja la nueva ecología del aprendizaje (Coll, 2013, pág. 8).

4.3.2. Discusión de resultados de *fluidez*

Se concluyó que se puede apreciar que existe un nivel de significancia de 0,000, siendo menor que 0,05, rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis de estudio, por lo tanto, determinamos que: La ecología del aprendizaje influye significativamente en el desarrollo de la fluidez en los estudiantes del quinto grado de nivel secundaria en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa "Cesar Vallejo Mendoza" - Acobamba-2019. Este resultado guarda una relación con Suarez (2018) en su tesis Pensamiento creativo y pensamiento crítico de los estudiantes del Instituto de Educación Superior Pedagógico Privado José Carlos Mariátegui de Lima en el año 2018. Menciona que existe relación significativa entre la fluidez del pensamiento creativo y el pensamiento crítico de los estudiantes del Instituto de Educación Superior Pedagógico Privado José Carlos Mariátegui de Lima en el año 2018. Determinado por el Rho de Spearman = 0,622, frente al grado de significación $p < 0,05$.

4.3.3. Discusión de resultados de *flexibilidad*

Se concluyó que existe un nivel de significancia de 0,000, siendo menor que 0,05, rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis de estudio, por lo tanto, determinamos que: La ecología del aprendizaje influye significativamente en el desarrollo de la flexibilidad en los estudiantes del quinto grado de nivel secundaria en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa "Cesar Vallejo Mendoza" Acobamba-2019. Este resultado guarda una relación con Suarez (2018) en su tesis

Pensamiento creativo y pensamiento crítico de los estudiantes del Instituto de Educación Superior Pedagógico Privado José Carlos Mariátegui de Lima en el año 2018. Existe relación significativa entre la flexibilidad del pensamiento creativo y el pensamiento crítico de los estudiantes del Instituto de Educación Superior Pedagógico Privado José Carlos Mariátegui de Lima en el año 2018. Determinado por el Rho de Spearman = 0,626, frente al grado de significación $p < 0,05$.

4.3.4. Discusión de resultados de *originalidad*

Se concluyó que existe un nivel de significancia de 0,000, siendo menor que 0,05, por lo que rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis de estudio, por lo tanto, determinamos que: La ecología del aprendizaje influye significativamente en el desarrollo de la originalidad en los estudiantes del quinto grado de nivel secundaria en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa "Cesar Vallejo Mendoza" Acobamba-2019. Este resultado guarda una relación con Suarez (2018) en su tesis *Pensamiento creativo y pensamiento crítico de los estudiantes del Instituto de Educación Superior Pedagógico Privado José Carlos Mariátegui de Lima en el año 2018.* En ella concluye que existe relación significativa entre la originalidad del pensamiento creativo y el pensamiento crítico de los estudiantes del Instituto de Educación Superior Pedagógico Privado José Carlos Mariátegui de Lima en el año 2018. Determinado por el Rho de Spearman = 0,572, frente al grado de significación $p < 0,05$.

4.3.5. Discusión de resultados de *elaboración*

En la tabla 28 se puede apreciar que existe un nivel de significancia de 0,000, siendo menor que 0,05, por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis

de estudio; por lo tanto, determinamos que: La ecología del aprendizaje influye significativamente en el desarrollo de la elaboración en los estudiantes del quinto grado de nivel secundaria en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa "Cesar Vallejo Mendoza" Acobamba-2019. Este resultado guarda una relación con Suarez (2018) en su tesis *Pensamiento creativo y pensamiento crítico de los estudiantes del Instituto de Educación Superior Pedagógico Privado José Carlos Mariátegui de Lima en el año 2018*. En ella se afirma que existe relación significativa entre la elaboración del pensamiento creativo y el pensamiento crítico de los estudiantes del Instituto de Educación Superior Pedagógico Privado José Carlos Mariátegui de Lima en el año 2018. Fue determinado por el Rho de Spearman = 0,469, frente al grado de significación $p < 0,05$.

4.3.6. Discusión de resultados de *curiosidad*

Se concluyó y se puede apreciar que existe un nivel de significancia de 0,000, siendo menor que 0,05, por lo que rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis de estudio; por lo tanto, determinamos que: La ecología del aprendizaje influye significativamente en el desarrollo de la curiosidad en los estudiantes del quinto grado de nivel secundaria en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa "Cesar Vallejo Mendoza" Acobamba-2019. Este mismo se puede comparar con los aportes de Ariste (2013) quien al aplicar los mapas mentales y su influencia en el pensamiento creativo de los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa Pública "Andrés bello", Pilcomayo-Huancayo", concluye que la técnica de los mapas mentales establecidos influyen en el desarrollo del pasamiento creativo de aprendizaje de los estudiantes de la Institución Educativa Pública "Andrés Bello". Esto se aprecia claramente en los resultados consistentes del

grupo experimental quienes aprendieron mediante la técnica de los mapas mentales para desarrollar la curiosidad.

4.3.7. Discusión de resultados de *imaginación*

Se concluyó y se puede apreciar que existe un nivel de significancia de 0,000, siendo menor que 0,05, por lo que rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis de estudio; por lo tanto, determinamos que: La ecología del aprendizaje influye significativamente en el desarrollo de la imaginación en los estudiantes del quinto grado de nivel secundaria en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa "Cesar Vallejo Mendoza" Acobamba-2019.

4.3.8. Discusión de resultados de *complejidad*

Se concluyó y se puede apreciar que existe un nivel de significancia de 0,000, siendo menor que 0,05, por lo que rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis de estudio; por lo tanto, determinamos que: La ecología del aprendizaje influye significativamente en el desarrollo de la complejidad en los estudiantes del quinto grado de nivel secundaria en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa "Cesar Vallejo Mendoza" Acobamba-2019.

4.3.9. Discusión de resultados de *toma de riesgo*

Se concluyó y se puede apreciar que existe un nivel de significancia de 0,000, siendo menor que 0,05, por lo que rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis de estudio; por lo tanto, determinamos que: La ecología del aprendizaje influye significativamente en el desarrollo de la toma de riesgo en los estudiantes del quinto grado de nivel secundaria en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa "Cesar Vallejo Mendoza" Acobamba-2019.

CONCLUSIONES

1. Se ha logrado demostrar que la ecología del aprendizaje influye significativamente en el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes del quinto grado del nivel secundaria en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa César Vallejo Mendoza, Acobamba 2019, ello se sustenta en la tabla 20.
2. Se ha logrado demostrar que la ecología del aprendizaje influye significativamente en el desarrollo de fluidez en los estudiantes del quinto grado del nivel secundaria en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa César Vallejo Mendoza, Acobamba 2019 ellos se sustentan en la tabla 21.
3. Se ha logrado demostrar que la ecología del aprendizaje influye significativamente en el desarrollo de flexibilidad en los estudiantes del quinto grado del nivel secundario en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa César Vallejo Mendoza, Acobamba 2019, ello se sustenta en la tabla 22.
4. Se ha logrado demostrar que la ecología del aprendizaje significativamente influye en el desarrollo de la originalidad en los estudiantes del quinto grado del nivel secundario en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa César Vallejo Mendoza, Acobamba 2019, en la tabla 23.
5. Se ha logrado demostrar que la ecología del aprendizaje influye significativamente en el desarrollo de la elaboración en los estudiantes del quinto grado del nivel secundario en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa César Vallejo Mendoza, Acobamba 2019, ello se demuestra en la tabla 24.
6. Se ha logrado demostrar que la ecología del aprendizaje influye significativamente en el desarrollo de la curiosidad en los estudiantes del quinto grado del nivel

secundario en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa César Vallejo Mendoza, Acobamba 2019, ello se sustenta en la tabla 25.

7. Se ha logrado demostrar que la ecología del aprendizaje influye significativamente en el desarrollo de la imaginación en los estudiantes del quinto grado del nivel secundario en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa César Vallejo Mendoza, Acobamba 2019 ello se sustenta en la tabla 26.

8. Se ha logrado demostrar que la ecología del aprendizaje influye significativamente en el desarrollo de la complejidad en los estudiantes del quinto grado del nivel secundario en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa César Vallejo Mendoza, Acobamba 2019 ello se sustenta en la tabla 27.

RECOMENDACIONES

1. Se recomienda la aplicación de la ecología del aprendizaje con el uso software educativo como el Xmind, Cmap tolos, Camtasia, ya que influye en el desarrollo del pensamiento creativo para ello se recomienda:

2. A las altas autoridades equipar con tecnología como: computadoras portátiles o tabletas e instalación del software educativo en todas las instituciones públicas tanto JEC y JER.

3. A los docentes de educación secundaria y de otros niveles deben conocer acerca de la ecología de aprendizaje, ya que tiene implicancias para mitigar el deterioro del medio ambiente.

4. A los estudiantes y docentes, trabajar con la ecología de aprendizaje usando el software educativo como el Xmind, Cmap tolos, Camtasia Studio por que busca el desarrollo del pensamiento creativo ya que el cerebro está altamente interconectado en estas dimensiones.

5. El presente estudio aplicar en otros centros educativos regionales y nacionales, y también sería recomendable transpolar la misma investigación a otros sectores para identificar estrategias en común y diferencias acerca del uso del software educativo Xmind, Cmap tolos, Camtasia Studio para seguir el desarrollando el pensamiento creativo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Chrobak, R., García , P., & Beatri, A. (28 de diciembre de 2015). Creatividad y mapas conceptuales TIC en educación. *EDMETIC:Revista de Educación Mediática y TIC*, 78-94. https://doi.org/doi:10.21071/edmetic.v4i1.2900

Angulo, P., & Avila, L. (2010). Desarrollo de la creatividad de los niños en la etapa escolar. *Universidad de Cuenca*, 45. Obtenido de http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/2315

Ariste, L. (2013). Aplicación de los mapas mentales y su influencia en el pesamiento creativo de los estudiantes del segundo grado de educaión secundaria de la Institución Publica "Andres Bello", Pilcomayo-Huancayo". *ALICIA: Acceso libre a la información cientifica para la innovación*. Obtenido de http://repositorio.une.edu.pe/handle/UNE/1062

Arrausi, J. (2016 de noviembre de 2013). Nueva Ecología del Aprendizaje y TICs. *Teaching Disigeners Alliance*. Obtenido de http://www.teachingdesigners.org/nueva-ecologia-del-aprendizaje-y-tics/

Astupiña, T. M. (2018). Robótica y el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes de la Institución Educativa. *ALICIA: Acceso Libre a Información Cientifica para la Inovación*. Obtenido de http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/1671

Ausubel, D. (1976). Significado y aprendizaje significativo. *(Psicología Educativa. Un punto de vista cognoscitivo. Trillas, México).* Obtenido de https://www.arnaldomartinez.net/docencia_universitaria/ausubel02.pdf

Buzan, T. (1996). *Mapas conceptuales.* Mexico: Resumen elaborado por Mercedes González para. Obtenido de www.capitalemocional.com

Carrasco, S. (2003). *Medologia de la Inestigación Cientifica.* Lima: Sanmarcos.

Chenet, M., Chavez, A., Huranga, H., & Patiño, A. (2018). *Chenet. (2018). El proyecto de tesis. Huancayo, Perú: Soluciones gráficas S.A.C. Recuperado el 21 de mayo de 2019.* Huancayo: Soluciones gráficas S.A.C. Obtenido de anchenet@gemail.com

Colca, G. (2016). Pensamiento creativo y rendimiento académico de los estudiantes de Maestría, en la sede Lima Norte de la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, 2011. *ALICIA*. Obtenido de http://repositorio.une.edu.pe/handle/UNE/1510

Coll, C. (febrero de 2013). El currículo escolar en el marco de la nueva ecologia de aprendizaje. *Facultad de Psicología Universidad de Barcelona*, 31-36. Obtenido de https://core.ac.uk/download/pdf/20319227.pdf

Coll, C. (23 de julio de 2013). La educación formal en el marco de la ecologia de aprendizaje: tendecia retos agenda de investigación. *ResearchGate*, 31-36. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/259006556

Fernandez, D., & Bonet, M. (15 de 07 de 2009). Camtasia Studio, creación de animación multimedia. *Revista educativo*. Obtenido de http://repositio.unsa.edu.pe

Frías, C. (2018). Repensar la practica docente una nueva ecologia de aprendizaje. *UNIFE*. Obtenido de http://revistas.unife.edu.pe/index.php/educacion/article/view/1038

Gonzáles, M., Sangrá, A., & Jung, I. (2020). Ecologías de aprendizaje en la era digital. *Revista comunicar*, 2. Obtenido de https://www.revistacomunicar.com/pdf/call/call-62-es.pdf

González, M., Sagrá, A., Souto, A., & Estévez, I. (30 de junio de 2018). Ecologias del aprendizaje en al era digital: desafios para la educación superior. *RESEARCHGATE*, 11-38. https://doi.org/DOI: http://dx.doi.org/10.30827/publicaciones.v48i1.7329

Hernandez, I., Albarado, J., & Luna, M. (02 de febrero de 2015). Creatividad e innovación: competencias genéricas o transversales en la formación. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte, 44*, 135-151. Obtenido de http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=194238608010

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (1997). *Metodologia de la investigación.* Mexico: MCGRAW-HILL. Obtenido de https://www.uv.mx/personal/cbustamante/files/2011/06/Metodologia-de-la-Investigaci%C3%83%C2%B3n_Sampieri.pdf

Herrera, A. d. (5 de noviembre de 2013). La adaptación del docente al nuevo contexto de ecologíasde aprendizaje en el proceso formativo:La nueva misión del docente actual en Colombia. *Dialnet*, 26. Obtenido de https://dialnet.unirioja.es

Islas, C., & Carranza, M. (12 de diciembre de 2017). Ecosistemas digitales y su manifestación en el aprendizaje:. *Revista de Educación a Distancia*,(55). https://doi.org/DOI: http://dx.doi.org/10.6018/red/55/9

Ladino, D., Bejarano, B., Cabrera , D., Santana, L., & Martínez, O. (24 de abril de 2018). Diseño de aprendizaje a partir de las posibilidades de las ecologías de aprendizaje de educación superior. *DISEÑO DE APRENDIZAJE*(53), 35-32. Obtenido de https://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/963

Ladino, D., Bejarano, B., Cabrera, D., Santana, L., & MArtínez, O. (2018). Diseño de aprendizaje a partir de las posibilidades de las ecologías de aprendizaje en educación superior. *Diseño de aprendizaje*, 36. Obtenido de http://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/963/1411 (html)

Ladino, D., Santana, L., Martinez, O., Bejarano, P., & Cabrera, D. (2016). Ecología de aprendizaje como herramienta de innovación educativa en educación superior. (Nuevas Ideas en Informática Educativa, Ed.) *UNIAUGUSTIANA*, 517-521. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/255876239

Lopez, C. (2019). Integrando ecosistema de aprendizaje. *TEDxIUMP*. . Madrid. https://doi.org/ En caminologa@gmail.com (Ed.), TEDxIUMP. Madrid. Recuperado el 15 de julio de 2019, de

Mariátegui, J. C. (1925). *Temas de Educación.* Lima: El peruano.

Ministerio de Educación. (2001). Ley general de educasión n° 28044. Lima, Perú. Obtenido de http://www.minedu.go.pe

Monsalve, L., & Aguasanta, M. (2020). Nuevas ecologías del aprendizaje en el currículo: la era digital en la escuela. *RELATEC:Revista latinoamericana de Tecnológia Educativa*. Obtenido de http://dx.doi.org/10.17398/1695-288X.19.1.139

Morlá, T. (2018). Ecologia del aprendizaje: Educación Expandida en Contextos Multiples. *REMIE*. Obtenido de file:///C:/Users/lenovo/Downloads/3762-Texto%20del%20art%C3%ADculo-13783-1-10-20200703.pdf

Murillo, J. (2009). Software educativo libre o gratuito para utilizar en el aula. *Grupo Colebuntu.* Obtenido de http://www.edulibre.info/software-educativo-libre-o

Novak, J. D., & Cañas, A. J. (2014). Construyendo sobre Nuevas Ideas Constructivistas y laHerramienta CmapTools para Crear un Nuevo Modelo Educativo. *www.ihmc.us*. Obtenido de https://www.ihmc.us/users/acanas/Publications/NewModelEducation/NuevoModeloEducacion.pdf

Pérez , J., & Gardey, A. (2012). *Google*. Obtenido de https://definicion.de/ecologia/

Perez, M. (09 de abril de 2018). *Investigación cualitativa y cuantitativa en la educación*. Obtenido de You Tube: https://youtu.be/FVpmm21f748

Porlán, R. (2020). El cambio de la enseñanza en tiempos de pandemia. *Revista de aducación ambiental y sostenibilidad 2[1]1502*, 4. Obtenido de https//orcid.org/0000-0003-2068-7092

Quispe, G. (2019). Influencia de los mapas mentales en el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes del segundo grado de secundaria de la Institución Educativa "Juan Velasco Alvarado" de Huando - Huancavelica, 2019. *Universidad Cesar VALLEJO*. Obtenido de https://hdl.handle.net/20.500.12692/45459

Sánchez, P. (13 de junio de 2018). Herramientas informáticas y pensamiento creativo en los estudiantes de la Escuela Técnico Superior de la Policía Nacional del Perú Chorrillos – 2016. *ALICIA:Acceso Libre a Información Cientifica para la Innovación.* Obtenido de http://repositorio.une.edu.pe/handle/UNE/2828

Suarez, H. (13 de diciembre de 2018). Pensamiento creativo y pensamiento crítico de los estudiantes del Instituto de Educación Superior Pedagógico Privado José Carlos Mariátegui de Lima en el año 2018. *ALICIA:Acceso Libre a Información Cientifica para la Innovación.* Obtenido de http://repositorio.une.edu.pe/handle/UNE/2828

Techsmith. (1999). Camtasia Studio. *EcuRed*. Obtenido de https://www.ecured.cu/Camtasia_Studio

Throsby, D. (2001). *Eeconomia y cultura.* Madrid. Obtenido de https://books.google.com.pe/books?id=0ni5LjaaBYcC&pg=PA110&lpg=PA110&dq=pensamiento+creativo+Ezra+Pound&source=bl&ots=UDLkHISKxj&sig=ACfU3U1C3ohEpyjDnpf

Tomaguillo, J. (2017). Mapas mentales y su influencia en el pensamiento creativo de los estudiantes del IV ciclo de la Escuela Profesional de Administración de la

Universidad Alas Peruanas Filial Moyobamba año 2013. *ALICIA:Acceso Libre a Información Cientifica para la Innovación.* Obtenido de http://repositorio.une.edu.pe/handle/UNE/1647

UNESCO. (2012). *Educación para el desarrollo sostenible.* Paris: Oorganización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. Obtenido de http//www.lacult.unesco.org

Vigo, D. E. (15 de mayo de 2018). software educativo xmind para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de cuarto grado de educación secundaria de la I. E. "Mariano Melgar", Chim chim chuquipuquio-Baños del inca-Cajamarca, 2014. *ALICIA.* Obtenido de https://revistas.upagu.edu.pe/index.php/PE/article/view/572

Williams, F. (2003). *Paquete de valoración de la creatividad-CAP (Creativity Assessment Packet). Pro.ed.* Estados unidos.

ANEXOS

Anexo 01: **MATRIZ DE CONSISTENCIA**

ECOLOGÍA DEL APRENDIZAJE EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "CESAR VALLEJO MENDOZA" - ACOBAMBA-2019

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
Problema General ¿De qué manera influye la ecología del aprendizaje en el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes del quinto grado de nivel secundaria en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa "Cesar Vallejo Mendoza" - Acobamba-2019?	**Objetivo General** Demostrar que la ecología del aprendizaje influye en el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes del quinto grado del nivel secundaria en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa "Cesar Vallejo Mendoza" - Acobamba-2019.	**Hipótesis General** La ecología del aprendizaje influye significativamente en el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes del quinto grado de nivel secundaria en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa "Cesar Vallejo Mendoza" - Acobamba-2019.	Variable 1: Ecología del aprendizaje Variable 2: Desarrollo del pensamiento	**Ámbito**: Institución Educativa "Cesar Vallejo Mendoza" - Acobamba **Tipo**: Aplicada **Nivel**: Explicativo **Método**: Experimental **Diseño**: Diagrama: GE 01 X 02 X = Experimento GE = Grupo experimental 01 = Pre test grupo experimental 02 = Post test grupo experimental
Problemas específicos: ¿De qué manera influye la ecología del aprendizaje en el desarrollo de fluidez en los estudiantes del quinto grado del nivel secundaria en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa "Cesar Vallejo Mendoza" - Acobamba-2019? ¿De qué manera influye la ecología del aprendizaje en el desarrollo de flexibilidad en los estudiantes del quinto grado del nivel secundaria en	**Objetivos específicos**: Demostrar que la ecología del aprendizaje influye en el desarrollo de fluidez en los estudiantes del quinto grado del nivel secundaria en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa "Cesar Vallejo Mendoza" - Acobamba-2019 Demostrar que la ecología del aprendizaje influye en el desarrollo de flexibilidad en los estudiantes del quinto grado del nivel secundaria en	**Hipótesis específicas**: HE1.- La ecología del aprendizaje influye significativamente en el desarrollo de fluidez en los estudiantes del quinto grado de nivel secundaria en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa "Cesar Vallejo Mendoza" - Acobamba-2019. HE2.- La ecología del aprendizaje influye significativamente en el desarrollo de flexibilidad en los estudiantes del quinto grado de nivel		

el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa "Cesar Vallejo Mendoza" - Acobamba-2019? ¿De qué manera influye la ecología del aprendizaje en el desarrollo de la originalidad en los estudiantes del quinto grado del nivel secundaria en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa "Cesar Vallejo Mendoza" - Acobamba-2019? ¿De qué manera influye la ecología del aprendizaje en el desarrollo de la elaboración en los estudiantes del quinto grado del nivel secundaria en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa "Cesar Vallejo Mendoza" - Acobamba-2019? ¿De qué manera influye la ecología del aprendizaje en el desarrollo de la curiosidad en los estudiantes del quinto grado del nivel secundaria en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa "Cesar Vallejo Mendoza" - Acobamba-2019? ¿De qué manera influye la ecología del aprendizaje en el desarrollo de la imaginación en los estudiantes del	el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa "Cesar Vallejo Mendoza" – Acobamba - 2019 Demostrar que la ecología del aprendizaje influye en el desarrollo de la originalidad en las estudiantes del quinto grado del nivel secundaria en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa "Cesar Vallejo Mendoza" - Acobamba-2019 Demostrar que la influencia de la ecología del aprendizaje influye en el desarrollo de la elaboración en los estudiantes del quinto grado del nivel secundaria en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa "Cesar Vallejo Mendoza "-Acobamba-2019. Demostrar que la influencia de la ecología del aprendizaje influye en el desarrollo de la curiosidad en los estudiantes del quinto grado del nivel secundaria en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa "Cesar Vallejo Mendoza "-Acobamba-2019. Demostrar que la influencia de la ecología del aprendizaje influye en el desarrollo de la imaginación en	secundaria en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa "Cesar Vallejo Mendoza" - Acobamba-2019. HE3.- La ecología del aprendizaje influye significativamente en el desarrollo de la originalidad en las estudiantes del quinto grado de nivel secundaria en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa "Cesar Vallejo Mendoza" - Acobamba-2019. HE4.- La ecología del aprendizaje influye significativamente en el desarrollo de la elaboración en los estudiantes del quinto grado de nivel secundaria en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa "Cesar Vallejo Mendoza "-Acobamba-2019. HE5.- La ecología del aprendizaje influye significativamente influye en el desarrollo de la curiosidad en los estudiantes del quinto grado del nivel secundaria en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa "Cesar Vallejo Mendoza "-Acobamba-2019. HE6.- La ecología del aprendizaje influye significativamente influye en el desarrollo de la imaginación en los		**Población**: 73 **Muestra**: 14 **Muestreo**:13 Técnicas e instrumento de recolección de datos: Técnica: Observación Instrumentos: Ficha de observación Técnicas de procesamiento de datos: Se realizará el análisis de datos a través del programa estadístico SPSS 23 y Excel.

quinto grado del nivel secundaria en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa "Cesar Vallejo Mendoza" - Acobamba-2019? ¿De qué manera influye la ecología del aprendizaje en el desarrollo de la complejidad en los estudiantes del quinto grado del nivel secundaria en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa "Cesar Vallejo Mendoza" - Acobamba-2019? ¿De qué manera influye la ecología del aprendizaje en el desarrollo de la toma de riesgo en los estudiantes del quinto grado del nivel secundaria en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa "Cesar Vallejo Mendoza" - Acobamba-2019?	los estudiantes del quinto grado del nivel secundaria en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa "Cesar Vallejo Mendoza "-Acobamba-2019. Demostrar que la influencia de la ecología del aprendizaje influye en el desarrollo de la complejidad en los estudiantes del quinto grado del nivel secundaria en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa "Cesar Vallejo Mendoza "-Acobamba-2019. Demostrar que la influencia de la ecología del aprendizaje influye en el desarrollo de la toma de riesgo en los estudiantes del quinto grado del nivel secundaria en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa "Cesar Vallejo Mendoza "-Acobamba-2019.	estudiantes del quinto grado del nivel secundaria en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa "Cesar Vallejo Mendoza "-Acobamba-2019. HE7. La ecología del aprendizaje influye significativamente influye en el desarrollo de la complejidad en los estudiantes del quinto grado del nivel secundaria en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa "Cesar Vallejo Mendoza "-Acobamba-2019. HE8.- La ecología del aprendizaje influye significativamente influye en el desarrollo de la toma de riesgo en los estudiantes del quinto grado del nivel secundaria en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa "Cesar Vallejo Mendoza "-Acobamba-2019.		

Anexo 2: Instrumento (s) de investigación

Modelo de ficha de observación aplicados a los estudiantes PRETEST

Universidad Nacional de Huancavelica
(Creada por Ley Nº25265)

UNIDAD DE POSGRADO FACULTAD DE EDUCACIÓN

FICHA DE OBSERVACIÓN DEL PENSAMIENTO CREATIVO CON EL PAQUETE DE VALORACIÓN DE LA CREATIVIDAD-CAP-(CRATIVITY ASSESSMENT PACKET)– ADAPTADO AL CONTEXTO POR LA INVESTIGADORA.

I. INFORMACIÓN GENERAL:

Fecha: 10/10/19 (T.E)

NOMBRES Y APELLIDOS	SEXO	
Enciso Cripin, Roberto Roly	F	M X

OBJETIVO: Demostrar que la ecología del aprendizaje influye en el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes del cuarto y quinto año del nivel secundario en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa "Cesar Vallejo Mendoza" - Acobamba-2019.

INSTRUCCIONES: Marca con un aspa (X) en el recuadro apropiado para cada ítems en el cual describa mejor la creatividad.

ESCALA DE VALORACIÓN	
Frecuentemente	F
Algunas veces	A
Rara vez	R

II.	NIVEL DE PENSAMIENTO CREATIVO EN LOS ESTUDIANTES.

N°	ITEMS	ESCALA DE VALORACIÓN		
		R 1	A 2	F 3
	DIMENCIÓN 1° FLUIDEZ			
1	El adolescente piensa en muchas respuestas cuando se le pregunta.	X		
2	El adolescente hace varias representaciones visuales cuando se le pide hacer uno.	X		
3	El adolescente tiene varias ideas acerca de algo en vez de una sola		X	
4	El adolescente hace muchas preguntas	X		
5	El adolescente usa un largo número de palabras cuando expresa alguna idea		X	
6	El adolescente piensa trabaja, rápidamente y produce bastante	X		
	DIMENCIÓN 2° FLEXIBILIDAD	R	A	F

7	El adolescente piensa en varias formas de usar software académico, en lugar de su uso común.	X		
8	El adolescente expresa más de un significado de los temas en una representación visual.	X		
9	El adolescente puede transferir el significado de un tema a otro tema.	X		
10	El adolescente es capaz de cambiar su punto de vista a otro punto de vista.	X		
11	El adolescente muestra variedad de ideas y explora muchas de ellas	X		
12	El adolescente piensa en numerosas posibilidades para resolver un problema.		X	
	DIMENCIÓN 3° ORIGINALIDAD	**R**	**A**	**F**
13	El adolescente gusta usar el software académico de manera poco usual y prefiere diseños los cuales son asimétricos.	X		
14	El adolescente no se queda satisfecho/a con una respuesta correcta y busca otras opciones.	X		
15	El adolescente piensa de manera poco común.	X		
16	El adolescente disfruta de lo poco común y le disgusta las maneras usuales de hacer las cosas.	X		
17	El adolescente después de haber leído o escuchado acerca de un problema comienza a sugerir soluciones.	X		
18	El adolescente cuestiona métodos establecidos y desarrollan nuevos métodos de resolver problemas.	X		
	DIMENCIÓN 4° ELABORACIÓN	**R**	**A**	**F**
19	El adolescente añade detalles a sus representaciones visuales.		X	
20	El adolescente percibe un significado más profundo en una respuesta o solución y produce significado con más profundidad	X		
21	El adolescente toma la idea de otros y cambia de alguna forma	X		
22	El adolescente quiere establecer el trabajo o ideas de otros	X		
23	El adolescente tiene poco interés en los objetos comunes y añade detalles en hacerlo.		X	
24	El adolescente cambia las criterios de los software académico	X		
	DIMENCIÓN 5° CURIOSIDAD	**R**	**A**	**F**
25	El adolescente cuestiona todo y a todos		X	
26	El adolescente ama explorar cosas de la TIC		X	
27	El adolescente constantemente busca nuevas formas de pensar.	X		
28	El adolescente normalmente explora ideas o cosas las cuales son nuevas para él o ella.	X		
29	El adolescente esta alerta a diversas posibilidades de soluciones.	X		
30	El adolescente explora el TIC para encontrar más sentido en sus trabajos.	X		

	DIMENCIÓN 6° IMAGINACIÓN	R	A	F
31	El adolescente inventa crea representaciones visuales nunca antes vistas	X		
32	El adolescente se imagina como otros deberían lidiar con un problema	X		
33	El adolescente sueña despierta acerca de las cosas o lugares	X		
34	El adolescente le gusta imaginar cosas que nunca ha experimentado	X		
35	El adolescente ve cosas o dibujos más allá de lo obvio.	X		
36	El adolescente puede preguntarse libremente acerca de las cosas.		X	
	DIMENCIÓN 7° COMPLEJIDAD	**R**	**A**	**F**
37	El adolescente se interesa en ideas intrincadas	X		
38	El adolescente le gusta involucrarse en ideas complicadas	X		
39	El adolescente que quiere arreglar cosas sin ayudar.	X		
40	El adolescente disfruta de las tareas que son dificiles	X		
41	El adolescente disfrutan intentando una y otra vez para poder lograrlo		X	
42	El adolescente ante problemas produce soluciones más complejas de las necesarias	X		
	DIMENCIÓN 8° TOMA DE RIESGO	**R**	**A**	**F**
43	El adolescente defiende ideas sin tomar en cuenta la reacción de otros.	X		
44	El adolescente se pone metas altas y no teme hacer intentos para lograrlas.	X		
45	El adolescente reconoce sus errores y fracasos	X		
48	El adolescente le gusta intentar cosas o ideas nuevas y no se deja influenciar fácilmente por los amigos	X		
47	El adolescente asume con responsabilidad las Implicaciones y consecuencias	X		
48	El adolescente prefiere atreverse a tomar riesgo, que conformarse con lo rutinario.	X		

Universidad Nacional de Huancavelica

(Creada por Ley Nº25265)

UNIDAD DE POSGRADO FACULTAD DE EDUCACIÓN

01 S

FICHA DE OBSERVACIÓN DEL PENSAMIENTO CREATIVO CON EL PAQUETE DE VALORACIÓN DE LA CREATIVIDAD-CAP-(CRATIVITY ASSESSMENT PACKET)– ADAPTADO AL CONTEXTO POR LA INVESTIGADORA.

I. INFORMACIÓN GENERAL:

Fecha: 21/11/19 (P.S)

NOMBRES Y APELLIDOS	SEXO	
Roberto Roly Encico Crispin	F	M X

OBJETIVO: Demostrar que la ecología del aprendizaje influye en el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes del cuarto y quinto año del nivel secundario en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa "Cesar Vallejo Mendoza" - Acobamba-2019.

INSTRUCCIONES: Marca con un aspa (X) en el recuadro apropiado para cada ítems en el cual describa mejor la creatividad.

Escala williams

ESCALA DE VALORACIÓN		
Frecuentemente	F	X 2
Algunas veces	A	X 1
Rara vez	R	X 0

II.	NIVEL DE PENSAMIENTO CREATIVO EN LOS ESTUDIANTES.

N°	ITEMS	ESCALA DE VALORACIÓN		
		R	A	F
	DIMENCIÓN 1° FLUIDEZ			
1	El adolescente piensa en muchas respuestas cuando se le pregunta.		X	
2	El adolescente hace varias representaciones visuales cuando se le pide hacer uno.			X
3	El adolescente tiene varias ideas acerca de algo en vez de una sola		X	
4	El adolescente hace muchas preguntas		X	
5	El adolescente usa un largo número de palabras cuando expresa alguna idea		X	
6	El adolescente piensa trabaja, rápidamente y produce bastante			X
	DIMENCIÓN 2° FLEXIBILIDAD	R	A	F

7	El adolescente piensa en varias formas de usar software académico, en lugar de su uso común.			
8	El adolescente expresa más de un significado de los temas en una representación visual.			
9	El adolescente puede transferir el significado de un tema a otro tema.			
10	El adolescente es capaz de cambiar su punto de vista a otro punto de vista.			
11	El adolescente muestra variedad de ideas y explora muchas de ellas			
12	El adolescente piensa en numerosas posibilidades para resolver un problema.			
	DIMENCIÓN 3° ORIGINALIDAD	**R**	**A**	**F**
13	El adolescente gusta usar el software académico de manera poco usual y prefiere diseños los cuales son asimétricos.			
14	El adolescente no se queda satisfecho/a con una respuesta correcta y busca otras opciones.			
15	El adolescente piensa de manera poco común.			
16	El adolescente disfruta de lo poco común y le disgusta las maneras usuales de hacer las cosas.			
17	El adolescente después de haber leído o escuchado acerca de un problema comienza a sugerir soluciones.			
18	El adolescente cuestiona métodos establecidos y desarrollan nuevos métodos de resolver problemas.			
	DIMENCIÓN 4° ELABORACIÓN	**R**	**A**	**F**
19	El adolescente añade detalles a sus representaciones visuales.			
20	El adolescente percibe un significado más profundo en una respuesta o solución y produce significado con más profundidad			
21	El adolescente toma la idea de otros y cambia de alguna forma			
22	El adolescente quiere establecer el trabajo o ideas de otros			
23	El adolescente tiene poco interés en los objetos comunes y añade detalles en hacerlo.			
24	El adolescente cambia las criterios de los software académico			
	DIMENCIÓN 5° CURIOSIDAD	**R**	**A**	**F**
25	El adolescente cuestiona todo y a todos			
26	El adolescente ama explorar cosas de la TIC			
27	El adolescente constantemente busca nuevas formas de pensar.			
28	El adolescente normalmente explora ideas o cosas las cuales son nuevas para él o ella.			
29	El adolescente esta alerta a diversas posibilidades de soluciones.			
30	El adolescente explora el TIC para encontrar más sentido en sus trabajos.			

	DIMENCIÓN 6° IMAGINACIÓN	R	A	F
31	El adolescente inventa crea representaciones visuales nunca antes vistas		X	
32	El adolescente se imagina como otros deberían lidiar con un problema		X	
33	El adolescente sueña despierta acerca de las cosas o lugares		X	
34	El adolescente le gusta imaginar cosas que nunca ha experimentado		X	
35	El adolescente ve cosas o dibujos más allá de lo obvio.		X	
36	El adolescente puede preguntarse libremente acerca de las cosas.		X	
	DIMENCIÓN 7° COMPLEJIDAD	**R**	**A**	**F**
37	El adolescente se interesa en ideas intrincadas		X	
38	El adolescente le gusta involucrarse en ideas complicadas		X	
39	El adolescente que quiere arreglar cosas sin ayudar.		X	
40	El adolescente disfruta de las tareas que son difíciles		X	
41	El adolescente disfrutan intentando una y otra vez para poder lograrlo		X	
42	El adolescente ante problemas produce soluciones más complejas de las necesarias		X	
	DIMENCIÓN 8° TOMA DE RIESGO	**R**	**A**	**F**
43	El adolescente defiende ideas sin tomar en cuenta la reacción de otros.			X
44	El adolescente se pone metas altas y no teme hacer intentos para lograrlas.			X
45	El adolescente reconoce sus errores y fracasos			X
48	El adolescente le gusta intentar cosas o ideas nuevas y no se deja influenciar fácilmente por los amigos			X
47	El adolescente asume con responsabilidad las Implicaciones y consecuencias			X
48	El adolescente prefiere atreverse a tomar riesgo, que conformarse con lo rutinario.			X

Puntaje total
62

Anexo 3

Adaptación del instrumento del Paquete de valoración de la creatividad-CAP (Creativity Assessment Packet) (Williams, 2003)

Universidad Nacional de Huancavelica
(Creada por Ley Nº25265)

UNIDAD DE POSGRADO FACULTAD DE EDUCACIÓN

FICHA DE OBSERVACIÓN DEL PENSAMIENTO CREATIVO CON LA ESCALA DE WILLIAMS – ADAPTADO AL CONTEXTO POR LA INVESTIGADORA.

I. INFORMACIÓN GENERAL:

Fecha: ___/___/___

NOMBRES Y APELLIDOS	SEXO	
	F	M

OBJETIVO: Demostrar que la ecología del aprendizaje influye en el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes del cuarto y quinto año del nivel secundario en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa "Cesar Vallejo Mendoza" - Acobamba-2019.

INSTRUCCIONES: Marca con un aspa (X) en el recuadro apropiado para cada ítems en el cual describa mejor la creatividad.

ESCALA DE VALORACIÓN	
Frecuentemente	F
Algunas veces	A
Rara vez	R

II.	NIVEL DE PENSAMIENTO CREATIVO EN LOS ESTUDIANTES.

N°	ITEMS	ESCALA DE VALORACIÓN		
		R	A	F
	DIMENCIÓN 1° FLUIDEZ			
1	El adolescente piensa en muchas respuestas cuando se le pregunta.			
2	El adolescente hace varias representaciones visuales cuando se le pide hacer uno.			
3	El adolescente tiene varias ideas acerca de algo en vez de una sola			
4	El adolescente hace muchas preguntas			
5	El adolescente usa un largo número de palabras cuando expresa alguna idea			
6	El adolescente piensa trabaja, rápidamente y produce bastante			
	DIMENCIÓN 2° FLEXIBILIDAD	**R**	**A**	**F**
7	El adolescente piensa en varias formas de usar software académico, en lugar de su uso común.			

8	El adolescente expresa más de un significado de los temas en una representación visual.			
9	El adolescente puede transferir el significado de un tema a otro tema.			
10	El adolescente es capaz de cambiar su punto de vista a otro punto de vista.			
11	El adolescente muestra variedad de ideas y explora muchas de ellas			
12	El adolescente piensa en numerosas posibilidades para resolver un problema.			
	DIMENCIÓN 3° ORIGINALIDAD	**R**	**A**	**F**
13	El adolescente gusta usar el software académico de manera poco usual y prefiere diseños los cuales son asimétricos.			
14	El adolescente no se queda satisfecho/a con una respuesta correcta y busca otras opciones.			
15	El adolescente piensa de manera poco común.			
16	El adolescente disfruta de lo poco común y le disgusta las maneras usuales de hacer las cosas.			
17	El adolescente después de haber leído o escuchado acerca de un problema comienza a sugerir soluciones.			
18	El adolescente cuestiona métodos establecidos y desarrollan nuevos métodos de resolver problemas.			
	DIMENCIÓN 4° ELABORACIÓN	**R**	**A**	**F**
19	El adolescente añade detalles a sus representaciones visuales.			
20	El adolescente percibe un significado más profundo en una respuesta o solución y produce significado con **más** profundidad			
21	El adolescente toma la idea de otros y cambia de alguna forma			
22	El adolescente quiere establecer el trabajo o ideas de otros			
23	El adolescente tiene poco interés en los objetos comunes y añade detalles en hacerlo.			
24	El adolescente cambia las criterios de los software académico			
	DIMENCIÓN 5° CURIOSIDAD	**R**	**A**	**F**
25	El adolescente cuestiona todo y a todos			
26	El adolescente ama explorar cosas de la TIC			
27	El adolescente constantemente busca nuevas formas de pensar.			
28	El adolescente normalmente explora ideas o cosas las cuales son nuevas para **él** o ella.			
29	El adolescente esta alerta a diversas posibilidades de soluciones.			
30	El adolescente explora el TIC para encontrar más sentido **en sus trabajos.**			
	DIMENCIÓN 6° IMAGINACIÓN	**R**	**A**	**F**

8	El adolescente expresa más de un significado de los temas en una representación visual.			
9	El adolescente puede transferir el significado de un tema a otro tema.			
10	El adolescente es capaz de cambiar su punto de vista a otro punto de vista.			
11	El adolescente muestra variedad de ideas y explora muchas de ellas			
12	El adolescente piensa en numerosas posibilidades para resolver un problema.			
	DIMENCIÓN 3° ORIGINALIDAD	**R**	**A**	**F**
13	El adolescente gusta usar el software académico de manera poco usual y prefiere diseños los cuales son asimétricos.			
14	El adolescente no se queda satisfecho/a con una respuesta correcta y busca otras opciones.			
15	El adolescente piensa de manera poco común.			
16	El adolescente disfruta de lo poco común y le disgusta las maneras usuales de hacer las cosas.			
17	El adolescente después de haber leído o escuchado acerca de un problema comienza a sugerir soluciones.			
18	El adolescente cuestiona métodos establecidos y desarrollan nuevos métodos de resolver problemas.			
	DIMENCIÓN 4° ELABORACIÓN	**R**	**A**	**F**
19	El adolescente añade detalles a sus representaciones visuales.			
20	El adolescente percibe un significado más profundo en una respuesta o solución y produce significado con **más** profundidad			
21	El adolescente toma la idea de otros y cambia de alguna forma			
22	El adolescente quiere establecer el trabajo o ideas de otros			
23	El adolescente tiene poco interés en los objetos comunes y añade detalles en hacerlo.			
24	El adolescente cambia las criterios de los software académico			
	DIMENCIÓN 5° CURIOSIDAD	**R**	**A**	**F**
25	El adolescente cuestiona todo y a todos			
26	El adolescente ama explorar cosas de la TIC			
27	El adolescente constantemente busca nuevas formas de pensar.			
28	El adolescente normalmente explora ideas o cosas las cuales son nuevas para **él** o ella.			
29	El adolescente esta alerta a diversas posibilidades de soluciones.			
30	El adolescente explora el TIC para encontrar más sentido **en sus trabajos.**			
	DIMENCIÓN 6° IMAGINACIÓN	**R**	**A**	**F**

Anexo 4

Programación de unidades y sesiones de aprendizaje

AÑO CONTRA DE LA LUCHA CONTRA LA CORRUPCIÓN Y LA IMPUNIDAD

SESIÓN UNIDAD DIDÁCTICA

Título de la unidad

"Reivindicando nuestra identidad cultural"

I. DATOS GENERALES

DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN	HUANCAYO
UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL	HUANCA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	"CESAR VALLEJO MENDOZA"
ÁREA	CIENCIAS SOCIALES
CICLO / VII	GRADO / 5°
DIRECTOR	Abigail Tenorio Ramírez
DOCENTE	Karina Chávez Castellares

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJES PREVISTOS EN LA UNIDAD

COMPETENCIA Y CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTÓRICAS/CAPACIDADES • Interpreta críticamente fuentes diversas. • Comprende el tiempo histórico. • Elabora explicaciones sobre procesos históricos. • Comprende las relaciones entre los elementos naturales y sociales. • Maneja fuentes de información para comprender el espacio geográfico y el ambiente.	• Explica que ocurrió a una fuente estén sobre hechos o procesos históricos, de Latinoamérica movimientos o revoluciones a inicios del siglo XX, contrastar a una interpretación confiable de esas fuentes. • Explica las ideas, los comportamientos y las motivaciones de los protagonistas de los hechos o procesos históricos, desde el periodo entre guerras hasta la crisis económicas de inicios del siglo XXI y desde el Oncenio de Leguía hasta la historia reciente en el Perú (s. XXI), para entender las causas de sus acciones o omisiones, y cómo estas han configurado el presente e intervienen en la construcción del futuro. • Explica los cambios, las permanencias y las relaciones de simultaneidad generadas por hechos o procesos históricos relevantes, desde de nuevo militarismo, utilizando conceptos sociales, políticos y económicos. • Establece relaciones entre diversos hechos o procesos históricos, desde la dictadura de Odría y las cambios sociales con otros de la actualidad, teniendo en cuenta los aspectos políticos, sociales, económicos, culturales y ambientales. • Explica hechos, procesos y problemas históricos comprendidos desde la Latinoamericanos durante la guerra fría y el regreso de la democracia a partir de evidencias diversas y el planteamiento de hipótesis, utilizando términos históricos. • Plantea hipótesis, y critica términos históricos y evidencias diversas, el elaborar explicaciones sobre hechos, procesos o problemas históricos comprendidos desde la política y economía liberal del Perú hasta la experiencia Bolivariana. • Explica las ideas y comportamientos de las personas y sociedades a partir del contexto de la época, diversas desde la dictadura militar y el regreso de la democracia así como la influencia de ideas diversas y comportamientos en hechos pasados. • Explica las ideas, los comportamientos y las motivaciones de los protagonistas de los hechos o procesos históricos, desde el periodo entre guerras hasta la crisis económicas de inicios del siglo XX hasta la historia reciente en el Perú (s. XXI), para	• Reflexionar sobre los métodos empleados para realizar sus organizadores visuales. • Evalúan los organizadores visuales realizados en software educativo como Bubbl, Canva y Goo. • Reflexión sobre las tareas durante la sesiones	Proyecto de elaboración de la creatividad (CAP-Creatividad Assessment Packet) Williams (1992)

	entender las razones de sus acciones o omisiones, y cómo estas han configurado el presente e intervienen en la construcción del futuro. • Explica las relaciones existentes entre diversos hechos o procesos históricos, de Estados Unidos, la superpotencia y las potencias emergentes con hechos de la actualidad, utilizando conceptos sociales, políticos y económicos abstractos y complejos.		
PRODUCTO DE LA UNIDAD		Elaboran un ensayo acerca del tema.	

III. COMPETENCIAS TRANSVERSALES

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTÓNOMA:	• Define metas de aprendizaje. • Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. • Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.	• Determina metas de aprendizaje viables sobre la base de sus potencialidades, conocimientos, estilos de aprendizaje, habilidades, limitaciones personales y actitudes para el logro de la tarea simple o compleja con destreza, formulándose preguntas de manera reflexiva y de forma constante. • Organiza un conjunto de acciones en función del tiempo y de los recursos de que dispone, para lo cual establece una elevada precisión en el orden y prioridad, y considera las exigencias que enfrenta en las acciones de manera secuenciada y articulada. • Evalúa de manera permanente los avances de las acciones propuestas en relación con su eficacia y la eficiencia de las estrategias usadas para alcanzar la meta de aprendizaje, en función de los resultados, el tiempo y el uso de los recursos. Evalúa con precisión y rapidez los resultados y si los aportes que le brindan los demás le ayudarán a decidir si realizará o no cambios en las estrategias para el éxito de la meta de aprendizaje.
SE DESENVUELVE EN ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC:	• Personaliza entornos virtuales. • Gestiona información del entorno virtual. • Interactúa en entornos virtuales. • Crea objetos virtuales en diversos formatos.	• Cuando configura diversos entornos virtuales de software y hardware, relaciona de acuerdo con determinadas necesidades cuando reconoce su identidad digital, con responsabilidad y eficiencia. • Administra bases de datos aplicando filtros, criterios de consultas y organización de información para mostrar reportes e informes que demuestren análisis y capacidad de síntesis. • Desarrolla proyectos productivos y de emprendimiento aplicando de manera idónea herramientas TIC que mejoren los resultados. • Elabora objetos virtuales con aplicaciones de modelado en 3D cuando desarrolla proyectos de innovación y emprendimiento. Ejemplo: Modela en 3D el prototipo de su producto.

IV. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA:

AÑO CONTRA DE LA LUCHA CONTRA LA CORRUPCIÓN Y LA IMPUNIDAD

Los estudiantes de 5ª de secundaria de la I.E. "Cesar Vallejo Mendoza" de Pumarosca, viven en una comunidad multicultural y bilingüe y es necesario rescatar y cultivar las costumbres ancestrales. Para ello es necesario promover actividades culturales propias de la localidad: frente a esta situación. ¿Qué actitudes negativas y positivas se observan referente a la práctica de la identidad cultural? ¿Cómo saber que costumbres ancestrales tuvieron antepasados? ¿Qué actividades debemos realizar para rescatar nuestra identidad cultural?.

V. MATRIZ DE ENFOQUES TRANSVERSALES.

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUDES
Intercultural	Respeto a la identidad cultural	Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales o relaciones de pertenencia.
Orientación al bien común	Empatía	Identificación afectiva con los sentimientos del otro y disposición para apoyar y comprender sus circunstancias.
	Responsabilidad	Disposición a valorar y proteger los bienes comunes y compartidos de su colectivo.
Derecho	Diálogo y concertación	Disposición a conversar con otras personas, intercambiando ideas o afectos de modo alternativo para construir juntos una postura común.

VI. SECUENCIA DE LAS SESIONES DE APRENDIZAJES

3 semanas (27 horas)	
• **Sesión 1: Latinoamérica. Movimientos y revoluciones a inicios del siglo XX. (3 horas)**	• **Sesión 2: El oncenio de Leguía.(3 horas)**
Desempeño: • Explica que recurrir a una fuente valida sobre hechos o procesos históricos, de Latinoamérica: movimiento y revoluciones a inicios del siglo XX, contribuye a una interpretación confiable de esa fuente. **Situación significativa:** Los estudiantes de 5ª de secundaria de la I.E. "Cesar Vallejo Mendoza" de Pumarosca, viven en una comunidad multicultural y bilingüe y es necesario rescatar y cultivar las costumbres ancestrales. Para ello es necesario promover actividades culturales propias de la localidad: frente a esta situación. ¿Qué actitudes negativas y positivas se observan referente a la práctica de la identidad cultural? ¿Cómo saber que costumbres ancestrales tuvieron antepasados? ¿Qué actividades debemos realizar para rescatar nuestra identidad cultural? **Propósito de aprendizaje:** Los estudiantes realizan una lectura del Movimientos y revoluciones a inicios del siglo XX y continuamente en equipos realizan organizadores visuales en el Software educativo Cmap Tools y como instrumento de evaluación se utiliza el Paquete de valoración de la creatividad CAP (Creativity Assessment Packet) Williams (2003).	**Desempeño:** • Explica las ideas, los comportamientos y las motivaciones de los protagonistas de los hechos o procesos históricos, desde el periodo entre guerras hasta la crisis económicas de inicios del siglo XXI y desde el Oncenio de Leguía hasta la historia reciente en el Perú (s. XXI), para entender las razones de sus acciones u omisiones, y como estas han configurado el presente e intervienen en la construcción del futuro. • **Situación significativa:** Los estudiantes de 5ª de secundaria de la I.E. "Cesar Vallejo Mendoza" de Pumarosca, viven en una comunidad multicultural y bilingüe y es necesario rescatar y cultivar las costumbres ancestrales. Para ello es necesario promover actividades culturales propias de la localidad: frente a esta situación. ¿Qué actitudes negativas y positivas se observan referente a la práctica de la identidad cultural? ¿Cómo saber que costumbres ancestrales tuvieron antepasados? ¿Qué actividades debemos realizar para rescatar nuestra identidad cultural?

Actitud observable: Intercultural : Respeta a la identidad cultural y reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia **Evidencia:** • Trabajo grupal de organizadores visuales en Cmap Tools de la página 181-182. • Socialización de trabajos por equipo y explican del Movimientos y revoluciones a inicios del siglo XX . • Para ampliar su conocimiento acerca del tema completaran su cuaderno de trabajo de la página127-131 **Tarea Auténtica:** Resolver Preguntas.	**Propósito de aprendizaje:** Los estudiantes realizan una lectura del proceso de el oncenio de Leguía y continuamente en equipos realizan organizadores visuales en el Software educativo Cmap Tools,y como instrumento de evaluación se utiliza el Paquete de valoración de la creatividad CAF-(Creativity Assessment Packet (Williams (2003). **Actitud observable:** Intercultural : Respeta a la identidad cultural y reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia. **Evidencia** • Trabajo grupal de organizadores visuales en Cmap Tools de la página 194-402. • Socialización de trabajos por equipo y explican el oncenio de Leguía. • Para ampliar su conocimiento acerca del tema completaran su cuaderno de trabajo de la página 152-157 **Tarea Auténtica:** Resolver Preguntas. https://www.youtube.com/watch?v=_gcuB3XF7ZM
Sesión 3: Un nuevo militarismo. **(3 horas)** **Desempeño:** • Explica los cambios, las permanencias y las relaciones de simultaneidad generados por hechos o procesos históricos relevantes, desde Un nuevo militarismo, utilizando conceptos sociales, políticos y económicos. **Situación significativa:** Los estudiantes de 5° de secundaria de la I.E. "Cesar Vallejo Mendoza" de Pumpareria, viven en una comunidad multicultural y bilingüe y es necesario rescatar y cultivar las costumbres ancestrales. Para ello es necesario promover actividades culturales propias de la localidad. frente a esta situación ¿Qué actitudes negativas o positivas se observan referente a la práctica de la identidad cultural? ¿Como saber que costumbres ancestrales tuvieron antepasados? ¿Qué actividades debemos realizar para rescatar nuestra identidad cultural? **Propósito de aprendizaje:** Los estudiantes realizan una lectura de un nuevo militarismo y continuamente en equipos realizan organizadores visuales en el Software educativo Cmap Tools,y como instrumento de evaluación se utiliza el Paquete de valoración de la creatividad CAF-(Creativity Assessment Packet (Williams (2003). **Actitud observable:**	**Sesión 4: La dictadura Odría.** **(3 horas)** **Desempeño:** • Establece relaciones entre diversos hechos o procesos históricos, desde la dictadura de Odría y los cambios sociales, con otros de la actualidad tomando en cuenta los aspectos políticos, sociales, económicos, culturales y ambientales. **Situación significativa:** Los estudiantes de 5° de secundaria de la I.E. "Cesar Vallejo Mendoza" de Pumpareria, viven en una comunidad multicultural y bilingüe y es necesario rescatar y cultivar las costumbres ancestrales. Para ello es necesario promover actividades culturales propias de la localidad. frente a esta situación ¿Qué actitudes negativas y positivas se observan referente a la práctica de la identidad cultural? ¿Como saber que costumbres ancestrales tuvieron antepasados? ¿Qué actividades debemos realizar para rescatar nuestra identidad cultural? **Propósito de aprendizaje:** Los estudiantes realizan una lectura del proceso de La dictadura Odría y continuamente en equipos realizan organizadores visuales en el Software educativo Cmap Tools,y como instrumento de evaluación se utiliza el Paquete de valoración de la creatividad CAF-(Creativity Assessment Packet (Williams (2003). **Actitud observable:** Intercultural : Respeta a la identidad cultural y reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia.

Intercultural : Respeto a la identidad cultural y reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia. **Evidencia:** • Trabajo grupal de organizadores visuales en Cmap Tools, de la página 164-167. • Socialización de trabajos por equipo y explicar un nuevo militarismo. • Para ampliar su conocimiento acerca del tema completarán su cuaderno de trabajo de la página 169-172. **Tarea Autentica:** • Resolver Preguntas.	**Evidencia:** • Trabajo grupal de organizadores visuales en Cmap Tools, de la página 172-169. • Socialización de trabajos por equipo y explicar de La dictadura Odría. • Para ampliar su conocimiento acerca del tema completarán su cuaderno de trabajo de la página 74-79. **Tarea Autentica:** Resolver Preguntas.
Sesión 5: Latinoamérica durante la guerra fría. **(3 horas)**	**Sesión 6: Política y economía liberal en el Perú.** **(3 horas)**
Desempeño: • Explica hechos, procesos o problemas históricos comprendidos desde la Latinoamericana, durante la guerra fría y el regreso de la democracia a partir de evidencias diversas y el planteamiento de hipótesis, utilizando términos históricos. **Situación significativa:** Los estudiantes de 5° de secundaria de la I.E. "Cesar Vallejo Mendoza" de Pumarancho viven en una comunidad multicultural y bilingüe y es necesario rescatar y cultivar las costumbres ancestrales. Para ello es necesario promover actividades culturales propias de la localidad, frente a esta situación. ¿Qué actitudes negativas y positivas se observan referente a la práctica de la identidad cultural? ¿Cómo saber que costumbres ancestrales tuvieron antepasados? ¿Qué actividades debemos realizar para rescatar nuestra identidad cultural? **Propósito de aprendizaje:** Los estudiantes realizan una lectura Latinoamérica durante la guerra fría y continuamente en equipos realizan organizadores visuales en el Software educativo Cmap Tools y como instrumento de evaluación se utiliza el Paquete de valoración de la creatividad CAP (Creativity Assessment Packet) Williams (2003). **Actitud observable:** Intercultural : Respeto a la identidad cultural y reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia. **Evidencia:**	**Desempeño:** Plantea hipótesis, y utiliza términos históricos y evidencias diversas al elaborar explicaciones sobre hechos, procesos o problemas históricos comprendidos desde la política y economía liberal del Perú hasta la experiencia Reformistas. **Situación significativa:** Los estudiantes de 5° de secundaria de la I.E. "Cesar Vallejo Mendoza" de Pumarancho viven en una comunidad multicultural y bilingüe y es necesario rescatar y cultivar las costumbres ancestrales. Para ello es necesario promover actividades culturales propias de la localidad, frente a esta situación. ¿Qué actitudes negativas y positivas se observan referente a la práctica de la identidad cultural? ¿Cómo saber que costumbres ancestrales tuvieron antepasados? ¿Qué actividades debemos realizar para rescatar nuestra identidad cultural? **Propósito de aprendizaje:** Los estudiantes realizan una lectura del proceso de política y economía liberal en el Perú y continuamente en equipos realizan organizadores visuales en el Software educativo XMind y como instrumento de evaluación se utiliza el Paquete de valoración de la creatividad CAP (Creativity Assessment Packet) Williams (2003). **Actitud observable:** Intercultural : Respeto a la identidad cultural y reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia. **Evidencia:** • Trabajo grupal de organizadores visuales en XMind de la página 130-134. • Socialización de trabajos por equipo y explicar de política y economía liberal en el Perú. • Para ampliar su conocimiento acerca del tema completarán su cuaderno de trabajo de la página 88-91.

• Para ampliar su conocimiento acerca del tema complementa su cuaderno de trabajo de la página 80-81 **Tarea Auténtica:** Resolver Preguntas.	**Tarea Auténtica:** Resolver Preguntas.
Estado Unidos y la Superpotencia. (2 Horas)	
Desempeño •Explica las relaciones existentes entre diversos hechos o procesos históricos de Estados Unidos, la superpotencia y las potencia emergentes con hechos de la actualidad, utilizando conceptos sociales, políticos y económicos abstractos y complejos. **Situación significativa:** Los estudiantes de 3° de secundaria de la I.E. "Cesar Vallejo Mendoza" de Pumarumi, viven en una comunidad multicultural y bilingüe y es necesario rescatar y cultivar las costumbres ancestrales. Para ello es necesario promover actividades culturales propias de la localidad. Frente a esta situación. ¿Qué actitudes negativas y positivas se observan referente a la práctica de la identidad cultural? ¿Como saber que costumbres ancestrales tuvieron antepasados? ¿Que actividades debemos realizar para rescatar nuestra identidad cultural? **Propósito de aprendizaje:** Los estudiantes realizan una lectura del proceso de Estado Unidos y la Superpotencia, y continuamente en equipos realizan organizadores visuales con el Software educativo XMind y como instrumento de evaluación se utiliza el Paquete de valoración de la creatividad CAP (Creativity Assessment Packet (Williams (2002). **Actitud observable:** Intercultural - Respeto a la identidad cultural y reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia. **Evidencia:** • Trabajo grupal de organizadores visuales en Xmind de la página 624-627. • Socialización de trabajos por equipo a realizar: Estado Unidos y la Superpotencia . • Para ampliar su conocimiento acerca del tema complementa su cuaderno de trabajo de la página624-627. **Tarea Auténtica:** Resolver Preguntas.	

VI. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

- ✓ ¿Qué avances y dificultades tuvieron los (así estudiantes)?

Avances:

En los estudiantes se evidencia el logro en un ..... % en el nivel destacado, en comparación al I trimestre.

Dificultades:

..... % de estudiantes incrementaron el nivel de inicio.

..... % de estudiantes incrementaron en el nivel proceso.

..... % disminuyó en el nivel satisfactorio.

- ✓ ¿Qué aprendizajes debe reforzar en la siguiente unidad?

Los estudiantes necesitan retroalimentación en la producción de textos: escribimos un ensayo, dificultándose en el uso de ideas coherentemente y recursos gramaticales.

- ✓ ¿Qué actividades y estrategias funcionaron y cuáles no?

Técnicas y estrategias de lectura.

Grupos colaboradores.

Organizadores visuales.

Generar el debate y pensamiento crítico reflexivo, respetando las opiniones de los demás.

Jerarquización de ideas principales y secundarias.

- ✓ Otras observaciones

- Los desempeños no logrados corresponden a: **Ordena las ideas en torno a un tema, las jerarquiza en subtemas a ideas principales, y las desarrolla para contraargumentar o precisar la información sin digresiones o vacíos** porque descuenta o usa inadecuadamente las estrategias de textualización.
- No se logró cumplir con la planificación por exceso de actividades extracurriculares.

VII. MATERIALES Y RECURSOS A UTILIZAR EN LA UNIDAD

- **Texto escolar: 1° Historia, Geografía y Economía. (2012). Lima: ed. Santillana.**
- **Rutas de Aprendizaje del ciclo VI para el área de Historia, Geografía y Economía. (2015). Lima: Ministerio de Educación.**

IX. BIBLIOGRAFÍA

AÑO CONTRA DE LA LUCHA CONTRA LA CORRUPCIÓN Y LA IMPUNIDAD

8.	MATERIALES BASICOS A UTILIZAR EN LA UNIDAD

PARA EL DOCENTE:

- Texto Escolar de Historia, Geografía y Economía 1°. Lima, ed. Santillana, 2015.
- Currículo 2016, Ciclo VI. Área de Historia, Geografía y Economía. Lima, 2016.
- Lumbreras, L. (2005): Arqueología y sociedad
- Alva, W. (2003): Geografía general. Lima: San marcos
- Pulgar, J. (1987): Geografía del perú. Las ocho regiones naturales. Lima/Peisa
- PNUD. (2010) Informe sobre desarrollo humano 2010. La verdadera riqueza de las naciones: camino al desarrollo humano. Recuperado el 20 de diciembre de 2011 de http://hdr.undp.org/sites/default/files/hdr_2010_es_complete_reprint.pdf

PARA EL ESTUDIANTE:

- Texto Escolar de Historia, Geografía y Economía 1°. Lima, ed. Santillana, 2015.
- Lumbreras, L. (2005): Arqueología y sociedad
- Video

PUNARANRA, Marzo de 2019.

Mg. Rafael TOMAS HUARCAYA — DIRECTOR C.M. [illegible]

Prof. Jaime P. Gaspar Ramos — LIC. Jaime Pepe GASPAR RAMOS

LIC. KARINA CHAVEZ CASTELLANOS

QUINTA UNIDAD	
SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 03	8 SESIONES

I.-DATOS INFORMATIVOS

I. E.	CESAR VALLEJO MENDOZA	LUGAR	ACOBAMBA
CICLO / GRADO	VII/ 5º	SECCIÓN	Única
ÁREA	CIENCIAS SOCIALES	FECHA	04 11 2016
NOMBRE DE LA SESIÓN	Un nuevo militarismo		
DOCENTE	CHÁVEZ CASTELLANOS, Karina		

II.- PROPÓSITO Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

APRENDIZAJES ESPERADOS			
COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIAS DEL APRENDIZAJE?	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
• **CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTÓRICAS/CAPACIDADES.** • Comprende las relaciones entre los elementos naturales y sociales.	• Explica los cambios, las permanencias y las relaciones de simultaneidad generadas por hechos o procesos históricos relevantes, desde Un nuevo militarismo, utilizando conceptos sociales, políticos y económicos.	Elaboración de organizadores visuales en software educativo Cmap Tools.	Paquete de valoración de la creatividad-CAP (Creativity Assessment Packet). Williams (2003)
• **SE DESENVUELVE EN ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC.** • Personaliza entornos virtuales.	Navega en diversos entornos virtuales recomendados adaptando funcionalidades básicas de acuerdo con sus necesidades de manera pertinente y responsable.	Se desenvuelve en los entornos virtuales integrando las distintas actividades actitudes y conocimientos	Paquete de valoración de la creatividad-CAP (Creativity Assessment Packet) Williams (2003)
ENFOQUES TRANSVERSALES		ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES	
Enfoque orientación al bien común.		• Docentes y estudiantes impulsan la recuperación y uso de las áreas verdes y las áreas naturales, como espacios educativos, a fin de valorar el beneficio que les brindan	

III.-PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿QUÉ SE DEBE HACER ANTES DE LA SESIÓN?	¿QUÉ RECURSOS O MATERIALES SE UTILIZARÁN EN LA SESIÓN?
• Fortalecer los acuerdos de convivencia del área. • Recordar las competencias del área • Recordar las competencias transversales	• Laboratorio de computación e informática • Software educativo Cmap Tools. • Textos de Historia Geografía y Economía de 5º. • Papel bond • Proyector • Laptop • Instrumento de evaluación CAP.

MOMENTOS DE LA SESIÓN	
INICIO (10 min)	Se saluda y da la bienvenida a los estudiantes, establece los acuerdos de convivencia. **Motivación:** La docente proyecta un video acerca del tema y visualizan. Oscar R.Benavides https://www.youtube.com/watch?v=AX_9boBnvWM a partir del ¿Por qué se le dice nuevo militarismo? ¿Por qué las manifestaciones apristas contra Luis Sánchez Cerro? Los estudiantes responden a través de lluvia de ideas la docente refuerza las preguntas y establece las respuestas

QUINTA UNIDAD	
SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 03	8 SESIONES

I.-DATOS INFORMATIVOS

I.E.	CESAR VALLEJO MENDOZA	LUGAR	ACOBAMBA
CICLO / GRADO	VII/ 5º	SECCIÓN	Única
ÁREA	CIENCIAS SOCIALES	FECHA	04-11-2016
NOMBRE DE LA SESIÓN	Un nuevo militarismo		
DOCENTE	CHAVEZ CASTELLANOS, Karina		

II.- PROPÓSITO Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

APRENDIZAJES ESPERADOS			
COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIAS DEL APRENDIZAJE?	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
• **CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTÓRICAS/CAPACIDADES.** • Comprende las relaciones entre los elementos naturales y sociales.	• Explica los cambios, las permanencias y las relaciones de simultaneidad generadas por hechos o procesos históricos relevantes, desde Un nuevo militarismo, utilizando conceptos sociales, políticos y económicos.	Elaboración de organizadores visuales en software educativo Cmap Tools.	Paquete de valoración de la creatividad-CAP (Creativity Assessment Packet). Williams (2003)
• **SE DESENVUELVE EN ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC.** • Personaliza entornos virtuales.,	Navega en diversos entornos virtuales recomendados adaptando funcionalidades básicas de acuerdo con sus necesidades de manera pertinente y responsable.	Se desenvuelve en los entornos virtuales integrando las distintas actividades, actitudes y conocimientos	Paquete de valoración de la creatividad-CAP (Creativity Assessment Packet). Williams (2003)
ENFOQUES TRANSVERSALES		ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES	
Enfoque orientación al bien común.		• Docentes y estudiantes impulsan la recuperación y uso de las áreas verdes y las áreas naturales, como espacios educativos, a fin de valorar el beneficio que les brindan	

III.-PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿QUÉ SE DEBE HACER ANTES DE LA SESIÓN?	¿QUÉ RECURSOS O MATERIALES SE UTILIZARÁN EN LA SESIÓN?
• Fortalecer los acuerdos de convivencia del área. • Ubicación las competencias del área • Recordar las competencias transversales	• Laboratorio de computación e informática • Software educativo Cmap Tools. • Textos de Historia Geografía y Economía de 5º. • Papel bond • Proyector • Laptop • Instrumento de evaluación CAP.

MOMENTOS DE LA SESIÓN	
INICIO (10 min)	Se saluda a todo la bienvenida a los estudiantes, establece los acuerdos de convivencia. **Motivación:** La docente proyecta un video acerca del tema y visualizan. Oscar R.Benavides https://www.youtube.com/watch?v=AX_9boBnvWM a partir del ¿Por qué se le dice nuevo militarismo? ¿Por qué las manifestaciones opresta contra Luis Sánchez Cerro? Los estudiantes responden a través de lluvia de ideas la docente refuerza las preguntas y establece las respuestas.

	Problematización: Pide a los estudiantes que mencionen los conflictos del Ecuador ocurridos https://www.youtube.com/watch?v=9e9AGjvs8SQ4 Luego se plantea la siguiente interrogante: ¿Por qué creen que ocurrió el apoyo de EE.UU? A qué país ecuador trae Jaime Nebot Saadi? https://www.youtube.com/watch?v=brGsyxYpw1w ¿Cuál es la importancia de 1948? De acuerdo a las respuestas la docente escribe el título de la sesión de aprendizaje. **Plebiscito** es una resolución tomada por un pueblo a partir de la pluralidad de votos. Se trata de una consulta realizada por los poderes públicos para que la ciudadanía se exprese mediante el voto popular directo respecto a una determinada propuesta. **Se plantea el propósito y organización**: Los estudiantes realizan una lectura de un nuevo militarismo y continuamente en equipos realizan organizadores visuales en el Software educativo Cmap Tools,y como instrumento de evaluación se utiliza el Paquete de valoración de la creatividad-CAP-(Creativity Assessment Packet) Williams,(2005).
DESARROLLO (120 min)	✓ La docente solicita al estudiante, que encuentre de lectura, leer en voz alta la página 104-110 de su libro de Historia Geografía y economía 5°. ✓ La docente asigna a cada estudiante un tema y pide que realicen un organizador cualquiera en un borrador en seguida acompaña y monitorea a los estudiantes a do los avances personales. ✓ Luego, se ingresa a aulas de computación para realizar los organizadores visuales y la docente señala que tiene en cuenta para elaborarlos el texto escolar de historia y geografía y economía de 5° Asimismo, brinda la retroalimentación en forma escrita a cada uno de los estudiantes. ✓ Los equipos socializan los resultados de su trabajo mediante la técnica de exposición. El docente establece espacios para el diálogo para la intervención de los estudiantes y sistematiza la información donde enfoca en la importancia de los indicadores macroeconómicos ✓ Completan su cuaderno de trabajo de la página 68-73.
CIERRE (25min)	✓ El docente aplica a los estudiantes una ficha de autoevaluación personal para verificar su aprendizaje durante la sesión de aprendizaje. **PREGUNTAS PARA LA METACOGNICIÓN** 1 • ¿QUÉ HAS HECHO O APRENDIDO? 2 • ¿CÓMO LO HAS HECHO O APRENDIDO? 3 • ¿QUÉ DIFICULTADES HAS TENIDO? 4 • ¿PARA QUÉ TE HA SERVIDO? 5 • ¿EN QUÉ OTRAS OCASIONES PODRÍAS UTILIZAR LO QUE HAS APRENDIDO/ESTA FORMA DE APRENDER?
TAREA	1. **Investigar** • ¿Cómo es la ley de varsovienne? En 1947 se dio la Ley del Panecanque, cuyo propósito era mejorar la distribución de los ingresos en el sector agrario, así como modernizar las relaciones laborales entre los campesinos y los hacendados.

LIC. Edgar Fabio Jaime Paye
COORDINADOR ACADEMICO

CHAVEZ CASTELLANOS, Karina
DOCENTE

Anexo 5

Fotos

Anexo 6

Autorización

INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA
CESAR VALLEJO MENDIOZA
CENTRO DE POBLADO PUNTARAMBA-PAUCARA-ACOBAMBA

Huancavelica, 09 de julio de 2021.

OFICIO N° 31-2021-IE-CVM -UGEL -ACOBAMBA

BACHILLER : **KARINA CHAVEZ CASTELLANOS**
ESTUDIANTE DE LA ESCUELA DE POSGRADO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN DE LA UNH.

PRESENTE

ASUNTO : **AUTORIZO EL USO DEL NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "CÉSAR VALLEJO MENDOZA"**

REFERENTE : **SOLICITUD**

==========

Es un honor dirigirme a Ud. para saludarla muy cordialmente en calidad de director asimismo en atención al documento en referencia, se autoriza el uso del nombre de la Institución Educativa "César Vallejo Mendoza" para fines estrictamente académico del trabajo de investigación en la escuela de posgrado de la Facultad de Ciencias de la educación, que lleva por título Ecología del Aprendizaje en el Desarrollo del Pensamiento Creativo en Estudiantes del Nivel Secundaria de la Institución Educativa "César Vallejo Mendoza" - Acobamba-2019

Seguro de contar con la atención al presente, aprovecho la ocasión para reiterarle las muestras de mi consideración y estima personal.

Sin otro en particular me suscribo de usted.

Atentamente.

C.c.
Archivo.
I.E CVM

Escriba el texto aquí

SEÑOR DIRECTOR DE LA I.E EDUCATIVA CESAR VALLEJO MENDOZA
DEL CENTRO POBLADO DE PUMARANRA DISTRITO DE PAUCARA
PROVINCIA DE ACOBAMBA DEL DEPARTAMENTO HUANCAVELICA.

AUTORIZACIÓN

Que la Lic. CHAVEZ CASTELLANOS, Karina tiene la autorización para ejecutar su investigación titulada: **"ECOLOGÍA DEL APRENDIZAJE EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "CESAR VALLEJO MENDOZA" - ACOBAMBA-2019"** en el presente año 2019, es decir del mes de Setiembre a octubre.

Se entrega la presente autorización, solicitud escrita de los interesada para los fines que estiman conveniente

Huancavelica, 06 de octubre de 2019

Mag.Rafael Tomas Huarcaya
DNI: 80032027

CONSTANCIA

Que la Lic. CHAVEZ CASTELLANOS, Karina tiene la constancia de haber ejecutado su investigación titulada: **"ECOLOGÍA DEL APRENDIZAJE EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "CESAR VALLEJO MENDOZA" - ACOBAMBA-2019"** en el presente año 2019, es decir del mes de octubre a noviembre, demostrando responsabilidad y gran sentido de trabajo en dicha experimentación.

Se entrega la presente constancia, solicitud escrita de la interesada para los fines que estiman conveniente

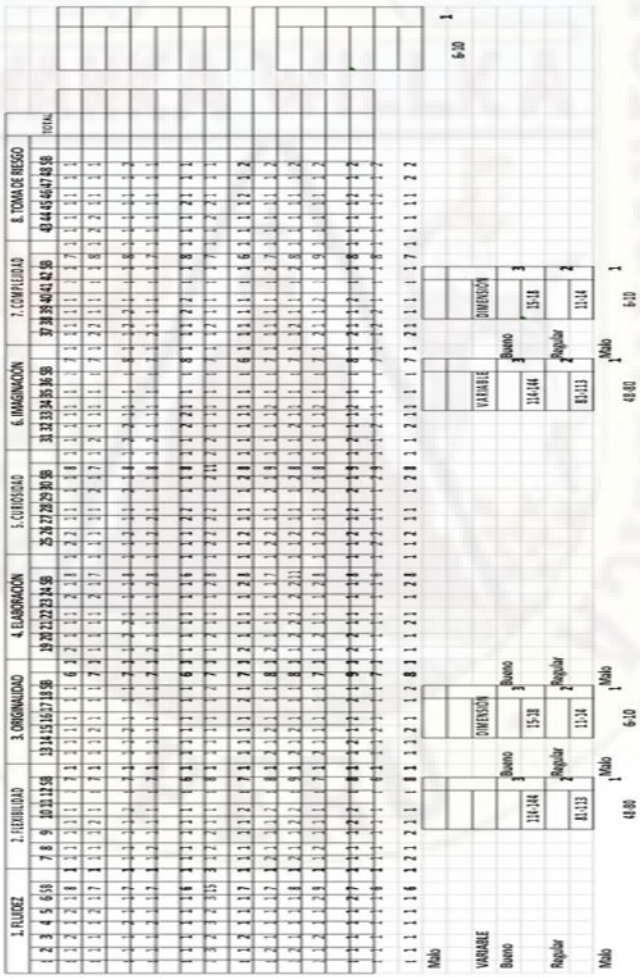
Huancavelica, 21 de noviembre de 2019

Mg. Rafael Tomas Huarcaya
DIRECTOR
C.M 1080032027

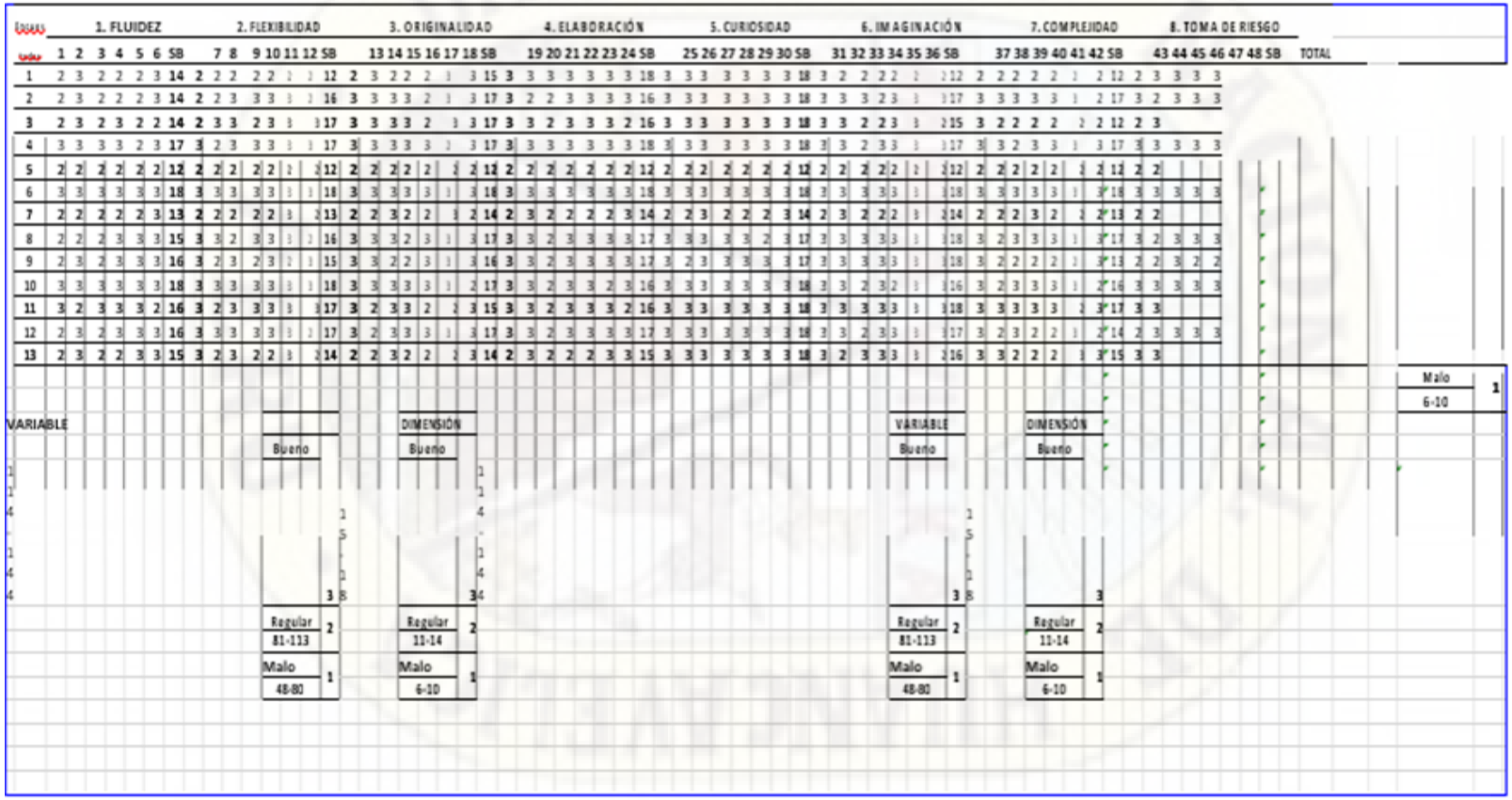
Mag.Rafael Tomas Huarcaya
DNI: 80032027

Anexo 7

Base de datos



POST TEST


1. FLUIDEZ
2. FLEXIBILIDAD
3. ORIGINALIDAD
4. ELABORACIÓN
5. CURIOSIDAD
6. IMAGINACIÓN
7. COMPLEJIDAD
8. TOMA DE RIESGO
TOTAL
VARIABLE
DIMENSIÓN
Bueno
Regular
81-113
11-14
Malo
48-80
6-10