



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA

SEDE GUAYAS

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

**ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS PARA EL DESARROLLO DEL
PENSAMIENTO CREATIVO Y CRÍTICO EN EL ÁREA DE LENGUAJE
MEDIANTE DESIGN THINKING**

Trabajo de titulación previo a la obtención del
Título de Licenciada en Ciencias de la Educación Básica

AUTORAS: PINCAY RODRÍGUEZ MARÍA JOSÉ

SALAZAR PÁRRAGA PRISCILLA ELIZABETH

TUTORA: LCDA. ALICIA MARÍA CEDEÑO TELLO MGTR.

Guayaquil-Ecuador

2024

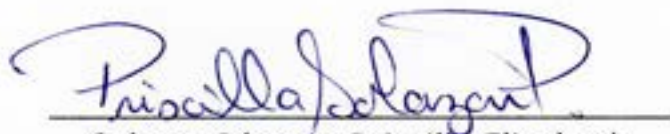
CERTIFICADO DE RESPONSABILIDAD Y AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Nosotros, Priscilla Elizabeth Salazar Párraga con documento de identificación N° 0954393088 y María José Pincay Rodríguez con documento de identificación N° 0941832032; manifestamos que:

Somos los autores y responsables del presente trabajo; y, autorizamos a que sin fines de lucro la Universidad Politécnica Salesiana pueda usar, difundir, reproducir o publicar de manera total o parcial el presente trabajo de titulación.

Guayaquil, 26 de febrero del año 2024

Atentamente,



Salazar Párraga Priscilla Elizabeth
C.C. N° 0954393088



Pincay Rodríguez María José
0941832032

CERTIFICADO DE CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN A LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA

Nosotros, Priscilla Elizabeth Salazar Párraga con documento de identificación No. 0954393088 y María José Pincay Rodríguez con documento de identificación No. 0941832032, expresamos nuestra voluntad y por medio del presente documento cedemos a la Universidad Politécnica Salesiana la titularidad sobre los derechos patrimoniales en virtud de que somos autores del trabajo de titulación intitulado “Estrategias Pedagógicas para el desarrollo del pensamiento creativo y crítico en el Área de Lenguaje mediante Design Thinking”, el cual ha sido desarrollado para optar por el título de: Licenciada en Ciencias de la Educación Básica, en la Universidad Politécnica Salesiana, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente.

En concordancia con lo manifestado, suscribimos este documento en el momento que hacemos la entrega del trabajo final en formato digital a la Biblioteca de la Universidad Politécnica Salesiana.

Guayaquil, 26 de febrero del año 2024

Atentamente,


Salazar Párraga Priscilla Elizabeth
0954393088


Pincay Rodríguez María José
0941832032

CERTIFICADO DE DIRECCIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Cedeño Tello Alicia María con documento de identificación N° 0925779365 docente de la Universidad Politécnica Salesiana, declaro que bajo mi tutoría fue desarrollado el trabajo de titulación: *Estrategias Pedagógicas para el desarrollo del pensamiento creativo y crítico en el Área de Lenguaje mediante Design Thinking*, realizado por Priscilla Elizabeth Salazar Párraga con documento de identificación N° 0954393088 y por María José Pincay Rodríguez con documento de identificación N° 0941832032, obteniendo como resultado final el trabajo de titulación bajo la opción Propuesta Metodológica que cumple con todos los requisitos determinados por la Universidad Politécnica Salesiana.

Guayaquil, 26 de febrero del año 2024

Atentamente,



Lcda. Alicia María Cedeño Tello Mgtr.

Dedicatoria:

Dedico este trabajo a Dios, mi fuente de fortaleza y sabiduría, que me ha guiado a lo largo de mi exigente camino académico, a mis padres Priscila Párraga y William Salazar, por su amor incondicional, apoyo inquebrantable y sacrificio incansable a lo largo proceso en mi vida.

Agradecimientos:

Quiero expresar mi sincero agradecimiento a mi tutora, Alicia Cedeño, Sr. Carlos Massuh y A la directora de carrera, la Sra. Susana Pombo por su orientación experta, paciencia y apoyo constante a lo largo de este trabajo de titulación. Sus comentarios y sugerencias han sido fundamentales para el desarrollo y mejora de este proyecto.

A mis compañeros de equipo María José Pincay por su colaboración, esfuerzo conjunto y compromiso durante el proceso de investigación y elaboración de este trabajo. Su contribución ha sido invaluable. Agradezco a la Universidad Politécnica Salesiana por brindarme la oportunidad de realizar este proyecto de titulación y por proporcionar los recursos necesarios para su realización.

Finalmente, a la fundación CRISFE quien me ayudo a cumplir una meta y a todas las personas que de alguna manera han influido en mi formación académica y personal, les doy las gracias. Este logro no habría sido posible sin el apoyo e inspiración de ustedes.

Salazar Párraga Priscilla Elizabeth

Dedicatoria:

Dedico esta tesis a las personas que han sido fundamentales en mi vida y cuyo apoyo incondicional ha sido la luz que me ha guiado en este camino académico. En especial, dedico mi gratitud a Dios por brindarme la fortaleza necesaria para perseverar cada día, así como a mi familia y amigos, quienes han estado pendientes de mi proceso.

Agradecimientos:

A mis queridos padres, les dedico este trabajo con todo mi corazón, agradeciéndoles por su constante apoyo y sacrificio. A mi madre, por su incansable ayuda diaria que me permitió asistir a la universidad, y a mi padre, por su esfuerzo incansable en financiar mis estudios y por estar siempre a mi lado.

A mi esposo, mi pilar y mi fuente de ánimo en los momentos más difíciles, le agradezco profundamente por su amor incondicional y su apoyo constante. A mi hija, quien ha sido mi mayor inspiración y motivación, le dedico este logro, ya que su amor y alegría han sido mi impulso para seguir adelante y superar cualquier obstáculo.

Quiero expresar mi más sincero reconocimiento a tres profesores que dejaron una huella significativa en mi formación académica. Al Sr. Carlos Massuh, por su dedicación y disposición para ayudarnos en cada paso del camino. A la directora de carrera, la Sra. Susana Pombo, por su orientación y apoyo desde el inicio de mi carrera universitaria. Y a mi tutora de tesis, la docente Alicia Cedeño, por su valiosa orientación y acompañamiento en este importante proceso de titulación.

Por último, pero no menos importante, quiero agradecer a mi compañera de tesis, Priscilla Salazar, por su entrega y su leal compañerismo a lo largo de todo el proceso de investigación y redacción de este trabajo. Su colaboración fue fundamental para alcanzar este logro.

A cada uno mi agradecimiento por su contribución a mi formación académica y personal. Sin su apoyo y aliento, este logro no habría sido posible.

Pincay Rodríguez María José

Resumen

La presente propuesta metodológica se centra en desarrollar un grupo de estrategias pedagógicas basadas en el *Design Thinking* para mejorar el pensamiento creativo y crítico en el área del lenguaje, especialmente dirigido a abordar las limitaciones educativas experimentadas después de la pandemia en la Unidad Educativa Marieta de Veintimilla en la ciudad de Guayaquil. Se reconoce la necesidad urgente de incorporar habilidades creativas en la educación, al tiempo que se destaca una brecha evidente entre la teoría educativa y su aplicación práctica, manifestada en una disminución de la expresión creativa y la colaboración entre los estudiantes.

La importancia de la presente propuesta se basa en la relevancia de afrontar los desafíos educativos después de la pandemia mediante la aplicación del *Design Thinking* en el contexto del lenguaje, proporcionando a los educadores las herramientas necesarias para implementar y elevar así la calidad de la educación impartida; se sustenta en investigaciones previas que sugieren diversas estrategias para potenciar la enseñanza en el Área de Lenguaje, como talleres de artes plásticas, Design Thinking y técnicas didácticas específicas para estimular el pensamiento crítico.

El objetivo general de esta propuesta metodológica incluye desarrollar un conjunto de estrategias pedagógicas para mejorar y potenciar las habilidades de pensamiento crítico y creativo en estudiantes de sexto año en el Área de Lenguaje, basados en los principios del *Design Thinking*.

El documento enfatiza la importancia del *Design Thinking* en Educación como una herramienta para resolver problemas, fomentar la participación de los estudiantes y cultivar habilidades como la empatía y la creatividad. También subraya la relevancia del pensamiento

creativo y crítico en la solución de problemas cotidianos y propone estrategias pedagógicas innovadoras, como la gamificación y la narración de historias.

Se discute el papel central del área de Lengua y Literatura en el desarrollo de habilidades lingüísticas y se abordan los desafíos educativos, especialmente en el contexto de la pandemia de COVID-19.

Finalmente, a través de la creación de 30 actividades que incluyen procedimientos claros para los docentes que las apliquen, hojas de trabajos diseñados para los estudiantes con la rúbrica respectiva, se presenta una propuesta metodológica para implementar el *Design Thinking* en el aula, con el fin de fortalecer el desarrollo del pensamiento creativo y crítico en el Área de Lenguaje.

Palabras claves:

Design Thinking, pensamiento creativo, pensamiento crítico, innovación educativa, estrategias pedagógicas, lenguaje.

Abstract

The present methodological proposal focuses on developing a group of pedagogical strategies based on *Design Thinking* to improve creative and critical thinking in the area of language, especially aimed at addressing the educational limitations experienced after the pandemic in the Marieta de Veintimilla Educational Unit in the city of Guayaquil. The urgent need to incorporate creative skills in education is recognized, while highlighting an evident gap between educational theory and its practical application, manifested in a decrease in creative expression and collaboration among students.

The importance of the present proposal is based on the relevance of facing post-pandemic educational challenges through the application of *Design Thinking* in the context of language, providing educators with the necessary tools to implement and thus raise the quality of the education provided; it is supported by previous research that suggests various strategies to enhance teaching in the Language Area , such as plastic arts workshops, *Design Thinking* and specific didactic techniques to stimulate critical thinking.

The general objective of this methodological proposal includes developing a set of pedagogical strategies to improve and enhance critical and creative thinking skills in sixth grade students in the Language Area, based on the principles of *Design Thinking*.

The document emphasizes the importance of *Design Thinking* in Education as a tool to solve problems, encourage student participation and cultivate skills such as empathy and creativity. It also highlights the relevance of creative and critical thinking in solving everyday problems and proposes innovative pedagogical strategies, such as gamification and storytelling.

The leading role of Language and Literature in the development of language skills is discussed and educational challenges are addressed, especially in the context of the COVID-19 pandemic.

Finally, through the creation of 30 activities that include clear procedures for teachers who apply them, worksheets designed for students with the respective rubric, a methodological proposal is presented to implement *Design Thinking* in the classroom, in order to strengthen the development of creative and critical thinking in the Language Area.

Keywords:

Design Thinking, creative thinking, critical thinking, educational innovation, pedagogical strategies, language.

INDICE

CERTIFICADO DE RESPONSABILIDAD Y AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN 2	
CERTIFICADO DE CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO	3
CERTIFICADO DE DIRECCIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN.....	4
Dedicatoria:.....	5
Agradecimientos:	5
Resumen.....	7
Palabras claves:.....	8
Abstract.....	9
Keywords:	10
Problema de estudio.....	15
Justificación	19
Delimitación.....	23
Objetivo general.....	24
Objetivo específico.....	25
MARCO TEÓRICO REFERENCIAL	25
Design Thinking.....	25
Proceso y metodología del <i>Design Thinking</i> aplicado en Educación.....	26
Importancia del Design Thinking en educación.....	28
Pensamiento Creativo y Crítico.....	29
Estrategias Pedagógicas Innovadoras.....	30
Lengua y literatura	31
Rol docente del área del Lenguaje	32
Desarrollo del Pensamiento en el Área de Lenguaje.....	33
Beneficios y ventajas del Design Thinking en la enseñanza del lenguaje	35

Innovación desde el área de lenguaje	35
Desafíos para enseñar lengua y literatura.....	37
Impacto de Estrategias Pedagógicas en el Aprendizaje Postpandemia.....	39
Modelos Educativos Innovadores	40
Modelos educativos tradicionales vs innovadores	42
Metodología	43
Propuesta metodológica	43
Tipo de propuesta metodológica	44
Partes de la propuesta.....	45
Destinatarios.....	45
Técnicas utilizadas para construir la propuesta:.....	46
Revisión Bibliográfica:	46
Entrevistas y Consultas:	46
Conclusiones	109
Recomendaciones	110
Bibliografía	112

FIGURAS

Figura 1.....	17
Comparación de promedios de Lengua y Literatura	17
Figura 2.....	18
Promedios de Lengua y Literatura	18
Figura 3.....	24
Ubicación de Unidad Educativa “Marieta de Veintimilla”	24
Figura 4.....	26
Etapas del Design Thinking	26

ACTIVIDADES

Actividades.....	47
-------------------------	-----------

ANEXOS

Anexos	122
Entrevista a la docente Susana Pombo	122
Anexo 2.....	126
Encuesta a los estudiantes del 6to año.....	126
Anexo 3.....	128
Calificaciones de 6to año de básica Media del Área de lengua y literatura de la Unidad Educativa Marieta de Veintimilla.....	128

Problema de estudio

El avance del desarrollo humano está estrechamente ligado al progreso social, subrayando la importancia de las habilidades creativas en la vida cotidiana. Aunque las instituciones educativas desempeñan un papel fundamental en la formación, la carencia de evidencia en los programas educativos actuales destaca la necesidad imperante de mejorar la integración de habilidades creativas en el ámbito educativo (Pahuacho, 2022). Esto pone de relieve la importancia de cultivar destrezas creativas para hacer frente a los desafíos, haciendo hincapié en la brecha existente entre la teoría y la práctica en la educación contemporánea.

Por otro lado, Roa et al. (2023) sostienen que el desarrollo de habilidades creativas es crucial para abordar los desafíos de la vida, reconociendo a las escuelas como actores centrales en este proceso. Sin embargo, la disparidad entre la teoría y la práctica en los planes de estudios actuales subraya la necesidad de ajustes para garantizar una formación efectiva y adaptable a las cambiantes demandas de la sociedad. Por lo tanto, este enfoque subraya la importancia de enseñar habilidades lingüísticas creativas y críticas a través del pensamiento de diseño, un enfoque práctico basado en problemas que ayuda a los estudiantes a desarrollar no solo su conocimiento del lenguaje, sino también habilidades creativas que pueden aplicarse en situaciones del mundo real.

Según (CRAWFORD & SERGIO VENEGAS MARIN, 2021) Un reciente informe del Banco Mundial destaca las diversas áreas en las que es posible y necesario realizar mejoras. Cuando se instruye a los estudiantes en su lengua materna, la cual comprenden y dominan,

experimentan una mejora en la velocidad y comprensión de la lectura. Asimismo, están más capacitados para adquirir una segunda lengua, así como para dominar otras disciplinas académicas como las matemáticas, las ciencias y la historia, potenciando así sus habilidades cognitivas al máximo. Los niños que reciben educación en su idioma nativo también muestran una mayor probabilidad de inscribirse y permanecer en la escuela por períodos más prolongados. Las políticas educativas efectivas que fomentan la enseñanza en la lengua materna no solo mejoran el proceso de aprendizaje y la progresión académica, sino que también reducen los gastos nacionales por estudiante, permitiendo una gestión más eficiente de los recursos públicos para promover el acceso y la calidad educativa para todos los niños.

En cuanto a la investigación realizada en la Unidad Educativa “Marieta de Veintimilla”, en el período lectivo 2023-2024 se identificó un grupo de 25 estudiantes de sexto grado que enfrentan desafíos pospandemia. Los investigadores llevaron a cabo una encuesta de cinco preguntas para analizar la dinámica institucional, arrojando resultados reveladores. Estos resultados indican una marcada disminución en la expresión creativa, un temor significativo a cometer errores y una notable dificultad en la colaboración entre los estudiantes. Además, el informe anual de sexto año de educación básica muestra calificaciones más bajas en el área de lenguaje en comparación con otras materias.

Por otro lado, según los datos proporcionados por el Ministerio de Educación, el promedio nacional de Lengua y Literatura en el año lectivo 2019-2020 está 7 puntos sobre 10. En la Zona 8, el promedio en Lengua y Literatura es ligeramente superior, alcanzando los 7,42

puntos sobre 10. Estos datos sugieren que, en general, el rendimiento en Lengua y Literatura en la Zona 8 supera ligeramente el promedio nacional, indicando un desempeño relativamente sólido en esta área. Sin embargo, sería fundamental realizar un análisis más detallado para comprender mejor los factores que contribuyen a estos resultados y para identificar posibles áreas de mejora.

Figura 1.

Comparación de promedios de Lengua y Literatura

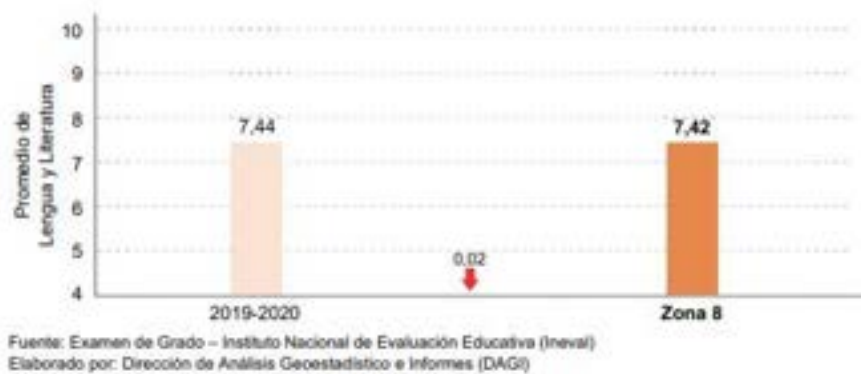


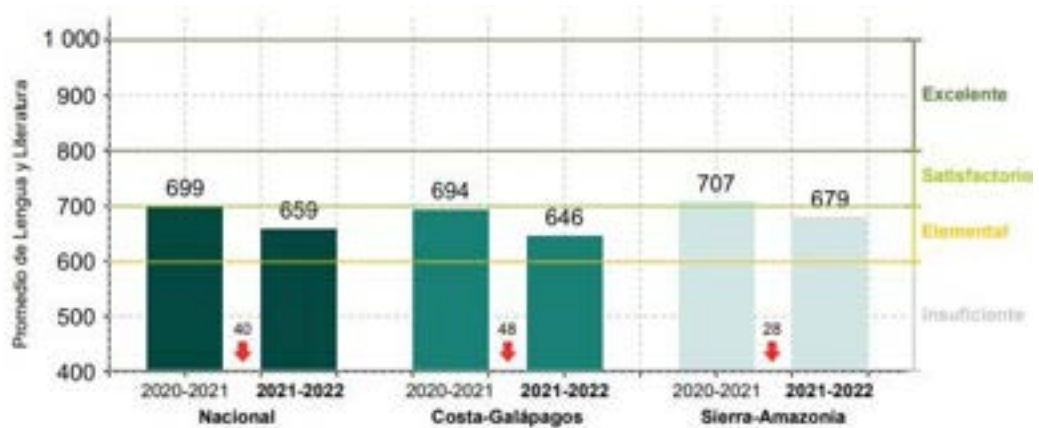
Figura 12. Nivel de logro de Lengua y Literatura



Para el periodo académico 2021-2022, los alumnos del nivel Básica Elemental registraron un promedio nacional de 659 puntos sobre un total de 1000 posibles. Este puntaje refleja una disminución de 40 puntos en comparación con el año lectivo anterior, 2020-2021. En cuanto al sistema de evaluación Costa-Galápagos, los estudiantes alcanzaron un promedio de 646 puntos, lo cual representa una reducción de 48 puntos con respecto al año previo. Por otro lado, los estudiantes del sistema de evaluación Sierra-Amazonía obtuvieron un promedio de 679 puntos, indicando una disminución de 28 puntos en relación con el año lectivo anterior, 2020-2021.

Figura 2.

Promedios de Lengua y Literatura



Fuente: Promedios de Lenguaje y literatura-Instituto Nacional de Evaluación Educativa (Ineval)

Justificación

La crisis educativa global ha sido agravada por la pandemia de COVID-19, resultando en pérdidas significativas de aprendizaje en la mayoría de los países. Sin medidas adicionales, se estima que millones de niños y jóvenes enfrentarán la falta de acceso a la educación y habilidades básicas para el año 2030. En este contexto, es crucial priorizar la financiación de la educación y tomar medidas como la gratuidad, la mejora de la infraestructura escolar y la digitalización como parte de los esfuerzos para alcanzar los objetivos de desarrollo sostenible (sostenible).

Este documento se centra entre la enseñanza contemporánea y el Design Thinking, proponiendo una estrategia educativa para potenciar la capacidad de los estudiantes para enfrentar desafíos lingüísticos mediante un enfoque innovador. Para comprender completamente la justificación de esta estrategia, es necesario explorar los antecedentes que la respaldan, desde la evolución de las teorías pedagógicas hasta las tendencias actuales en el desarrollo del pensamiento creativo y crítico.

Jenaro et al. (2019) llevaron a cabo una intervención destinada a fomentar la creatividad entre estudiantes de primaria mediante la implementación de un taller específico, el cual se desarrolló con una muestra compuesta por 64 alumnos, con edades comprendidas entre los 6 y los 13 años, provenientes de centros educativos públicos en España. El estudio resalta los efectos positivos derivados de la participación en un taller de artes plásticas como estímulo para potenciar la creatividad en los estudiantes. Los resultados obtenidos revelan mejoras significativas en la capacidad creativa, tanto en el ámbito narrativo como gráfico, posterior a la intervención, destacando especialmente el impacto observado en el segundo

ciclo de primaria. De manera inesperada, aquellos estudiantes que no participaron en el taller experimentaron un decremento en sus habilidades creativas.

La participación en el estudio se correlacionó con mejoras significativas en la flexibilidad del juego y la capacidad imaginativa. Estos hallazgos sustentan la premisa de que las actividades creativas tienen el potencial de enriquecer habilidades fundamentales. Aunque se reconoce la necesidad de investigaciones adicionales, se deduce que la participación en el taller brinda a los niños una vía para expresar su creatividad, lo que aumenta su satisfacción personal y tiene repercusiones positivas en aspectos académicos y no académicos. Estos resultados resaltan la importancia de implementar intervenciones similares destinadas a fomentar la creatividad desde edades tempranas.

Arias, et al. (2019) El estudio se centra en evaluar los objetivos educativos y supervisar el aprendizaje mediante el uso de la tecnología, resaltando la participación de los docentes en un enfoque innovador basado en el Pensamiento de Diseño y el Pensamiento de Juego. Se emplea una plataforma destinada a actividades tanto grupales como individuales, evidenciándose una alta motivación y creatividad entre los participantes. Aunque se reconocen ciertas limitaciones, como la percepción inicial de la complejidad tecnológica, los hallazgos sugieren que este enfoque podría ser replicable en futuras cohortes. Se planea ahondar en el desarrollo de un juego de mesa inclusivo. La convergencia de tecnología, pensamiento de diseño y juego para fomentar la creatividad educativa muestra un gran potencial. La superación de la percepción de la complejidad tecnológica subraya la importancia de adoptar enfoques innovadores para una integración efectiva de la tecnología en el ámbito educativo. Este estudio abre nuevas perspectivas para futuras investigaciones y aplicaciones pedagógicas.

Barreno Ponce (2019) El texto resalta la importancia de fundamentar teóricamente el desarrollo del pensamiento crítico y las estrategias didácticas en el ámbito de la Lengua y la Literatura con el fin de mejorar la práctica educativa. Según el diagnóstico realizado, se encontró que el 54,5% de los estudiantes no alcanza un nivel adecuado de pensamiento crítico para su nivel educativo. En respuesta a esta situación, se propone la implementación de estrategias didácticas específicas dirigidas a promover el pensamiento crítico entre los estudiantes de sexto grado, con ajustes técnicos proporcionados por especialistas con el objetivo de fortalecer los aspectos metodológicos. Se enfatiza la importancia de establecer una conexión sólida entre la teoría y la práctica en el ámbito educativo. La propuesta de utilizar estrategias específicas para fomentar el pensamiento crítico refleja un enfoque pragmático y adaptable. La retroalimentación proporcionada por los especialistas resalta la relevancia de la colaboración y la mejora continua, subrayando la importancia de la flexibilidad en la implementación de las estrategias didácticas.

Tomalá Tomalá (2021) En el campo de la Lengua y la Literatura, se observa un nivel insuficiente de desarrollo del pensamiento crítico entre los estudiantes de quinto grado. Se constata que las estrategias didácticas empleadas por la maestra son limitadas, lo que resulta en una falta de ampliación de conocimientos por parte de los estudiantes y en su incapacidad para recurrir a fuentes externas para reflexionar y analizar. A pesar de la aplicación de métodos como el aprendizaje basado en proyectos, las tormentas de ideas y los mapas mentales, se nota una escasa participación activa de los alumnos, lo que repercute negativamente en el desarrollo de habilidades críticas y en la consecución de aprendizajes significativos. Se subraya la importancia de implementar estrategias didácticas diversas y estimulantes para involucrar a

los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje. La falta de participación activa resalta la necesidad de diseñar actividades que fomenten la autorregulación fuera del ámbito educativo.

Ortiz Haro (2021) El texto resalta la importancia de implementar estrategias didácticas que promuevan la creatividad, respaldadas por fundamentos teóricos. Según el diagnóstico realizado, se han identificado deficiencias en la dimensión visomotora de los estudiantes de séptimo año. La aplicación de estrategias creativas, particularmente el Design Thinking en talleres educativos, ha resultado en un notable aumento en el nivel de creatividad, lo que evidencia el éxito de enfoques innovadores en el entorno escolar. Esta estrategia no solo contribuye a la innovación curricular, sino que también fomenta la responsabilidad, la solidaridad y mejora tanto las calificaciones como la participación de los estudiantes. Además, la implementación exitosa del Design Thinking destaca no solo la mejora académica, sino también la promoción de habilidades sociales y valores.

Este enfoque integral en la educación refleja una perspectiva educativa avanzada y adaptable. Desde mi perspectiva, el texto enfatiza la importancia de adoptar enfoques innovadores para potenciar tanto el rendimiento académico como el desarrollo de habilidades cruciales para la vida.

Basándose en los antecedentes revisados, se han sugerido varias estrategias para mejorar la enseñanza en Lengua y Literatura. Algunas de estas estrategias incluyen la exploración del uso del Design Thinking en talleres de artes plásticas y la proposición de enfoques didácticos específicos para promover el pensamiento crítico. En este contexto, la

presente investigación plantea una estrategia que se centra en el Design Thinking con el objetivo de potenciar tanto el pensamiento creativo como el crítico en el ámbito del lenguaje. Se espera que este enfoque enriquezca la enseñanza lingüística y contribuya al desarrollo integral de los estudiantes, preparándolos para afrontar los desafíos contemporáneos de manera creativa.

Delimitación

La investigación se llevará a cabo en la Unidad Educativa Marieta de Veintimilla en Guayaquil, específicamente en la dirección 090613, Vía a Daule 1/2. En dos meses, el enfoque principal de este proyecto se centra en fomentar el pensamiento crítico y creativo entre los estudiantes de sexto grado. El objetivo de esta iniciativa es mejorar significativamente la calidad educativa, abordando a 25 estudiantes, para implementar prácticas pedagógicas innovadoras y adaptables en la Unidad Educativa Marieta de Veintimilla. Este estudio se propone para explorar y evaluar la efectividad de estrategias pedagógicas diseñadas para estimular el pensamiento crítico y creativo en un entorno educativo específico, para mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes y fortalecer la calidad educativa en la institución.

En el contexto actual de la educación postpandemia, surge la necesidad de explorar y comprender las limitaciones que dificultarían la estimulación del pensamiento creativo y crítico en el lenguaje entre los estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa Marieta de

Veintimilla. Esta investigación se propone identificar los factores subyacentes que podrían estar contribuyendo a la falta de desarrollo de estas habilidades, así como proponer estrategias educativas innovadoras y adaptativas, particularmente la integración del pensamiento de diseño, para superar dichas limitaciones y mejorar significativamente la calidad educativa en la institución mencionada

Figura 3.

Ubicación de Unidad Educativa “Marieta de Veintimilla”



Lugar: 5° Psje. 38D NO, Guayaquil, Guayas Fuente: Google Maps

Objetivo general

Desarrollar un conjunto de estrategias pedagógicas para mejorar y potenciar las habilidades de pensamiento crítico y creativo en estudiantes de sexto año en el área de lenguaje, basados en los principios del *Design Thinking*.

Objetivo específico

1. Desarrollar un marco teórico que adapte los principios del *Design Thinking* al área de lenguaje, enfocado en fomentar habilidades de pensamiento crítico y creativo en estudiantes de sexto año.
2. Crear actividades y materiales didácticos que integren las técnicas de *Design Thinking* en el aprendizaje del lenguaje.
3. Desarrollar una guía y materiales de apoyo sobre los principios de *Design Thinking*.

MARCO TEÓRICO REFERENCIAL

Design Thinking

Según (Coscolluela, Vázquez Toledo, Rodríguez Martínez, & Liesa Orús, 2021) El *Design Thinking* representa una metodología notablemente distinta a los enfoques educativos tradicionales, ya que tiene la capacidad de estimular y captar la atención del estudiante de manera efectiva, además, es una metodología de diseño que ofrece un enfoque centrado en la solución para abordar y resolver problemas de manera efectiva al involucrarnos en actividades interactivas y enfrentar desafíos iniciales por resolver, se incrementa nuestra atención e interés de forma significativa. Este enfoque resulta mucho más motivador en comparación con las clases magistrales convencionales (Mauricio, Alvarez Marin, & Cabana Villca, 2014).

El *Design Thinking*, originalmente arraigado en los campos empresariales y computacionales, ha encontrado un creciente interés en el ámbito educativo. Aunque la

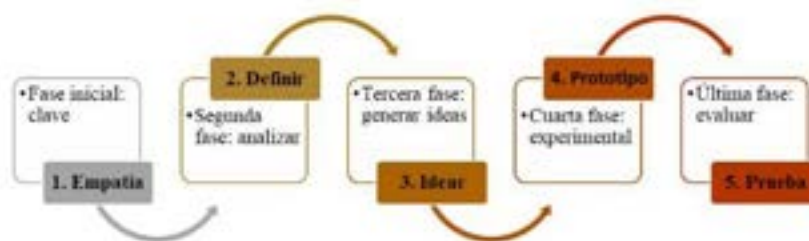
literatura existente se centra en áreas como la administración y la ingeniería, esta metodología ha demostrado un gran impacto en la esfera educativa. Esto se debe a que muchos planes de estudio contemporáneos se centran en el procesamiento de información, mediante una planificación intencionada destinada a cuantificar los procesos educativos en todos los niveles. Según García Peñalvo (2021), la integración del *Design Thinking* en la educación se apoya en el progreso tecnológico. Este avance tecnológico no solo ha permitido la creación de métodos de evaluación para entornos presenciales, sino también para modalidades de evaluación en línea o híbridas, manteniendo altos niveles de participación y satisfacción entre los estudiantes (Oyarce L. M., Montenegro Marín, Ruíz Acuña, & Fernández Otoy, 2022).

Proceso y metodología del *Design Thinking* aplicado en Educación

Uribe (2021) señala que las etapas comúnmente aceptadas que delimitan el proceso del *Design Thinking* incluyen la empatía, definición, ideación, prototipado y evaluación. Estas fases pueden observarse representadas en la siguiente figura.

Figura 4.

Etapas del Design Thinking



Nota. Elaboración propia. Fuente: (Henriksen, Richardson, & Mehta, 2017).

La metodología del *Design Thinking* se estructura en una serie de fases fundamentales que guían el proceso de resolución de problemas de manera eficaz, adaptándose al contexto de la educación básica:

1. **Empatizar:** En esta etapa inicial, se busca comprender en profundidad el problema a resolver, centrándose en las necesidades y experiencias de los estudiantes. Mediante un enfoque empático, se recopila información relevante a través de preguntas específicas, observación y análisis del comportamiento de los estudiantes.
2. **Definir:** La segunda fase implica analizar la información recopilada en la etapa anterior para identificar los problemas principales y las necesidades de los estudiantes. Se seleccionan los datos más relevantes que servirán de base para generar ideas de posibles soluciones, teniendo en cuenta las particularidades de los estudiantes y su relación con la información obtenida.
3. **Ideación:** En esta etapa se fomenta la creatividad para generar una amplia variedad de ideas que aborden los problemas identificados. Se busca formular soluciones innovadoras y diversas que puedan dar respuesta a las necesidades de los estudiantes, sin limitarse a una única opción.
4. **Prototipado:** Durante esta fase experimental, se seleccionan las mejores soluciones generadas en la etapa de ideación para ser prototipadas y probadas. Se elaboran objetos tangibles que representen las posibles soluciones, permitiendo evaluar su viabilidad y eficacia en un contexto real.
5. **Pruebas o test:** En la última fase, se evalúan los prototipos creados para determinar su efectividad y adecuación a las necesidades de los

estudiantes. Se fomenta la interacción entre los estudiantes y los prototipos, recopilando comentarios y retroalimentación que permitan identificar posibles mejoras y ajustes necesarios.

Este enfoque activo del *Design Thinking* se enfoca en transformar los procesos de enseñanza y aprendizaje, adaptándose a las particularidades y necesidades específicas de la educación básica. Se busca ofrecer soluciones innovadoras y centradas en el estudiante, promoviendo la participación activa y el desarrollo integral de los alumnos (Magali, Estupiñán Ortiz, & Estupiñán Castro, 2023).

Importancia del Design Thinking en educación

Menciona (Cedeño, Zambrano Montes, & Rodríguez Gámez, 2021) La implementación del modelo *Design Thinking* como una estrategia pedagógica en la educación superior contribuye significativamente a mejorar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje. Este enfoque introduce un método innovador y creativo que se centra en el estudiante como protagonista activo de su propio aprendizaje. A través del *Design Thinking*, los estudiantes tienen la oportunidad de desarrollar habilidades fundamentales como la empatía, el trabajo en equipo, la capacidad de investigación y la creatividad.

Por otro lado, (GUEVARA & OSORIO VALDÉS, 2020) el término *Design Thinking* surgió hace algunos años como un enfoque para abordar problemas en contextos empresariales mediante una planificación estratégica que fomenta la generación de ideas y la elaboración de tácticas y estrategias para alcanzar objetivos organizacionales. Este concepto se percibe generalmente como una metodología que requiere el uso de diversas herramientas para su implementación, lo que lo hace relevante para lograr distintos propósitos. En el ámbito educativo, las herramientas asociadas al *Design Thinking* guían a los estudiantes a través de un proceso de aprendizaje que promueve la construcción del conocimiento y el fomento de la innovación alineada con los objetivos individuales.

Pensamiento Creativo y Crítico

El pensamiento creativo y crítico es la habilidad, capacidad y habilidad que poseen todos los seres humanos para crear, innovar y actuar de manera única y auténtica en situaciones contextuales desafiantes. Dentro del aula, se convierte en un proceso educativo que necesita ser practicado en diversas actividades de aprendizaje. Las estrategias son herramientas y medios útiles y necesarios que los profesores utilizan en el aula para potenciar el pensamiento creativo de los estudiantes de forma autónoma y creativa y ayudarles a resolver problemas de la vida cotidiana Villegas (2021).

Por otro lado, Varías & Callao (2022), la UNESCO declara que el plan de estudios no incorpora habilidades de pensamiento crítico y creatividad, subrayando que estas capacidades

están dirigidas a promover el compromiso con valores y actitudes positivas (Gonzales et al., 2020). Según Cangalaya (2020), competencias como argumentar, analizar, evaluar y formular soluciones son fundamentales para el pensamiento crítico y creativo, y, por lo tanto, deben ser cultivadas de manera continua durante el proceso educativo. Esto destaca la necesidad de que los educadores estén capacitados y utilicen estrategias para guiar a los estudiantes en el desarrollo de estas habilidades cognitivas. Por este motivo, los educadores deben recibir capacitación y utilizar estrategias efectivas para guiar a los estudiantes en el desarrollo continuo de estas habilidades cognitivas.

Estrategias Pedagógicas Innovadoras

De acuerdo con ANNABELL (2022) las estrategias se refieren a un conjunto de acciones que se planifican con el propósito de lograr una meta; por lo tanto, las estrategias son herramientas que el educador usa en el PEA, puesto que aportan a la formación de competencias, destrezas y habilidades en el educando, lo cual le servirá para desenvolverse en una sociedad. Las estrategias son importantes porque generan aprendizajes en los estudiantes mediante procedimientos y habilidades, que pueden ser utilizadas en diferentes situaciones (Quiroz & Delgado, 2021).

Por otro lado, el autor Guaraca-Campoverde & Erazo-Álvarez (2022) el Panel Nacional de Lectura ha identificado cuatro habilidades de lectura importantes: conciencia fonológica, competencia fonológica, fluidez y comprensión lectora. Esto resalta la

importancia de que los profesores utilicen una variedad de estrategias y evaluaciones para adaptarse a las necesidades de cada estudiante. También se enfatiza la necesidad de utilizar materiales motivacionales para potenciar la lectura en el aula. Según Kennedy et al (2012) aumentar la autoeficacia de los niños a través de estrategias metacognitivas es importante para una resolución exitosa de problemas. Las estrategias enriquecen el aprendizaje y contribuyen al desarrollo integral de los estudiantes enfocarse en sus habilidades cognitivas y emocionales.

Lengua y literatura

Según el Ministerio de Educación de Ecuador (Mineduc, 2016), el objetivo del área de Lengua y Literatura es promover el desarrollo de competencias lingüístico-comunicativas para favorecer el uso adecuado del lenguaje. Esto implica la habilidad de expresar pensamientos e ideas de manera clara y comprensible. Para adquirir la capacidad de escuchar, interpretar y comprender un mensaje, es fundamental el papel del profesorado, quien tiene la responsabilidad de orientar y motivar a los estudiantes en la exploración, aplicación, práctica y comprensión de los diversos aspectos lingüísticos.

El área de Lengua y Literatura es fundamental en la formación de los estudiantes, ya que les permite expresarse individualmente. Su enfoque no se limita a la memorización de contenidos, sino que se centra en el desarrollo de habilidades basadas en los criterios de desempeño, que les permitirán comunicar, argumentar, defender y crear sus propios pensamientos tanto de manera oral como escrita (Chiriboga, Cale Lituma, & Uyaguari Fernández, 2022).

De maneja semejante, menciona (Aurora, Ortega Sanchez , & Alba Romero, 2021), el lenguaje representa la capacidad innata del ser humano para expresar pensamientos y emociones a través de la palabra. Además, funciona como un sistema de signos empleado por una comunidad para comunicarse tanto de manera oral como escrita. Desde una perspectiva cultural, el lenguaje identifica al individuo y le otorga un sentido de pertenencia en el mundo. Es parte integral de nuestra identidad, que se manifiesta mediante aspectos como la cultura, las tradiciones, las historias, las raíces compartidas, los ideales, los valores y las costumbres. Estos elementos nos distinguen como individuos únicos e irrepetibles, contribuyendo a nuestro sentido de nacionalidad y pertenencia a una comunidad.

Rol docente del área del Lenguaje

Consideran (Gómez & Ponce Gea , 2022), que el rol del docente va más allá de ser simplemente un transmisor de conocimientos y tener dominio en su disciplina. Además, debe crear ambientes de aprendizaje activo, centrados en la resolución de problemas, que estimulen el interés y fomenten la autonomía, la inventiva y la creatividad de los estudiantes. Esto implica el desarrollo de habilidades, actitudes, destrezas y aptitudes relacionadas con esta línea de acción en la labor docente.

El docente se presenta como guía, orientador, acompañante, mentor, tutor, gestor del aprendizaje, facilitador, dinamizador o asesor, desempeñando diversos roles en su práctica profesional. En este contexto, resulta relevante la distinción que se hace de los roles del

docente, los cuales se dividen en diferentes pasos de un proceso analítico-reflexivo-activo de la práctica pedagógica: el rol de entrenador, donde el profesor observa y atiende de forma individualizada a cada estudiante para que, con su participación activa, alcance su aprendizaje; el rol de guía, que proporciona apoyo y asistencia al estudiante; y el rol de experto, en el que el docente aporta conocimiento, imaginación y creatividad para hacer del proceso de aprendizaje una experiencia efectiva y atractiva, diseñando actividades acordes con la reflexión y la reconsideración por parte de los alumnos.

De forma semejante, según (HERRER, 2020) en los últimos años, se ha reconocido cada vez más la importancia del papel del docente como mediador del proceso de aprendizaje de los niños. En este sentido, es crucial que este rol fundamental reúna ciertas cualidades, como ser un guía, facilitador o líder, que contribuya de manera efectiva al desarrollo académico y personal de los estudiantes.

Desarrollo del Pensamiento en el Área de Lenguaje

Según, Hernandez (2023) el lenguaje, reconocido como una habilidad comunicativa multifacética, será abordado desde la perspectiva de los posibles beneficios que la gamificación puede ofrecer a su desarrollo. Esta aproximación se fundamenta en la premisa de que "los juegos constituyen una manera de simular la realidad y sirven como herramientas de aprendizaje que facilitan a los estudiantes la adquisición gradual y paso a paso de

conocimientos" (Ruth et al., 2018). En consecuencia, se reconoce al juego como una estrategia fundamental para el aprendizaje y el avance en el desarrollo del lenguaje.

Desde el punto de vista de Arciniegas (2023), La narración de historias se resalta como una herramienta educativa extremadamente efectiva, ya que no solo ofrece un contexto significativo, sino que también logra captar la atención activa de los estudiantes, convirtiendo el proceso de aprendizaje en una experiencia gratificante. En cuanto al conocimiento previo, se reconoce su importancia en el ámbito educativo, ya que permite a los estudiantes desarrollar y expandir su comprensión del mundo al comparar la información obtenida a través de sus estudios y vivencias.

El proceso de construcción de conocimiento se ve notablemente potenciado cuando los estudiantes aplican la información y los conceptos aprendidos en el aula a situaciones y contextos prácticos. En este sentido, el aprendizaje adquiere una dimensión de relevancia y profundidad significativa. La combinación de gamificación y narración resalta la importancia de emplear estrategias pedagógicas innovadoras que no solo fomenten el desarrollo del lenguaje, sino que también hagan que el proceso de aprendizaje sea más atractivo y significativo para los estudiantes. La aplicación práctica del conocimiento en situaciones del mundo real no solo aumenta la relevancia y la profundidad del aprendizaje, sino que también facilita una comprensión más holística y perdurable.

Beneficios y ventajas del Design Thinking en la enseñanza del lenguaje

Afirma (FUSTER, 2020) el *Design Thinking* implica un enfoque de pensamiento creativo e innovador que conlleva una serie de ventajas significativas. Promueve la innovación y la creatividad al proporcionar un marco estructurado para la resolución de problemas. Además, potencia el trabajo en equipo al fomentar la colaboración y la generación de ideas colectivas.

Asimismo, contribuye al desarrollo de la empatía al centrarse en comprender las necesidades y experiencias de los usuarios.

De forma semejante, consideran (Barbosa-Quintero, Baster Ly Estupiñán-Orti, & Baster Jonnier Estupiñán-Castro, 2023) el *Design Thinking* ha tenido un impacto considerable en la resolución de obstáculos que involucran a individuos, facilitando la colaboración en equipo y el aprendizaje continuo mediante la interacción entre competencias interpersonales (como la empatía, el asertividad, la resiliencia y la inteligencia social) y las estrategias creativas de diseño. Este enfoque promueve la exploración, la generación de ideas y la experimentación para desarrollar soluciones innovadoras centradas en las necesidades del usuario.

Innovación desde el área de lenguaje

Si un profesor se conforma con métodos tradicionales de enseñanza y evaluación, si ignora los desafíos planteados por las nuevas tecnologías, si no cuestiona sus propios métodos pedagógicos y subestima el potencial del pensamiento creativo, entonces es probable que los estudiantes experimenten sentimientos de aburrimiento, falta de motivación, desánimo o desinterés por aprender. La innovación en la enseñanza implica mantener el compromiso de compartir conocimientos con otros, y estar dispuesto a superar obstáculos y desafíos (Oviedo & Goyes Morán, Adriana Cecilia, 2012).

La innovación puede surgir a través de una reflexión profunda del profesor sobre su práctica en el aula, buscando comprender el propósito detrás de sus acciones. También puede surgir a través de una evaluación crítica de su propio desempeño, identificando aspectos que necesitan mejorarse o cambiarse radicalmente. Además, la innovación puede derivar de la comparación de experiencias propias con las de otros colegas. La observación de las prácticas de otros puede servir como un espejo para reconocer lo positivo y como una advertencia para identificar errores evidentes.

Así mismo, (MONEO, 2022) la innovación en la enseñanza de la lengua requiere enfoques renovados para promover un aprendizaje competencial. No es suficiente implementar aulas del futuro; es imprescindible acompañarlas con estrategias como la zonificación, la adopción de metodologías activas y el uso de técnicas para el aprendizaje colaborativo. Analizar la innovación en la enseñanza de la lengua y literatura nos lleva a reconsiderar los espacios dentro de la institución educativa y a valorar su capacidad para facilitar experiencias formativas desde una perspectiva integral del aprendizaje.

No se trata de proporcionar al estudiante acceso a situaciones de aprendizaje significativas mediante la interacción con distintas capas de funcionalidad en estos entornos, sino también de reconocer, como señala Santiago Atrio (2022), que los docentes deben diseñar ambientes de aprendizaje y no transmitir conocimientos. En este sentido, la capacidad de utilizar los entornos educativos como recursos didácticos se presenta como una opción prioritaria a considerar.

Desafíos para enseñar lengua y literatura

Menciona (Vega-Córdova, Darwin Gabriel García-Herrera, Ana Zulema Castro-Salaza, & Juan Carlos Erazo-Álvarez, 2020), ante la situación generada por la pandemia de COVID-19, se hace evidente la necesidad de realizar cambios significativos en la organización y estructuración de la educación, basados en cuatro aspectos propuestos por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2020). Entre estos aspectos se incluyen la adaptación al aprendizaje desde el hogar, la formación en valores personales, la promoción de la ciudadanía responsable y comprometida, y el desarrollo de habilidades para la convivencia comunitaria para preparar a los estudiantes para participar en la sociedad. En este contexto, los docentes deben centrarse en promover procesos fundamentales como la comunicación, la participación y la colaboración.

La comunicación entre docentes y estudiantes se ha visto transformada debido al uso de dispositivos tecnológicos y plataformas digitales, que ahora funcionan como aulas virtuales. Estas herramientas facilitan la interacción en el proceso de aprendizaje, permitiendo que los estudiantes participen activamente al expresar sus emociones, plantear dudas, compartir experiencias, plantear preguntas, proponer soluciones e informar sobre su entorno cercano.

Por otro lado, Según la UNESCO, diversos desafíos emergen debido a la interrupción de los procesos educativos como consecuencia de la pandemia de COVID-19. Estos desafíos incluyen la falta de acceso a la educación presencial, la insuficiencia en la nutrición, ya que muchos niños y jóvenes dependen de los programas de alimentación escolar para satisfacer sus necesidades básicas, así como los costos asociados con la adquisición de recursos educativos. Además, se observa un aumento en el riesgo de violencia o abuso, el aislamiento social y otros problemas que afectan el proceso educativo.

Los impactos de estas problemáticas aún no se han hecho evidentes, ya que la situación continúa. Por lo tanto, es responsabilidad de los gobiernos y las organizaciones no gubernamentales a nivel mundial proponer soluciones o alternativas para abordar las necesidades educativas de estudiantes y docentes en todos los niveles (Paladines & Manuel Felipe ÁlvarezGaleano, 2021).

En este contexto, la educación virtual surge por la convergencia de factores socioeducativos y tecnológicos que permitieron crear un nuevo sistema de enseñanza y

aprendizaje (Silvio, 2000, p. 161). Este tipo de educación se ofrece a través de medios virtuales apropiados para impartir y recibir clases de manera efectiva y didáctica. Aunque la educación virtual no es exclusiva de la situación sanitaria global por la pandemia, ha adquirido una importancia significativa en los últimos meses.

Impacto de Estrategias Pedagógicas en el Aprendizaje Postpandemia

Luego de la pandemia y los cambios que esta produjo, se vislumbra una serie de desafíos por los que está atravesando la educación. Debido al Covid-19 y la transición a clases virtuales, los niños se vieron afectados en la adquisición de habilidades de lectoescritura. En el contexto del impacto de estrategias pedagógicas en el aprendizaje postpandemia, es esencial subrayar la urgencia de reforzar el aprendizaje en lectoescritura para los estudiantes, especialmente considerando las evidentes afectaciones causadas por la pandemia (Duque-Romero, 2023).

En este sentido, se sugiere considerar las estrategias pedagógicas como una herramienta clave para mejorar el aprendizaje. Se propone la construcción de una guía que mejore los recursos de innovación escolar, con el objetivo de asistir a los niños a través de actividades lúdicas y creativas, especialmente diseñadas para aquellos con niveles bajos o retraso educativo. Esto facilitaría el logro de las habilidades básicas de lectura y escritura, estimulando la concentración y alcanzando las destrezas planificadas (Flores Nejer, 2023).

El documento esta recomendación enfatiza la importancia de los métodos de aprendizaje adaptativos y creativos para abordar los desafíos actuales. Centrarse en las habilidades básicas de alfabetización a través de estrategias específicas no solo aborda los déficits inducidos por la pandemia, sino que también subraya la necesidad de enfoques educativos más flexibles y centrados en los estudiantes para superar los desafíos educativos posteriores a la pandemia.

Modelos Educativos Innovadores

En el ámbito de modelos educativos innovadores, se destaca la importancia del pensamiento crítico y creativo para transformar las prácticas educativas. La pedagogía crítica propone un enfoque centrado en el estudiante, fomentando su participación activa en el aprendizaje y desarrollo intelectual. Se busca influir en el desarrollo cognitivo y la preparación de los docentes, promoviendo un cambio en la forma de enseñar, destacando el aprendizaje reflexivo como clave (López López, 2019).

La transformación pedagógica demanda docentes dispuestos a adoptar enfoques innovadores, incorporando principios de la pedagogía crítica para lograr un aprendizaje significativo. Variables como el trabajo abierto, motivación, uso eficiente de recursos, estimulación de la creatividad y adaptación curricular son esenciales. Además, se resalta la importancia de modelos de control de variables para alcanzar un aprendizaje efectivo. El papel del docente como motivador, demostrando creatividad, es crucial para empoderar a los estudiantes como participantes activos en su proceso educativo. (López López, 2019).

En el ámbito de modelos educativos innovadores, el éxito de estrategias pedagógicas vanguardistas se manifiesta mediante una herramienta en línea que posibilita a los docentes diseñar y presentar contenido de manera interactiva. Esta herramienta permite la creación de diversos elementos didácticos, como secuencias didácticas, presentaciones, mapas mentales, entre otros, facilitando un aprendizaje visual, interactivo y dinámico para los estudiantes. La integración de tecnologías de información y comunicación, especialmente en el área de Lengua y Literatura, se convierte en una parte esencial de las estrategias innovadoras, mejorando la relación entre docentes y estudiantes (Toapanta Cando, 2022).

Las estrategias innovadoras, respaldadas por herramientas digitales y tecnológicas, arrojó resultados significativos. La calificación global, obtenida tanto de expertos que validaron la propuesta como de docentes que la implementaron, fue muy buena, con un promedio de 4.8 y 5 respectivamente. Este enfoque no solo impactó positivamente en el proceso educativo, sino que también contribuyó a mejorar el desempeño académico de los estudiantes en el área de Lengua y Literatura, facilitando la adquisición de los aprendizajes requeridos (Toapanta Cando, 2022). La combinación de pedagogía crítica, enfoques innovadores y tecnologías educativas refleja una ruta prometedora hacia un sistema educativo más dinámico y efectivo. También, la combinación de pedagogía crítica, enfoques innovadores y tecnologías educativas refleja una ruta prometedora hacia un sistema educativo más dinámico y efectivo.

Modelos educativos tradicionales vs innovadores

Para concebir una propuesta educativa que promueva el "aprender a aprender", es imperativo considerar un cambio no solo en el ámbito educativo, sino también en lo político, económico, social, ecológico, espiritual y cultural, entre otros aspectos, para lograr una comprensión integral de la realidad. En este contexto, la construcción del conocimiento y el papel de las ciencias adquieren una relevancia fundamental, ya que se busca formar a individuos que sean objetos de conocimiento tanto a nivel individual como social. De acuerdo con las ideas de pensadores como Freire (2002), este proceso implica desarrollar una epistemología basada en una comprensión holística del ser, partiendo desde el autoconocimiento, dado que la comprensión de la realidad ajena solo es posible cuando se comprende la propia realidad.

Sin embargo, a pesar de la transformación continua del mundo, el sistema educativo sigue anclado en paradigmas del siglo XIX. Según Schank (2007), el modelo educativo actual se caracteriza por la transmisión pasiva de conocimientos por parte del profesor, seguido por la mera memorización y repetición por parte de los estudiantes en exámenes, lo cual no promueve un aprendizaje significativo ni duradero. Esta situación evidencia una brecha entre las necesidades e intereses de los estudiantes contemporáneos y las prácticas educativas obsoletas.

Para superar esta discrepancia, es necesario adoptar un enfoque más colaborativo y participativo en el proceso educativo, donde tanto estudiantes como profesores se involucren

activamente en la coconstrucción del conocimiento. Este cambio de paradigma, propuesto por Prensky (citado en Calleja, 2010), implica una reconfiguración del sistema educativo, pasando de una estructura jerárquica a un modelo más asociativo, donde la comunicación y la colaboración entre todos los actores del proceso educativo sean fundamentales (Galván-Cardoso & Siado Ramos, 2021).

Metodología

Propuesta metodológica

Una propuesta educativa es un documento que establece un conjunto de principios, estrategias y recursos para guiar el proceso educativo en una situación particular. Esto incluye planificar y diseñar actividades, métodos de instrucción, evaluaciones y recursos de instrucción para lograr las metas educativas identificadas. La base teórica de la propuesta docente se sustenta en una revisión crítica y actualizada de la literatura académica relevante.

Según Saravia (2021), las propuestas educativas efectivas deben basarse en las últimas teorías de enseñanza y aprendizaje e integrar enfoques innovadores respaldados por investigaciones recientes. Por ejemplo, las ideas de Vygotsky sobre zonas de desarrollo próximo (Vygotsky, 1978) y las teorías modernas del aprendizaje cooperativo (Dillenbourg, 1999) pueden integrarse para enriquecer la propuesta.

Tipo de propuesta metodológica

La propuesta se concibe como una estrategia pedagógica innovadora dirigida a los docentes, con el objetivo de implementar el *Design Thinking* para enriquecer y fortalecer el desarrollo del pensamiento creativo y crítico en el área de lenguaje. Más allá de introducir una metodología novedosa en el proceso educativo, esta iniciativa pretende fomentar una cultura de colaboración y creatividad en el aula, proporcionando a los educadores herramientas y conocimientos necesarios para guiar a los estudiantes en este proceso.

El *Design Thinking* se presenta como un marco metodológico que promueve la resolución de problemas de manera colaborativa, alentando la creatividad, la empatía y el análisis crítico en el contexto del aprendizaje del lenguaje. La propuesta se fundamenta en la premisa de que la aplicación del Design Thinking no solo mejorará el rendimiento académico de los estudiantes, sino que también los preparará para enfrentar de manera efectiva los desafíos del mundo contemporáneo.

En este sentido, se reconoce que la capacidad de pensar de manera creativa y crítica es fundamental en un entorno cada vez más complejo y cambiante. Por lo tanto, la propuesta no solo se centra en la enseñanza de habilidades lingüísticas, sino que también amplía su alcance para cultivar habilidades cognitivas y socioemocionales que son esenciales en la formación integral de los estudiantes. Este enfoque está diseñado para capacitar a los docentes como guías en el proceso de enseñanza y aprendizaje, brindándoles las herramientas necesarias para facilitar el desarrollo de estas habilidades en sus estudiantes.

Partes de la propuesta

Actividad (Este esquema será para utilizado en todas las actividades)

- Objetivos
- Recursos
- Descripción de la actividad
- Paso por seguir:
 - **Fase 1 empatizar**
 - Investigar concepto
 - **Fase 2 definir**
 - Definir problemas
 - **Fase 3 idear**
 - Proponer soluciones o lluvia de ideas
 - **Fase 4 prototipar**
 - Llevar a cabo la práctica de la actividad
 - **Fase 5 evaluar**
 - Evaluar los conocimientos aprendidos

Destinatarios

La propuesta se diseñó para estudiantes de sexto grado en la Unidad Educativa Marieta de Veintimilla, con 25 estudiantes y un docente.

Técnicas utilizadas para construir la propuesta:

Revisión Bibliográfica:

Esta técnica implica una investigación exhaustiva de literatura académica relacionada con Design Thinking, así como con el desarrollo del pensamiento creativo y crítico en el ámbito educativo. Busca fundamentar la propuesta en la evidencia y teoría existente.

Entrevistas y Consultas:

Se incluye un enfoque activo de diálogo con expertos en pedagogía, profesionales especializados en Design Thinking y educadores. El objetivo es obtener perspectivas valiosas y experiencias prácticas que enriquezcan y validen la propuesta. Por consiguiente, se le realizó la entrevista a la Docente Susana Pombo directora de la carrera de Educación básica e inicial de la Universidad Politécnica Salesiana.



Estrategias Pedagógicas para Docentes

Autoras:

PINCAY RODRÍGUEZ MARÍA JOSÉ

SALAZAR PÁRRAGA PRISCILLA ELIZABETH

TUTORA : LCDA. ALICIA MARÍA CEDEÑO TELLO

MGTR.



Carrera de
Educación Básica

Sede Guayaquil



30 ACTIVIDADES

ACTIVIDAD 1

CUENTOS INTERACTIVOS COLABORATIVOS

Objetivo

06.LL.7. Producir diferentes tipos de texto, con distintos propósitos y en variadas situaciones comunicativas, en diversos soportes disponibles para comunicarse, aprender y construir conocimientos.

Destreza

LL.3.4.14. Apoyar el proceso de escritura colaborativa e individual mediante el uso de diversos recursos.

1 EMPATIZAR



Inicie la clase con una breve discusión sobre la importancia de la narrativa y cómo los cuentos pueden ser más atractivos para los estudiantes. Realice una actividad de lluvia de ideas para identificar los temas preferidos por los estudiantes en los cuentos.

DEFINIR

2

Basándose en las preferencias de los estudiantes, defina el objetivo de la actividad: crear un cuento colaborativo que fomente la expresión oral y escrita.



3 IDEAR

Divida a los estudiantes en grupos pequeños y animelos a idear personajes y situaciones para su cuento. Integre elementos innovadores como el uso de tecnología (puede ser una presentación digital o un podcast) para hacer la narrativa más interesante.

PROTOTIPAR

4

Cada grupo creará un prototipo inicial del cuento, delineando la estructura básica y los elementos clave. Se les animará a incorporar diferentes formas de expresión, como diálogos, sonidos, imágenes, etc.



5 EVALUAR

Organice una sesión de intercambio, donde cada grupo presente su cuento interactivo a la clase. Fomente la retroalimentación entre los estudiantes y promueva la evaluación colectiva de la creatividad, la expresión y la participación.



RECURSOS

Lápiz
Papel
Bolígrafo
Marcadores



Innovando +

Esta actividad no solo fortalecerá las habilidades de narración y expresión de los estudiantes, sino que también fomentará la colaboración y el uso de herramientas digitales para la presentación creativa. Al incorporar elementos interactivos, se busca aumentar el interés y la participación de los estudiantes en el aprendizaje del lenguaje.

HOJA DE TRABAJO PROYECTO "CUENTOS INTERACTIVOS COLABORATIVOS"




Lluvia de ideas




Desarrollo



Crea el Inicio



Conclusiones



Rúbrica

Nombre: _____

Curso: _____

Fecha: _____

Esta rúbrica tiene como objetivo evaluar la calidad y el éxito del proyecto "Cuentos Interactivos Colaborativos" en función de varios criterios, incluyendo el desarrollo de la plataforma, la creatividad y colaboración, la integración de elementos multimedia, el aprendizaje colaborativo y la retroalimentación, y el cumplimiento de los objetivos del proyecto.

Categoría	2	1.75	1.50	1	0.50	total
Comunicación Oral	El estudiante presenta el cuento de manera clara y fluida, utilizando un tono de voz adecuado y manteniendo el interés de la audiencia.	El estudiante presenta el cuento de manera clara y poco clara, utilizando un tono de voz adecuado y manteniendo el interés de la audiencia.	El estudiante presenta el cuento de manera confusa o poco clara, dificultando la comprensión de la audiencia.	El estudiante presenta el cuento carece de información clara, dificultando la comprensión de la audiencia.	El cuento es insuficiente o completamente ausente.	
Comunicación Escrita	El estudiante utiliza un lenguaje apropiado y preciso, estructura su cuento de manera coherente y utiliza recursos literarios de manera efectiva.	El estudiante utiliza un lenguaje poco apropiado y preciso, estructura su cuento de manera coherente y utiliza recursos literarios de manera efectiva.	El estudiante presenta dificultades en el uso del lenguaje, la estructura del cuento es confusa y no utiliza recursos literarios de manera adecuada.	El estudiante presenta un cuento limitado y muestra falta de comprensión en varias áreas.	El estudiante presenta dificultades en el uso del lenguaje completamente inapropiado o no está presente.	
Creatividad	El estudiante demuestra originalidad en la creación de su cuento, utiliza recursos visuales o multimedia de manera efectiva y presenta ideas innovadoras.	El estudiante demuestra poca originalidad en la creación de su cuento, utiliza recursos visuales o multimedia de manera efectiva y presenta ideas innovadoras.	El estudiante muestra poca creatividad en la creación de su cuento, no utiliza recursos visuales o multimedia adecuadamente y presenta ideas poco originales.	El estudiante muestra falta de recursos afecta significativamente la calidad u originalidad.	No se utilizan recursos o los utilizados son completamente inadecuados.	
Trabaja en equipo	Colabora y aporta al trabajo en equipo eficientemente.	Trabaja con algunos compañeros del equipo haciendo buenas aportaciones.	Trabaja con algunos compañeros del equipo sin hacer aportaciones significativas.	Trabaja con un compañero del equipo sin hacer aportaciones significativas.	No colabora, ni aporta al trabajar en equipo.	
Presentación y entrega	La entrega fue hecha tiempo y con los pasos indicados y el formato indicado.	La entrega fue hecha tiempo, pero Faltan algunos pasos, los puntos indicados y el formato indicado.	La entrega fue hecha tiempo, pero Faltan algunos pasos indicados y no está del formato indicado.	La entrega no fue hecha a tiempo, Faltan algunos pasos indicados y no está del formato indicado.	La actividad nunca fue entregada	
-	-	-	-	-	Total final=	10

Actividad 2

Actividad: "Radio Literaria Escolar"

Objetivo OG.LL.7. Producir diferentes tipos de texto, con distintos propósitos y en variadas situaciones comunicativas, en diversos soportes disponibles para comunicarse, aprender y construir conocimientos.



Destrezas LL.3.4.13. Producir escritos de acuerdo con la situación comunicativa, mediante el empleo de diversos formatos, recursos y materiales



Empatizar 10MIN

- Inicie la clase explorando las preferencias literarias de los estudiantes, identificando géneros, autores o temas que les interesen.
- Realice actividades de discusión para entender cómo perciben la literatura y la expresión oral.

Definir: 5MIN

- Defina el objetivo de la actividad: crear un programa de radio literaria escolar donde los estudiantes puedan compartir sus creaciones literarias y expresarse oralmente de manera creativa.



Idear: 20MIN

- Forme equipos y anime a los estudiantes a idear segmentos para el programa, como entrevistas a personajes de cuentos, dramatizaciones, reseñas literarias, etc.
- Integre tecnología permitiendo la grabación.

Prototipar: 30MIN

- Cada grupo creará un prototipo del programa, planificando los segmentos y ensayando la presentación oral.
- Se enfocarán en cómo hacer que el programa sea atractivo y accesible para toda la comunidad escolar.



Evaluar: 10MIN

- Realice sesiones de grabación y transmisión del programa en un espacio de la escuela accesible para todos.
- Solicite retroalimentación de la audiencia y evalúe la participación y creatividad de cada grupo.



Innovando +

- Esta actividad busca integrar la literatura de manera dinámica y creativa, promoviendo no solo la expresión oral y escrita, sino también la apreciación literaria. La creación de un programa de radio literaria escolar permite a los estudiantes desarrollar habilidades comunicativas mientras comparten sus creaciones y exploran diversas formas de expresión literaria.



RECURSOS

Lápiz
Papel
Bolígrafo
Marcadores
Material electrónico para grabar
proyector

HOJA DE TRABAJO



Actividad 3

"ESCAPE ROOM LITERARIO"



OBJETIVO

OG.LL.5. Leer de manera autónoma y aplicar estrategias cognitivas y metacognitivas de comprensión, según el propósito de lectura

DESTREZAS

LL.3.3.4. Autorregular la comprensión de textos mediante el uso de estrategias cognitivas de comprensión: parafrasear, releer, formular preguntas, leer selectivamente, consultar fuentes adición

1. EMPATIZAR 10MIN

- Inicie la clase discutiendo la importancia de la comprensión lectora y cómo esta puede ser fortalecida mediante actividades interactivas.
- Realice encuestas para identificar los géneros literarios preferidos por los estudiantes.



2. DEFINIR: 5MIN

Establezca el objetivo de la actividad: crear un "Escape Room Literario" donde los estudiantes apliquen estrategias de lectura para resolver enigmas y escapar.



3. IDEAR 20MIN

- Divida a los estudiantes en grupos y proporcione diferentes historias o fragmentos literarios como base para la creación de los enigmas.
- Fomente la creatividad en la elaboración de pistas relacionadas con la trama de cada historia.



4. PROTOTIPAR 30MIN

- Permita que los grupos diseñen y prueben sus "Escape Rooms Literarios" entre ellos, ajustando la dificultad según la retroalimentación recibida.
- Integre elementos visuales, como códigos con imágenes que lleven a fragmentos de textos, para fortalecer la conexión con la literatura.



5. EVALUAR 10MIN

- Organice una jornada de "Escape Room Literario" donde cada grupo presente su creación a los demás.
- Evalúe la comprensión lectora, la creatividad en la elaboración de enigmas y la capacidad de trabajo en equipo.




Innovando +

Esta actividad no solo fortalecerá las habilidades de narración y expresión de los estudiantes, sino que también fomentará la colaboración y el uso de herramientas digitales para la presentación creativa. Al incorporar elementos interactivos, se busca aumentar el interés y la participación de los estudiantes en el aprendizaje del lenguaje.

RECURSOS

Lápiz
Papel
Bolígrafo
Marcadores
Material visuales

HOJA DE TRABAJO



Lluvia de ideas



Inicio



Realiza las pistas



Formulario



ACTIVIDAD 4

EXPLORADORES DE LA IMAGINACIÓN: DESBLOQUEANDO HISTORIAS CREATIVAS



OBJETIVO

OG.LL.11. Ampliar las posibilidades expresivas de la escritura al desarrollar una sensibilidad estética e imaginativa en el uso personal y creativo del lenguaje.

DESTREZAS

LL.3.5.4. Incorporar los recursos del lenguaje figurado en sus ejercicios de creación literaria.

EMPATIZAR Y DEFINIR **5MIN**



- Comienza la actividad reuniendo al grupo de estudiantes en un círculo y preguntándoles sobre sus historias favoritas, personajes preferidos y qué los hace especiales. Esta etapa busca comprender sus intereses y motivaciones.

IDEAR **10MIN**

10MIN

- Introduce la idea de crear una historia completamente nueva. Anímalos a pensar fuera de lo común, utilizando elementos fantásticos, mundos imaginarios, o incluso reinterpretando cuentos clásicos.



PROTOTIPAR **50MIN**

50MIN

- Divide al grupo en equipos pequeños y da a cada equipo un libro de cuentos infantiles. Su tarea es seleccionar un personaje de ese libro y crear un nuevo contexto o aventura para ese personaje.



- Una vez que los equipos hayan desarrollado sus historias, da tiempo para que practiquen contarlas entre ellos. Anímalos a ser creativos con la presentación, usando diferentes voces y gestos para dar vida a los personajes.



EVALUAR **10MIN**

10MIN

- Organiza una sesión de cuentacuentos donde cada equipo presente su historia al resto de la clase. Fomenta la participación activa de los estudiantes haciendo preguntas y comentando sobre lo que más les gustó de cada historia.



Innovando+

Esta actividad no solo desarrolla habilidades de comprensión lectora y expresión oral, sino que también fomenta la creatividad y el trabajo en equipo, elementos fundamentales para el desarrollo integral de los estudiantes.



RECURSOS

Hojas de papel y lápices de colores
Libros de cuentos infantiles.
Hojas de papel grande o cartulinas.
Rotuladores, marcadores, o tizas de colores.
Espacio amplio para la actividad grupal.

HOJA DE TRABAJO

Lluvia de ideas

Realización del cuento

Roles

Personajes, voces y diseño



Actividad 5

Viaje a lo Desconocido: Descubriendo Nuevos Mundos a Través de la Poesía

Objetivo

OG.LL.7. Producir diferentes tipos de texto, con distintos propósitos y en variadas situaciones comunicativas, en di versos soportes disponibles para comunicarse, aprender y construir conocimientos

Destrezas

LL.3.4.11. Mejorar la cohesión interna del párrafo y la organización del texto mediante el uso de conectores lógicos.



10 MIN

Empatizar y definir

Inicia la actividad preguntando a los estudiantes sobre sus emociones y experiencias más profundas. Luego, define la actividad como un viaje poético para explorar esos sentimientos a través de la escritura.



Idear 10 MIN

Proporciona a los estudiantes libros de poesía para niños y pide que elijan un poema que les llame la atención. Anímalos a reflexionar sobre las imágenes y emociones que evoca el poema.



Prototipar 30 MIN

Luego, da a cada estudiante una tarjeta con una imagen inspiradora y pídeles que escriban un poema basado en esa imagen. Fomenta la experimentación con diferentes formas poéticas y estilos de escritura.

Evaluar 10 MIN

Para concluir la actividad, organiza un café literario donde los estudiantes puedan compartir sus poemas en un ambiente relajado y creativo. Esto puede incluir música en vivo o una exhibición de arte para complementar las lecturas poéticas.

Los estudiantes pueden recitar sus poemas en voz alta frente a la clase. Después de cada presentación, la clase puede ofrecer comentarios y reflexiones sobre las imágenes y emociones transmitidas en el poema.



Innovando+

Esta actividad ofrece una experiencia enriquecedora que va más allá del aula, permitiendo a los estudiantes explorar el poder transformador de las palabras y las emociones a través de la poesía.



Recursos:

Libros de poesía para niños.
Papel y lápices de colores.
Tarjetas con imágenes inspiradoras.
Instrumentos musicales (opcional).

HOJA DE TRABAJO

Escribe 10 palabras que expresen tus emociones y experiencias más profundas en este momento.

Del libro de poesía, elige uno y reflexiona.

Escribe una poesía basada en una imagen

Presenta creativamente tu poesía



ACTIVIDAD 6

EXPLORADORES DE LA PALABRA: CREANDO PODCASTS LITERARIOS^{II}

OBJETIVO

OG.LL.3. Evaluar, con sentido crítico, discursos orales relacionados con la actualidad social y cultural para asumir y consolidar una perspectiva personal

DETEREZAS

LL.3.2.2. Proponer intervenciones orales con una intención comunicativa, organizar el discurso según las estructuras básicas de la lengua oral y utilizar un vocabulario adecuado a diversas situaciones comunicativas

PODCAST

EMPATIZAR

10MIN

Inicia la actividad discutiendo con los niños sobre los temas que les interesan en la literatura y qué tipo de contenidos disfrutan escuchar en podcasts.

10MIN

DEFINIR

Basándote en las preferencias de los niños, define la actividad como la creación de podcasts literarios sobre temas de su interés, como reseñas de libros, entrevistas a autores, análisis de personajes, etc.

IDEAR

20MIN

Forma equipos y pide a cada uno que elija un tema literario para su podcast. Luego, que generen ideas sobre el formato del programa, los segmentos que incluirán y posibles invitados.

30MIN PROTOTIPAR

Los equipos planifican y escriben un guion para su podcast, dividiéndolo en secciones y decidiendo quién hablará en cada parte. También pueden experimentar con la grabación de segmentos piloto para probar diferentes estilos y tonos.

EVALUAR

10MIN

Después de la grabación final de los podcasts, los equipos los comparten con la clase. Se lleva a cabo una sesión de retroalimentación donde se evalúan la claridad, el contenido y el entretenimiento de cada programa.

Innovando+

Esta actividad combina la tecnología con la literatura de una manera innovadora, permitiendo a los niños explorar su creatividad y expresarse oralmente mientras aprenden sobre diferentes aspectos de la literatura.



Recursos:

Dispositivos móviles con grabadora de voz o aplicaciones de grabación de podcasts.
Acceso a internet para investigación.
Hojas de papel y bolígrafos para la planificación.

HOJA DE TRABAJO



Lluvia de ideas

Realiza una lista de temas para el podcast.

Generen formato del programa, los segmentos que incluirán y posibles invitados.

Escribir un guion para su podcast, dividiéndolo en secciones y decidiendo quién hablará en cada parte.



Actividad 7

CREACIÓN DE UN POEMA VISUAL

Objetivo :

OG.LL.7. Producir diferentes tipos de texto, con distintos propósitos y en variadas situaciones comunicativas, en diversos soportes disponibles para comunicarse, aprender y construir conocimientos

Destrezas

LL.3.4.11. Mejorar la cohesión interna del párrafo y la organización del texto mediante el uso de conectores lógicos.

LL.3.4.13. Producir escritos de acuerdo con la situación comunicativa, mediante el empleo de diversos formatos, recursos y materiales

1. EMPATIZAR: 5MIN

Inicia la actividad preguntando a los niños sobre sus emociones y experiencias personales. Anímalos a reflexionar sobre cómo se sienten en diferentes situaciones y momentos de sus vidas.



10MIN 2. DEFINIR

Basándote en las respuestas de los niños, identifica temas comunes o emociones compartidas que podrían inspirar un poema. Define el objetivo de la actividad: crear un poema visual que exprese una emoción específica de manera creativa.

3. IDEAR 20MIN

Proporciona a los niños una variedad de materiales artísticos, como papel de colores, tijeras, pegamento, revistas viejas, pinturas, etc. Anímalos a idear cómo representar visualmente la emoción elegida en su poema, ya sea a través de imágenes, colores, formas o palabras.

30MIN 4. PROTOTIPAR

Una vez que los niños hayan generado ideas, invítalos a crear un prototipo de su poema visual utilizando los materiales proporcionados. Esto podría implicar recortar y pegar imágenes de revistas, dibujar o pintar, escribir palabras clave, etc.

5. EVALUAR 10MIN

Después de que los niños hayan completado sus poemas visuales, organiza una exposición donde cada uno tenga la oportunidad de compartir su trabajo con el resto de la clase. Fomenta la discusión y la retroalimentación, preguntando a los niños qué emociones evoca su poema y cómo podrían mejorar su expresión artística.



Recursos:

- Papel de colores para que los niños elijan el fondo adecuado.
- Tijeras para recortar formas y figuras de papel o revistas.
- Pegamento para adherir las imágenes y elementos de forma segura.
- Revistas viejas para encontrar imágenes representativas o recortar letras y palabras.
- Pinturas, pinceles, rotuladores y marcadores para dibujar, pintar o escribir en el poema..
- Libros de referencia de arte o poesía para inspiración y ejemplos.
- Un espacio de trabajo cómodo y amplio para que los niños puedan crear y organizar sus materiales.

Innovando+

La actividad de creación de un poema visual es importante porque no solo permite que los niños expresen sus emociones y desarrollen habilidades artísticas, sino que también promueve la alfabetización emocional, estimula la imaginación, mejora la autoestima y fomenta la colaboración y el intercambio de ideas en el aula.

HOJA DE TRABAJO



Elige una emoción: Piensa en una emoción que te gustaría expresar en tu poema visual, como la alegría, la tristeza, el miedo, la esperanza, etc.

Planifica tu poema. Decida qué elementos visuales utilizarás para representar la emoción elegida. Puedes incluir imágenes, palabras, colores, formas, etc.

Crea tu poema visual: Utiliza tus materiales seleccionados para comenzar a crear tu poema visual en una hoja de papel.

Recorta imágenes y formas, pinta o dibuja, escribe palabras o frases clave, y utiliza cualquier otro recurso que te ayude a expresar tu emoción de manera visual y creativa.



ACTIVIDAD 8

Creación de un libro interactivo sobre mitos y leyendas

OG.LL.9. Seleccionar y examinar textos literarios, en el marco de la tradición nacional y mundial, para ponerlos en diálogo con la historia y la cultura.

LL.3.5.1. Reconocer en un texto literario los elementos característicos que le dan sentido.



2. Definir 10MIN

- Basándote en las respuestas de los niños, identifica los mitos y leyendas más relevantes y populares para ellos.
- Define el objetivo de la actividad: crear un libro interactivo que presente de manera creativa y educativa los mitos y leyendas seleccionados.

3. Idear 10MIN

- Invita a los niños a idear diferentes formas de presentar los mitos y leyendas en un libro interactivo. Pueden considerar el uso de ilustraciones, texto, actividades interactivas, etc.
- Anima a pensar en cómo hacer que el libro sea atractivo y divertido para su público objetivo.



Innovando +

Crear un libro interactivo sobre mitos y leyendas no solo permite a los niños explorar su creatividad y expresarse artísticamente, sino que también fomenta el aprendizaje activo y el interés por la cultura y la literatura. Además, al utilizar el formato interactivo, se promueve la participación y el compromiso de los niños con el contenido, lo que facilita un aprendizaje significativo y duradero.

1. Empatizar 10MIN

- Comienza la actividad preguntando a los niños sobre sus conocimientos previos y experiencias con mitos y leyendas.
- Escucha sus intereses, preguntas y curiosidades sobre el tema para comprender sus necesidades e intereses.

4. Prototipar: 30MIN

- Divida a los niños en grupos pequeños y proporcione materiales como papel, lápices de colores, computadoras, etc.
- Cada grupo creará un prototipo de una página del libro interactivo, incluyendo ilustraciones, texto y actividades interactivas.

5. Empatizar 10MIN

- Evaluar:
- Después de que los grupos hayan creado sus prototipos, organiza una sesión de evaluación donde los niños puedan compartir sus ideas y recibir retroalimentación de sus compañeros y del docente.
- Utiliza la retroalimentación para hacer ajustes y mejoras en los prototipos antes de proceder con la creación del libro interactivo final.



Recursos:



- Papel de colores
- Lápices de colores
- Computadoras o tabletas con acceso a programas de diseño o edición de texto e imágenes
- Materiales para la creación de actividades interactivas (papel, marcadores, tijeras, etc.)

HOJA DE TRABAJO

¿Qué mitos y leyendas te interesan más y por qué? Escribe tus respuestas en el espacio proporcionado.

Describe brevemente por qué elegiste cada uno.

¿Qué elementos visuales y actividades interactivas podrías incluir para hacer el libro más interesante y atractivo?

Comparte tu prototipo con tus compañeros y el docente. Escucha sus comentarios y reflexiona sobre cómo podrías mejorar tu diseño antes de crear el libro interactivo final.



¡Diviértete creando tu libro interactivo sobre mitos y leyendas!

Actividad 9

Creación de un periódico escolar físico

Objetivo

OG.LL.7. Producir diferentes tipos de texto, con distintos propósitos y en variadas situaciones comunicativas, en diversos soportes disponibles para comunicarse, aprender y construir conocimientos.

Destreza

LL.3.4.5. Integrar relatos, descripciones, exposiciones e instrucciones en diferentes tipos de texto producidos con una intención comunicativa y en un contexto determinado.

1. Empatizar 10MIN

- Inicia la actividad preguntando a los niños sobre sus intereses y temas favoritos para un periódico escolar.
- Escucha sus ideas, opiniones y sugerencias para comprender sus necesidades e intereses en cuanto a la creación de un periódico escolar físico.



2. Definir: 10MIN

- Basándote en las respuestas de los niños, identifica los temas y secciones que les gustaría incluir en el periódico escolar físico.
- Define el objetivo de la actividad: crear un periódico escolar físico que informe, entretenga y refleje los intereses de los estudiantes de sexto grado.

3. Idear 20MIN

- Invita a los niños a idear el contenido, el diseño y las características del periódico escolar físico. Anímalos a pensar en cómo hacer que el periódico sea visualmente atractivo y atractivo para su audiencia.
- Proporciona ejemplos de periódicos físicos y materiales de artesanía que pueden utilizar, como papel, tijeras, pegamento, etc.



4. Prototipar 30MIN

- Divide a los niños en grupos y proporciona acceso a materiales de artesanía, como papel, tijeras, pegamento, marcadores, etc.
- Cada grupo creará un prototipo de una sección del periódico escolar físico, incluyendo artículos, ilustraciones, fotografías, etc.

5. Evaluar: 10MIN

- Después de que los grupos hayan creado sus prototipos, organiza una sesión de evaluación donde los niños puedan compartir sus ideas y recibir retroalimentación de sus compañeros y del docente.
- Utiliza la retroalimentación para hacer ajustes y mejoras en los prototipos antes de proceder con la creación del periódico escolar físico final.



Recursos:

-
- Papel de colores
- Tijeras
- Pegamento
- Marcadores
- Fotografías
- Materiales de artesanía como purpurina, lentejuelas, etc.

Innovando+

Crear un periódico escolar físico no solo fomenta la creatividad y la colaboración entre los niños, sino que también les brinda la oportunidad de desarrollar habilidades de escritura, diseño y comunicación en un formato tangible y significativo. Además, al trabajar con materiales físicos, se promueve la destreza manual y la creatividad en los estudiantes.

HOJA DE TRABAJO

Qué te gustaría ver en un periódico escolar físico?
Escribe tus ideas y sugerencias en el espacio proporcionado.

Describe brevemente por qué elegiste cada uno.

Incluye artículos, ilustraciones, fotografías, etc., según tu planificación.

Comparte tu prototipo con tus compañeros y el docente. Escucha sus comentarios y reflexiona sobre cómo podrías mejorar tu diseño antes de crear el libro interactivo final.



¡Diviértete creando tu periódico escolar físico y sorprende a tus compañeros con noticias interesantes y artículos entretenidos!

ACTIVIDAD 10

Creación de un juego de mesa educativo sobre gramática y ortografía

Objetivo:

OG.LL.8. Aplicar los conocimientos sobre los elementos estructurales y funcionales de la lengua castellana en los procesos de composición y revisión de textos escritos para comunicarse de manera eficiente.

Destreza:

LL.3.4.7. Usar estrategias y procesos de pensamiento que apoyen la escritura.



Empatizar 10MIN

- Inicia la actividad preguntando a los niños sobre sus dificultades y desafíos en gramática y ortografía.
- Escucha sus ideas y experiencias para comprender mejor sus necesidades y áreas de interés en el aprendizaje de estos conceptos.

Definir 10MIN

Basándote en las respuestas de los niños, identifica los conceptos gramaticales y de ortografía más relevantes y difíciles para ellos.

Define el objetivo de la actividad: crear un juego de mesa educativo que les ayude a practicar y mejorar en gramática y ortografía de manera divertida.

Idear 20MIN

Invita a los niños a idear el diseño, las reglas y las mecánicas del juego de mesa educativo. Anímalos a pensar en cómo hacer que el juego sea interactivo y desafiante.

Proporciona ejemplos de juegos de mesa existentes y materiales básicos para que los niños puedan inspirarse y experimentar con diferentes ideas.

Prototipar 30MIN

- Divide a los niños en grupos y proporciona materiales como papel, cartulina, marcadores, fichas, dados, etc.
- Cada grupo creará un prototipo de un tablero de juego, tarjetas de preguntas, reglas y cualquier otro componente necesario para el juego de mesa educativo.

Evaluar 10MIN

Después de que los grupos hayan creado sus prototipos, organiza una sesión de juego donde los niños puedan probar los diferentes juegos y proporcionar retroalimentación.

Utiliza la retroalimentación para hacer ajustes y mejoras en los prototipos antes de proceder con la creación del juego de mesa educativo final.

Recursos:

Papel, cartulina y marcadores para crear el tablero y las tarjetas de preguntas. Fichas, dados y otros componentes de juegos de mesa. Ejemplos de juegos de mesa educativos para inspiración. Reglas de gramática y ortografía para crear las preguntas del juego.



Innovando



Crear un juego de mesa educativo sobre gramática y ortografía no solo fomenta la creatividad y la colaboración entre los niños, sino que también les brinda la oportunidad de practicar y reforzar los conceptos de manera lúdica y significativa. Además, al utilizar un enfoque práctico y manipulativo, se promueve el aprendizaje activo y el pensamiento crítico en los estudiantes.

HOJA DE TRABAJO

¿Qué conceptos te resultan más difíciles de entender y recordar? Escribe tus ideas en el espacio proporcionado.

Describe brevemente por qué elegiste cada uno.



Diseño, las reglas y las mecánicas del juego de mesa educativo.

Organiza una sesión de juego donde puedas probar tu juego de mesa educativo con tus compañeros. Escucha sus comentarios y reflexiona sobre cómo podrías mejorar tu diseño antes de crear el juego final.



¡Diviértete creando tu juego de mesa educativo y mejora tus habilidades en gramática y ortografía mientras juegas con tus amigos!

ACTIVIDAD 11

Creación de un libro de cuentos ilustrados sobre valores

Objetivo

OG.LL.11. Ampliar las posibilidades expresivas de la escritura al desarrollar una sensibilidad estética e imaginativa en el uso personal y creativo del lenguaje.

Destreza

LL.3.5.5. Reinventar los textos literarios y relacionarlos con el contexto cultural propio y de otros entornos.

Prototipar: 5MIN

- Inicia la actividad preguntando a los niños sobre qué valores son importantes para ellos y por qué.
- Escucha sus ideas, opiniones y experiencias para comprender mejor sus valores y perspectivas sobre este tema.



Definir 10MIN

- Identifica los valores más relevantes y significativos para incluir en el libro de cuentos ilustrados.
- Define el objetivo de la actividad: crear un libro de cuentos ilustrados que promueva y enseñe valores importantes para los niños

Prototipar: 20MIN

- Invita a los niños a idear los cuentos y las ilustraciones que representen cada valor seleccionado. Anímalos a pensar en cómo transmitir estos valores de manera creativa y memorable.
- Proporciona ejemplos de libros de cuentos ilustrados y materiales básicos de arte para que los niños puedan inspirarse y experimentar con diferentes ideas.



Prototipar: 30MIN

- Divide a los niños en grupos y proporciona materiales como papel, lápices de colores, pinturas, etc.
- Cada grupo creará un prototipo de una página del libro de cuentos ilustrados, incluyendo el texto del cuento y las ilustraciones correspondientes.

Prototipar: 10MIN

- Después de que los grupos hayan creado sus prototipos, organiza una sesión donde los niños puedan compartir sus cuentos e ilustraciones con el resto de la clase.
- Utiliza la retroalimentación de sus compañeros y del docente para hacer ajustes y mejoras en los prototipos antes de proceder con la creación del libro final.



Recursos:


- Papel, lápices de colores, pinturas y otros materiales de arte para crear las ilustraciones.
- Ejemplos de libros de cuentos ilustrados sobre valores para inspiración.
- Hojas de trabajo con actividades de escritura creativa y reflexión sobre valores.

Innovando




Crear un libro de cuentos ilustrados sobre valores no solo fomenta la creatividad y la colaboración entre los niños, sino que también les brinda la oportunidad de reflexionar sobre la importancia de los valores en sus vidas. Además, al utilizar un formato visual y narrativo, se promueve el desarrollo del pensamiento crítico y la empatía en los estudiantes.

HOJA DE TRABAJO





¿Cuáles de estos valores te gustaría ver en un libro de cuentos ilustrados? Escribe tus ideas en el espacio proporcionado.

Describe brevemente por qué elegiste cada valor y cómo lo representarías en el libro.



Piensa en los cuentos y las ilustraciones que transmitan los valores seleccionados de manera creativa y memorable. ¿Qué elementos visuales y narrativos utilizarías para cada historia? crea un prototipo



Comparte tu prototipo con tus compañeros y el docente. Escucha sus comentarios y reflexiona sobre cómo podrías mejorar tu diseño antes de crear el libro final.



¡Diviértete creando tu libro de cuentos ilustrados sobre valores y comparte tus historias con tus amigos y familiares!



ACTIVIDAD 12

Creación de un juego de roles sobre resolución de conflictos

Objetivo: G.LL.6. Seleccionar textos, demostrando una actitud reflexiva y crítica con respecto a la calidad y veracidad de la información disponible en diversas fuentes para hacer uso selectivo y sistemático de la misma

LL.3.3.9. Generar criterios para el análisis de la confiabilidad de las fuentes consultadas.

Recursos:

Papel, lápices y otros materiales de arte para crear escenarios y personajes.

Disfraces y accesorios para representar diferentes roles y emociones.

Ejemplos de situaciones de conflicto para inspiración y guía.

Innovando+

Crear un juego de roles sobre resolución de conflictos no solo fomenta la empatía y la colaboración entre los niños, sino que también les brinda la oportunidad de practicar habilidades sociales importantes en un entorno seguro y controlado. Además, al utilizar un enfoque práctico y experiencial, se promueve el aprendizaje activo y el desarrollo de habilidades de comunicación y negociación en los estudiantes.

1. EMPATIZAR 5MIN

- Inicia la actividad preguntando a los niños sobre situaciones de conflicto que hayan experimentado en el pasado y cómo se sintieron.
- Escucha sus experiencias y emociones para comprender mejor las dificultades y desafíos que enfrentan al resolver conflictos.



2. DEFINIR 10MIN

- Basándote en las respuestas de los niños, identifica los tipos comunes de conflictos que enfrentan y las habilidades de resolución de conflictos que necesitan desarrollar.
- Define el objetivo de la actividad: crear un juego de roles que les permita practicar y mejorar sus habilidades para resolver conflictos de manera constructiva.



3. IDEAR 10MIN

- Invita a los niños a idear diferentes situaciones de conflicto y posibles soluciones para incluir en el juego de roles.
- Anímalos a pensar en cómo representar las diferentes perspectivas y emociones involucradas en cada situación de conflicto.



4. PROTOTIPAR 30MIN

- Divide a los niños en grupos y proporciona materiales como papel, lápices, disfraces y accesorios.
- Cada grupo creará un prototipo de una situación de conflicto y las acciones que los jugadores deben tomar para resolverlo de manera constructiva.



5. EVALUAR 20MIN

- Después de que los grupos hayan creado sus prototipos, organiza una sesión donde los niños puedan jugar los diferentes roles y practicar la resolución de conflictos.
- Utiliza la retroalimentación de los niños y del docente para identificar las fortalezas y debilidades de cada situación de conflicto y hacer ajustes antes de jugar nuevamente.

HOJA DE TRABAJO



Reflexiona sobre situaciones de conflicto que hayas experimentado en el pasado y cómo te sentiste. ¿Qué habilidades crees que son importantes para resolver conflictos de manera constructiva? Escribe tus ideas en el espacio proporcionado.

Basándote en tus experiencias, identifica los tipos comunes de conflictos que enfrentas y las habilidades que necesitas desarrollar para resolverlos.



¿Cómo puedes representar las diferentes perspectivas y emociones involucradas en cada situación de conflicto? Utiliza los materiales proporcionados para crear un prototipo

Organiza una sesión donde puedas jugar el juego de roles con tus compañeros. Después de jugar, discutan cómo se sintieron y qué aprendieron sobre la resolución de conflictos. Utiliza la retroalimentación para hacer ajustes en el juego antes de jugar nuevamente.



ACTIVIDAD 13

Creación de un diario de aventuras imaginarias



Objetivo:

OG.LL.6. Seleccionar textos, demostrando una actitud reflexiva y crítica con respecto a la calidad y veracidad de la información disponible en diversas fuentes para hacer uso selectivo y sistemático de la misma.

Destrezas

LL.3.3.9. Generar criterios para el análisis de la confiabilidad de las fuentes consultadas.

01

EMPATIZAR 10 MIN

- Inicia la actividad preguntando a los niños sobre sus intereses en aventuras y exploración.
- Escucha sus ideas, experiencias y deseos relacionados con la creación de historias y aventuras.

02

DEFINIR 5 MIN

- Basándote en las respuestas de los niños, identifica los elementos clave que les gustaría incluir en su diario de aventuras imaginarias.
- Define el objetivo de la actividad: crear un diario de aventuras que les permita a los niños explorar su imaginación y creatividad a través de la escritura.

03

IDEAR 20 MIN

- Invita a los niños a idear las aventuras, los personajes y los lugares que se incluirán en el diario.
- Anímalos a pensar en situaciones emocionantes y desafiantes que les gustaría experimentar en sus aventuras imaginarias.

04

PROTOTIPAR 30 MIN

- Proporciona a los niños cuadernos o papel para que comiencen a crear prototipos de sus diarios de aventuras.
- Anímalos a escribir historias cortas, dibujar mapas de sus aventuras y agregar detalles como fotos o recortes para hacer que sus diarios sean más interactivos y creativos.



EVALUAR 10 MIN

- Después de que los niños hayan creado sus prototipos, organiza una sesión donde puedan compartir sus diarios con el resto de la clase.
- Utiliza la retroalimentación de sus compañeros y del docente para identificar qué aspectos de sus diarios fueron más interesantes y efectivos.

05

Innovando+

Crear un diario de aventuras imaginarias no solo fomenta la escritura creativa y la expresión personal en los niños, sino que también les brinda la oportunidad de explorar nuevos mundos y desarrollar habilidades narrativas. Además, al compartir sus historias con otros, se promueve el trabajo en equipo y el intercambio de ideas en el proceso creativo.

Recursos:

- Cuadernos o papel para los diarios de aventuras.
- Lápices, colores, marcadores y otros materiales de escritura y dibujo.
- Ejemplos de diarios de aventuras o libros de fantasía para inspiración y referencia.

HOJA DE TRABAJO



Reflexiona sobre tus intereses en aventuras y exploración. ¿Qué tipo de aventuras te gustaría vivir en tu imaginación? Escribe tus ideas en el espacio proporcionado.

Describe brevemente qué tipo de historias y personajes te gustaría crear.



Utiliza los materiales proporcionados para crear un prototipo

Después de crear tu prototipo, comparte tu diario con tus compañeros y el docente. Escucha sus comentarios y reflexiona sobre cómo podrías mejorar tu diario para futuras aventuras.



ACTIVIDAD 14

Creación de un Juego de Palabras

Objetivo:

OG.LL.7. Producir diferentes tipos de texto, con distintos propósitos y en variadas situaciones comunicativas, en diversos soportes disponibles para comunicarse, aprender y construir conocimientos.

Destreza

LL.3.4.7. Usar estrategias y procesos de pensamiento que apoyen la escritura.

01 Empatizar ^{5 MIN}

1. Inicia la actividad reuniendo a los estudiantes en círculo. Pídeles que cierren los ojos y se concentren en su entorno auditivo y táctil durante unos minutos.
2. Después de esta breve meditación, guía a los estudiantes a compartir sus experiencias. Pregúntales cómo se sintieron al prestar atención solo a sus sentidos no visuales.
3. Fomenta una discusión sobre la importancia de todos los sentidos en la comprensión del mundo y cómo pueden influir en la forma en que utilizamos el lenguaje.



02 Definir ^{10 MIN}

1. Proporciona a los estudiantes una hoja de trabajo con preguntas que los hagan reflexionar sobre las diferentes formas en que utilizamos el lenguaje en la vida diaria. Ejemplos de preguntas podrían ser: ¿Cómo usamos el lenguaje para comunicarnos? ¿Qué propósito tiene el lenguaje en nuestra sociedad?
2. Después de completar la hoja de trabajo, invita a los estudiantes a compartir sus respuestas y destacar las diferentes formas en que utilizan el lenguaje en sus vidas.

03 Idear ^{20 MIN}

1. Divide a los estudiantes en grupos pequeños y entrégueles una cartulina en blanco y materiales de arte.
2. Pídeles que ideen un proyecto creativo que involucre el uso innovador del lenguaje. Este proyecto puede ser una obra de arte, un poema visual, un cómic sin palabras, etc. Anímalos a pensar más allá de las formas tradicionales de comunicación verbal y escrita.
3. Cada grupo debe dibujar un boceto de su idea en la cartulina y preparar una breve presentación sobre su proyecto.

04

Prototipar ^{30 MIN}



1. Los grupos trabajarán en la creación de sus proyectos utilizando los materiales de arte proporcionados.
2. Durante este proceso, circula entre los grupos para brindar orientación y apoyo según sea necesario. Anima la experimentación y la creatividad.

05 Evaluar ^{10 MIN}

1. Una vez que los grupos hayan completado sus proyectos, organiza una galería de arte en el aula donde cada grupo pueda exhibir y presentar su trabajo a sus compañeros.
2. Después de que cada grupo haya presentado su proyecto, lleva a cabo una sesión de reflexión en la que todos los estudiantes compartan sus opiniones y comentarios sobre los diferentes proyectos.
3. Finaliza la actividad destacando la importancia de la innovación y la creatividad en el uso del lenguaje, y cómo estas habilidades pueden ayudarlos a comunicarse de manera más efectiva en el futuro.

Recursos:

- Hojas de papel
- Lápices de colores
- Materiales de arte (crayones, marcadores, acuarelas, etc.)
- Cartulinas
- Pegamento
- Tijeras
- Vendajes para los ojos (opcional)

Innovando+

Esta actividad no solo fortalece las habilidades lingüísticas y literarias de los estudiantes, sino que también les proporciona herramientas importantes para enfrentar los desafíos del siglo XXI, como la creatividad, la innovación, el pensamiento crítico y la colaboración.

HOJA DE TRABAJO



¿Cómo utilizamos el lenguaje para comunicarnos en nuestra vida diaria?
Ejemplos: Hablar con amigos, escribir en un diario, leer un libro, etc.

¿Qué otros sentidos utilizamos además de la vista y el oído para comprender el lenguaje?



¿Cuál crees que es el propósito del lenguaje en nuestra sociedad?
Ejemplos: Transmitir información, expresar emociones, mantener la cultura, etc.

Esta hoja de trabajo está diseñada para ayudarte a reflexionar sobre las diferentes formas en que utilizamos el lenguaje en nuestra vida diaria y cómo puede afectar a nuestros sentidos.



ACTIVIDAD 15

Creación de un Juego de Palabras

OBJETIVO

OG.LL.11. Ampliar las posibilidades expresivas de la escritura al desarrollar una sensibilidad estética e imaginativa en el uso personal y creativo del lenguaje.

DESTREZAS

LL.3.5.4. Incorporar los recursos del lenguaje figurado en sus ejercicios de creación literaria.

01

EMPATIZAR 5MIN

- Pídeles a los estudiantes que reflexionen sobre las palabras que más les gustan y por qué. ¿Qué emociones les evocan? ¿Qué significado les dan?

02

DEFINIR 10MIN

En grupos pequeños, pide a los estudiantes que elijan una emoción o concepto común para crear un juego de palabras en torno a ella. Por ejemplo, pueden elegir "alegría" o "amistad".

03



20MIN

IDEAR

Cada grupo debe idear un juego de palabras que refleje el concepto seleccionado. Puede ser un juego de palabras cruzadas, un juego de adivinanzas, un juego de asociación de palabras, etc.

04

PROTOTIPAR 30MIN

Los grupos deben crear un prototipo básico de su juego de palabras utilizando materiales simples, como papel, lápices de colores, cartulina, etc.

05

EVALUAR 10MIN

Los estudiantes deben intercambiar prototipos y jugar los juegos creados por otros grupos. Después de jugar, discuten qué les gustó, qué podrían mejorar y cómo se sintieron al jugar.



Recursos:

- Papel y lápices de colores
- Cartulinas
- Rotuladores
- Material de escritura (bolígrafos, lápices)
- Ejemplos de juegos de palabras para inspiración

Innovando+

Esta actividad fomenta la creatividad y el pensamiento lateral de los estudiantes al mismo tiempo que fortalece sus habilidades lingüísticas y su capacidad para asociar conceptos. Además, les permite practicar el trabajo en equipo y la comunicación efectiva.

HOJA DE TRABAJO



Reflexiona sobre tus intereses en aventuras y exploración. ¿Qué tipo de aventuras te gustaría vivir en tu imaginación? Escribe tus ideas en el espacio proporcionado.

Describe brevemente qué tipo de historias y personajes te gustaría crear.



1. ¿Qué situaciones emocionantes y desafiantes te gustaría experimentar en tus aventuras imaginarias? Utiliza los materiales proporcionados para crear un prototipo

Después de crear tu prototipo, comparte tu diario con tus compañeros y el docente. Escucha sus comentarios y reflexiona sobre cómo podrías mejorar tu diario para futuras aventuras.



¡Diviértete creando tu diario de aventuras imaginarias y explorando nuevos mundos en tu imaginación!



ATIVIDAD 16

EXPLORADORES DEL LENGUAJE



- **Objetivo**

G.LL.6. Seleccionar textos, demostrando una actitud reflexiva y crítica con respecto a la calidad y veracidad de la información disponible en diversas fuentes para hacer uso selectivo y sistemático de la misma.

- **Destreza**

LL.3.3.9. Generar criterios para el análisis de la confiabilidad de las fuentes consultadas.

EMPATIZAR 10MIN

- Inicia la clase pidiendo a los estudiantes que compartan situaciones en las que hayan tenido dificultades para comunicarse.
- Realiza una lluvia de ideas sobre las diferentes formas de comunicación que existen en el mundo.

IDEAR 20MIN

- Facilita una sesión de lluvia de ideas para generar formas creativas de utilizar la forma de comunicación elegida.
- Anima a los estudiantes a pensar en situaciones en las que esta forma de comunicación podría ser útil o divertida.

DEFINIR 5MIN

- Con base en la lluvia de ideas, elige una forma de comunicación que sea poco común o que los estudiantes encuentren interesante.
- Ayuda a los estudiantes a definir qué aspectos de esta forma de comunicación les resultan intrigantes o desafiantes.

PROTOTIPAR 30MIN

- Proporciona a los estudiantes una variedad de objetos para que experimenten con la forma de comunicación elegida.
- Permíteles crear prototipos de situaciones en las que utilicen esta forma de comunicación, utilizando los objetos proporcionados y su imaginación.

EVALUAR 10MIN

- Organiza una sesión de demostración en la que los estudiantes puedan compartir sus prototipos con el resto de la clase.
- Anima a los estudiantes a evaluar los prototipos utilizando criterios como la creatividad, la claridad de la comunicación y la capacidad para transmitir mensajes.

Innovando+

La actividad "Exploradores del lenguaje" es importante porque promueve el desarrollo integral de los estudiantes al fomentar la creatividad, la innovación, el pensamiento crítico, la colaboración y las habilidades comunicativas. Estas habilidades son fundamentales para su éxito académico y personal en el mundo actual.

Recursos necesarios:

Papel y lápices de colores

Cartulinas

Marcadores

Objetos diversos (pueden ser objetos cotidianos, juguetes, fotografías, etc.)

Acceso a Internet (opcional)

HOJA DE TRABAJO



- Comparte una situación en la que hayas tenido dificultades para comunicarte.
- Piensa en diferentes formas de comunicación que existen en el mundo.

Anota al menos tres ideas para utilizar esta forma de comunicación de manera creativa.



Crea un prototipo de una situación en la que utilices esta forma de comunicación, utilizando tu imaginación y los objetos disponibles.

Evalúa tu prototipo utilizando los siguientes criterios:

- Creatividad
- Claridad de la comunicación
- Capacidad para transmitir mensajes



¡Explora nuevas formas de comunicarte y diviértete en el proceso!

Actividad 17

Explorando Perspectivas: El Mundo a Través de los Ojos de Otros

Objetivo
OG.LL.7. Producir diferentes tipos de texto, con distintos propósitos y en variadas situaciones comunicativas, en diversos soportes disponibles para comunicarse, aprender y construir conocimientos

Destrezas
LL.3.4.7. Usar estrategias y procesos de pensamiento que apoyen la escritura.

DEFINIR 10MIN

Facilita una discusión en grupo sobre las diferentes experiencias que podrían tener las personas en las imágenes y cómo podrían influir en su forma de ver el mundo. Ayuda a los estudiantes a definir qué aspectos de estas experiencias podrían inspirar historias interesantes y significativas.



30MIN

PROTORIPAR

Una vez que los grupos hayan desarrollado sus ideas, pídeles que creen un bosquejo o esquema básico de su historia, destacando los principales eventos y personajes. Esto les ayudará a visualizar la estructura de su narrativa antes de comenzar a escribir.

Innovando+

Esta actividad no solo desarrolla habilidades de escritura en los estudiantes, sino que también fomenta la empatía al permitirles explorar las vidas de personas diferentes a ellos. Al adoptar diferentes perspectivas y construir narrativas desde esos puntos de vista, los estudiantes amplían su comprensión del mundo y desarrollan una mayor sensibilidad hacia las experiencias de los demás. Además, el enfoque en el proceso de design thinking les enseña a ser creativos e innovadores en su escritura, mientras que la fase de evaluación promueve el pensamiento crítico al analizar y reflexionar sobre sus propias obras y las de sus compañeros.

1

EMPATIZAR 5MIN

Comienza la clase con una actividad de lluvia de ideas sobre qué significa la empatía y por qué es importante entender las perspectivas de los demás en la escritura. Luego, presenta a los estudiantes una serie de fotografías de personas de diferentes culturas, edades y contextos socioeconómicos. Pídeles que elijan una imagen que les llame la atención y que imaginen cómo sería vivir la vida de esa persona.

2



IDEAR 20MIN

Divida a los estudiantes en grupos pequeños y pídeles que elijan una de las imágenes para trabajar. Cada grupo deberá idear una historia que refleje la vida y las experiencias de la persona en la imagen seleccionada. Anímalos a ser creativos y a pensar fuera de lo común.

3

4

EVALUAR 10MIN

Después de que los grupos hayan escrito sus historias, organiza una sesión de lectura en la que cada equipo comparta su trabajo con el resto de la clase. Fomenta la retroalimentación constructiva entre los estudiantes, animándolos a reflexionar sobre cómo sus historias capturan las experiencias y emociones de las personas en las imágenes.

5



Recursos:

- Fotografías de personas de diferentes culturas y contextos.
- Papel y lápices para esbozar las historias.
- Hoja de trabajo de la clase (ver ejemplo a continuación).

HOJA DE TRABAJO



- **Discusión sobre la importancia de la empatía en la escritura.**
- **Selección de una imagen y reflexión sobre la vida de la persona en ella.**

- **Conversación grupal sobre las diferentes experiencias representadas en las imágenes.**
- **Identificación de elementos clave para inspirar historias significativas.**



1. **Conversación grupal sobre las diferentes experiencias representadas en las imágenes.**
2. **Identificación de elementos clave para inspirar historias significativas.**

- **Creación de un bosquejo o esquema básico de la historia.**
- **Sesión de lectura y retroalimentación entre los grupos.**
- **Reflexión individual sobre la experiencia y aprendizajes obtenidos.**



¡Explora nuevas formas de comunicarte y diviértete en el proceso!

ACTIVIDAD 18

Viaje Literario: Explorando Géneros Desconocidos

OBJETIVO

OG.LL.5. Leer de manera autónoma y aplicar estrategias cognitivas y metacognitivas de comprensión, según el propósito de lectura.

DESTREZA

LL.3.3.8. Leer con fluidez y entonación en diversos contextos (familiares, escolares y sociales) y con diferentes propósitos (exponer, informar, narrar, compartir, etc.).

EMPATIZAR

5MIN

Con base en la lluvia de ideas, elige una forma de comunicación que sea poco común o que los estudiantes encuentren interesante.

Ayuda a los estudiantes a definir qué aspectos de esta forma de comunicación les resultan intrigantes o desafiantes.



DEFINIR

10MIN

Presenta a los estudiantes una lista de géneros menos conocidos, como la literatura epistolar, el microrrelato, la fábula moderna, entre otros, y discute brevemente las características de cada uno. Anímalos a definir qué aspectos de estos géneros les resultan intrigantes o desafiantes.



IDEAR

20MIN

Divida a los estudiantes en grupos pequeños y pídeles que elijan uno de los géneros menos conocidos para explorar en profundidad. Cada grupo deberá idear una historia que se ajuste a las convenciones del género seleccionado, pero con un giro creativo o innovador. Proporciona ejemplos breves o fragmentos de textos en el género elegido para inspirar su creatividad.

3

PROTOTIPAR

30MIN

Una vez que los grupos hayan desarrollado sus ideas, pídeles que creen un plan detallado para su historia, incluyendo una breve descripción de los personajes, la trama principal y los elementos clave del género literario seleccionado.

4

EVALUAR

10MIN

- Después de que los grupos hayan escrito sus historias, organiza una sesión de lectura en la que cada equipo comparta su trabajo con el resto de la clase. Fomenta la discusión y la reflexión sobre cómo cada historia refleja las convenciones del género elegido y qué elementos creativos o innovadores agregaron los estudiantes.

5

Recursos:



- Lista de géneros literarios menos conocidos.
- Ejemplos breves o fragmentos de textos en los géneros seleccionados.
- Papel y lápices para planificar las historias.
- Hoja de trabajo de la clase (ver ejemplo a continuación).



Innovando+

Esta actividad invita a los estudiantes a explorar nuevos territorios literarios, ampliando así su comprensión y apreciación de la diversidad de la escritura. Al introducirlos a géneros menos convencionales, se fomenta su creatividad al desafiarlos a pensar más allá de las estructuras narrativas habituales. Además, alentando la reflexión crítica sobre cómo cada género funciona y cómo pueden adaptarlo a sus propias historias, se promueve el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico y análisis literario.

HOJA DE TRABAJO



- **Discusión sobre los géneros literarios conocidos y las preferencias de lectura.**
- **Reflexión sobre la experiencia al leer diferentes géneros.**

- **Introducción a una lista de géneros literarios menos conocidos.**
- **Conversación grupal sobre las características y convenciones de estos géneros.**



Creación de un plan detallado para la historia, incluyendo personajes, trama y elementos del género.

- **Sesión de lectura y discusión sobre las historias creadas por cada grupo.**
- **Reflexión individual sobre los desafíos y aprendizajes del proceso de escritura.**



¡Explora nuevas formas de generos desconocidos y diviértete en el proceso!

ACTIVIDAD 19

"Construyendo el Mundo de la Escritura: Literatura en 3D"

OBJETIVO

OG.LL.11. Ampliar las posibilidades expresivas de la escritura al desarrollar una sensibilidad estética e imaginativa en el uso personal y creativo del lenguaje

DESTREZA

Recrear textos literarios leídos o escuchados mediante el uso de diversos medios y recursos (incluidas las TIC).

EMPATIZAR

5MIN

1

Comienza la clase con una actividad de lluvia de ideas sobre cómo se imaginan los estudiantes los mundos literarios en los que se sumergen cuando leen un libro. Luego, pídeles que reflexionen sobre cómo podrían representar físicamente esos mundos utilizando diferentes materiales y técnicas de arte.



DEFINIR

10MIN

2

Facilita una discusión en grupo sobre las características más importantes de un libro que los estudiantes consideran cruciales para su representación visual. Pide a los estudiantes que identifiquen los elementos clave de una obra literaria que puedan ser retratados en una representación tridimensional.



IDEAR

20MIN

3

Divida a los estudiantes en grupos pequeños y pídeles que elijan una obra literaria para representar en 3D. Cada grupo deberá idear un plan para su proyecto, decidiendo qué escenas, personajes o símbolos desean incluir en su representación. Anímalos a ser creativos y a pensar en cómo pueden transmitir la esencia de la obra de manera visualmente impactante.



PROTOTIPAR

30MIN

4

Una vez que los grupos hayan desarrollado sus ideas, pídeles que comiencen a crear su proyecto en 3D utilizando materiales como papel maché, cartón, plastilina, tela, pintura, etc. Fomenta la experimentación y la colaboración entre los miembros del grupo para dar vida a su visión literaria.



EVALUAR

10MIN

5

Después de que los grupos hayan completado sus proyectos, organiza una exposición en el aula en la que cada equipo presente su representación tridimensional de la obra literaria elegida. Fomenta la discusión y la reflexión sobre cómo cada proyecto captura la esencia de la obra y cómo las decisiones de diseño contribuyen a la narrativa visual.



Innovando+

Esta actividad permite a los estudiantes explorar la literatura de una manera completamente nueva y creativa, desafiándolos a pensar más allá de las palabras escritas en la página y a dar vida a los mundos imaginarios en los que se sumergen cuando leen. Al combinar el arte y la literatura, se fomenta la expresión creativa, la innovación y la comprensión crítica de las obras literarias, mientras se desarrollan habilidades de trabajo en equipo y colaboración.

Recursos:

- Materiales de arte y manualidades (papel maché, cartón, plastilina, tela, pintura, etc.).
- Hojas de trabajo con preguntas guía para la reflexión sobre la obra literaria seleccionada.
- Espacio en el aula para la exposición de los proyectos.
- Hoja de trabajo de la clase (ver ejemplo a continuación).

HOJA DE TRABAJO



- Discusión sobre cómo imaginan los estudiantes los mundos literarios cuando leen un libro.
- Reflexión sobre cómo podrían representar físicamente esos mundos en una obra de arte tridimensional.

- Conversación grupal sobre las características más importantes de una obra literaria para su representación visual.
- Identificación de elementos clave de una obra literaria que puedan ser retratados en una representación tridimensional.



1. Creación del proyecto en 3D utilizando una variedad de materiales de arte y manualidades.
2. Experimentación y colaboración para dar vida a la visión literaria del grupo.

- Exposición de los proyectos en el aula.
- Discusión y reflexión sobre cómo cada proyecto captura la esencia de la obra literaria elegida.
- Evaluación de las decisiones de diseño y su impacto en la narrativa visual.



¡Explora nuevas formas de Construyendo el Mundo de la Escritura: Literatura en 3D y diviértete en el proceso!

ACTIVIDAD 20

Literatura en Acción: Teatro de Sombras Literarias

OBJETIVO

OG.LL.11. Ampliar las posibilidades expresivas de la escritura al desarrollar una sensibilidad estética e imaginativa en el uso personal y creativo del lenguaje

DESTREZAS

LL.3.5.6. Recrear textos literarios leídos o escuchados mediante el uso de diversos medios y recursos (incluidas las TIC)

1 EMPATIZAR 5MIN

Comienza la clase con una breve presentación sobre el teatro de sombras y su historia. Luego, invita a los estudiantes a reflexionar sobre cómo podrían utilizar esta forma de arte para representar escenas de sus libros favoritos o cuentos populares.

3 IDEAR 20MIN

: Divida a los estudiantes en grupos y pídeles que elijan una escena de un libro o cuento para representar en su teatro de sombras. Cada grupo deberá idear un guión breve que capture la esencia de la escena seleccionada y planificar los movimientos y gestos necesarios para transmitir la historia de manera visual.

2 DEFINIR 10MIN

Facilita una discusión en grupo sobre los elementos clave de las historias que podrían ser adecuadas para representar en un teatro de sombras. Pide a los estudiantes que identifiquen escenas significativas, personajes importantes y emociones relevantes que puedan ser expresadas de manera efectiva a través de las sombras.

4 PROTOTIPAR 30MIN

Proporciona a los grupos materiales simples para crear sus siluetas y escenarios, como cartulinas, tijeras y palitos de madera. Pídeles que construyan sus elementos de teatro de sombras y practiquen su actuación antes de la presentación final.

5 EVALUAR 10MIN



Después de que los grupos hayan ensayado sus actuaciones, organiza una sesión de presentación en la que cada equipo comparta su teatro de sombras con el resto de la clase. Fomenta la retroalimentación constructiva entre los estudiantes, animándolos a reflexionar sobre cómo lograron transmitir la historia y emociones a través de las sombras.

Innovando +

Esta actividad no solo desafía a los estudiantes a pensar de manera creativa e innovadora sobre cómo representar la literatura, sino que también les brinda la oportunidad de desarrollar habilidades de comunicación no verbal, trabajo en equipo y resolución de problemas. Al combinar la literatura con las artes escénicas de una manera tan única, se fomenta la apreciación por ambas formas de arte y se anima a los estudiantes a explorar nuevas formas de

- ### Recursos:
- Cartulinas negras para crear las siluetas.
 - Tijeras, pegamento y palitos de madera para construir los elementos del teatro de sombras.
 - Libros o cuentos para seleccionar las escenas a representar.
 - Espacio adecuado con una pared blanca o una pantalla para proyectar las sombras.
 - Hoja de trabajo de la clase (ver ejemplo a continuación).

HOJA DE TRABAJO



- Introducción al teatro de sombras y su historia.
- Reflexión sobre cómo representarían escenas de libros o cuentos en este formato.

- Conversación grupal sobre los elementos clave de las historias que podrían ser adecuadas para el teatro de sombras.
- Identificación de escenas significativas y personajes importantes.



1. Creación del proyecto en 3D utilizando una variedad de materiales de arte y manualidades.
2. Experimentación y colaboración para dar vida a la visión literaria del grupo.

- Construcción de elementos de teatro de sombras utilizando materiales simples.
- Ensayo de la actuación antes de la presentación final.
- Sesión de presentación y retroalimentación entre los grupos.



¡Explora nuevas formas de Literatura en Acción: Teatro de Sombras Literarias y diviértete en el proceso!

21 ACTIVIDAD

"Creando Universos Literarios. Diseño de Mapas Literarios"

OBJETIVO

G.LL.8. Aplicar los conocimientos sobre los elementos estructurales y funcionales de la lengua castellana en los procesos de composición y revisión de textos escritos para comunicarse de manera eficiente.

DESTREZA

LL.3.4.7. Usar estrategias y procesos de pensamiento que apoyen la escritura.



01 5 MIN EMPATIZAR

Comienza la clase con una actividad de lluvia de ideas sobre la importancia de la geografía en la literatura y cómo los autores utilizan la descripción de lugares para enriquecer sus historias. Luego, pide a los estudiantes que compartan ejemplos de libros en los que la geografía tenga un papel destacado.



20 MIN 03 IDEAR

Divida a los estudiantes en grupos y pídeles que seleccionen un libro para crear un mapa literario. Cada grupo deberá idear un diseño para su mapa, incluyendo la ubicación de los eventos importantes, los paisajes descritos en el libro y cualquier otro detalle relevante. Anímalos a ser creativos y a pensar en cómo representar visualmente la atmósfera y el ambiente del libro.



05 EVALUAR 10 MIN

Después de que los grupos hayan completado sus mapas literarios, organiza una sesión de presentación en la que cada equipo comparta su trabajo con el resto de la clase. Fomenta la discusión y la reflexión sobre cómo el mapa representa la geografía imaginaria del libro y qué detalles ayudan a enriquecer la comprensión de la historia.

Innovando +

Esta actividad permite a los estudiantes profundizar en la comprensión de sus libros favoritos al visualizar la geografía imaginaria de las historias. Les brinda la oportunidad de desarrollar habilidades de representación visual y pensamiento espacial, así como de fomentar su creatividad al crear un mapa que refleje la esencia y la atmósfera del libro. Además, alentando la discusión y la reflexión sobre los mapas literarios creados, se promueve el desarrollo de habilidades críticas y analíticas en relación con la relación entre la geografía y la narrativa.



DEFINIR 02 10 MIN

Facilita una discusión en grupo sobre los elementos clave que deberían incluirse en un mapa literario, como lugares importantes, rutas de viaje de los personajes y detalles geográficos relevantes. Pide a los estudiantes que identifiquen un libro o serie que les guste y que les gustaría mapear.

04 30 MIN PROTOTIPAR

Proporciona a los grupos papel grande, lápices de colores, marcadores y cualquier otro material necesario para crear sus mapas literarios. Pídeles que dibujen y etiqueten los elementos de su mapa de acuerdo con el libro seleccionado, asegurándose de que sea coherente con la descripción proporcionada por el autor.



Recursos:

- Papel grande para dibujar los mapas literarios.
- Lápices de colores, marcadores y otros materiales de dibujo.
- Libros o series para seleccionar y mapear.
- Hoja de trabajo de la clase (ver ejemplo a continuación).

HOJA DE TRABAJO



- **Discusión sobre la importancia de la geografía en la literatura.**
- **Reflexión sobre ejemplos de libros en los que la geografía tenga un papel destacado.**

- **Conversación grupal sobre los elementos clave de un mapa literario.**
- **Selección de un libro para mapear y discusión sobre su geografía imaginaria.**



1. **Creación de mapas literarios utilizando papel grande y materiales de dibujo.**
2. **Etiquetado de elementos clave de acuerdo con la descripción del libro.**

- **Sesión de presentación y discusión sobre los mapas literarios creados.**
- **Reflexión individual sobre los desafíos y aprendizajes del proceso de diseño del mapa literario.**



¡Explora nuevas formas de Creando Universos Literarios: Diseño de Mapas Literarios y diviértete en el proceso!

ACTIVIDAD 22

"Construyendo Personajes: Entrevistas Literarias"

Objetivo

OG.LL.11. Ampliar las posibilidades expresivas de la escritura al desarrollar una sensibilidad estética e imaginativa en el uso personal y creativo del lenguaje

Destrezas

LL.3.5.5. Reinventar los textos literarios y relacionarlos con el contexto cultural propio y de otros entornos.

Recursos:

Papel y lápices para crear guiones de entrevista.

Lista de personajes literarios para elegir.
Hoja de trabajo de la clase (ver ejemplo a continuación).

Innovando +

Esta actividad invita a los estudiantes a profundizar en la psicología de los personajes literarios y a desarrollar una comprensión más completa de sus motivaciones y emociones. Al adoptar el papel de entrevistador, los estudiantes practican habilidades de análisis literario, pensamiento crítico y empatía al explorar las experiencias y perspectivas de los personajes. Además, la actividad fomenta la creatividad al permitirles imaginar interacciones entre el mundo ficticio y el mundo real.

5min

EMPATIZAR:

Comienza la clase con una discusión sobre la importancia de los personajes en la literatura y cómo sus acciones y características contribuyen al desarrollo de la trama. Pide a los estudiantes que elijan un personaje literario que les resulte interesante y que reflexionen sobre qué les hace sentirse atraídos por ese personaje.

20 min

DEFINIR

Facilita una actividad en la que los estudiantes analicen las motivaciones, los conflictos internos y las relaciones interpersonales de su personaje elegido. Pide a los estudiantes que identifiquen preguntas relevantes que les gustaría hacerle al personaje si pudieran entrevistarlo.

10.min

IDEAR

Divide a los estudiantes en grupos y pídeles que seleccionen un personaje literario para entrevista. Cada grupo deberá idear una serie de preguntas que exploren la psicología y la personalidad del personaje, así como su papel en la historia. Anímalos a pensar en preguntas abiertas que fomenten respuestas detalladas y reflexivas.

30 min

PROTOTIPAR

Proporciona a los grupos papel y lápices para crear un guion de entrevista. Pídeles que planifiquen el formato de la entrevista, incluyendo quién hará las preguntas y cómo responderá el personaje. También pueden considerar la ambientación y el tono de la entrevista para que coincida con la historia original.

10min

EVALUAR

Después de que los grupos hayan preparado sus entrevistas, organiza una sesión en la que cada equipo presente su entrevista ante la clase. Fomenta la participación de la audiencia haciendo preguntas adicionales y discutiendo las respuestas del personaje. Al final, promueve una reflexión sobre cómo la entrevista amplió la comprensión de los estudiantes sobre el personaje y la historia.

HOJA DE TRABAJO

- **Discusión sobre la importancia de los personajes en la literatura.**
- **Reflexión sobre un personaje literario que les resulte interesante y por qué.**

- **Análisis de las motivaciones y conflictos internos del personaje seleccionado.**
- **Identificación de preguntas relevantes para una entrevista con el personaje.**



1. **Desarrollo de un guion que incluya el formato y las preguntas clave.**
2. **Creación de un guion de entrevista utilizando papel y lápices.**
3. **Planificación del tono y la ambientación de la entrevista.**

- **Presentación de las entrevistas ante la clase.**
- **Discusión y reflexión sobre las respuestas del personaje y su impacto en la comprensión de la historia.**



¡Explora nuevas formas de construir Personajes, Entrevistas Literarias y diviértete en el proceso!

Actividad 23

El Desafío del Cine Literario: Adaptación de un Fragmento de Libro a Cortometraje

Objetivo

G.LL.11. Ampliar las posibilidades expresivas de la escritura al desarrollar una sensibilidad estética e imaginativa en el uso personal y creativo del lenguaje

Destrezas

LL.3.5.6. Recrear textos literarios leídos o escuchados mediante el uso de diversos medios y recursos (incluidas las TIC).

Recursos:

Fragmentos seleccionados de libros para adaptar.
Equipos de grabación de vídeo o dispositivos móviles para filmar.
Espacio para la proyección de los cortometrajes.
Hoja de trabajo de la clase (ver ejemplo a continuación).

Innovando +

Esta actividad fomenta la comprensión de la narrativa y la expresión creativa al desafiar a los estudiantes a reinterpretar un fragmento de libro en un medio diferente. Les brinda la oportunidad de desarrollar habilidades de escritura, de guiones, dirección de cine, actuación y edición de vídeo, al tiempo que promueve el trabajo en equipo y la colaboración en la producción cinematográfica.

5 MIN



01
Empatizar: Comienza la actividad discutiendo la diferencia entre la narrativa literaria y la cinematográfica. Pregunta a los estudiantes sobre cómo imaginan las escenas de un libro mientras las leen y cómo creen que se representarían esas escenas en una pantalla.

10 MIN



02
Definir: Facilita una discusión sobre las partes más importantes del fragmento del libro que se va a adaptar. Anima a los estudiantes a identificar los elementos clave de la trama, los personajes y el entorno que deben incluirse en la adaptación cinematográfica.

20 MIN



03
Idear: Divide a los estudiantes en grupos y asigna a cada grupo un fragmento de libro para adaptar. Pídeles que trabajen juntos para crear un guion adaptado que capture la esencia del fragmento y que sea adecuado para ser filmado como un cortometraje.

30 MIN



04
Prototipar: Una vez que los grupos hayan desarrollado sus guiones, proporciónales acceso a equipos de grabación de vídeo o dispositivos móviles para que comiencen a filmar sus cortometrajes. Anímalos a ser creativos con la dirección, la actuación y la selección de escenarios para dar vida a su adaptación.

10 MIN



05
Evaluar: Después de que los grupos hayan filmado sus cortometrajes, organiza una sesión de proyección donde cada equipo presente su adaptación al resto de la clase. Fomenta la discusión sobre cómo las decisiones de dirección, actuación y edición afectaron la interpretación del fragmento literario.

HOJA DE TRABAJO

- Discusión sobre la diferencia entre la narrativa literaria y la cinematográfica.
- Reflexión sobre cómo imaginan las escenas de un libro y cómo se representarían en una pantalla.

- Identificación de los elementos clave del fragmento del libro que se va a adaptar.
- Discusión sobre las partes más importantes de la trama, los personajes y el entorno.



1. Desarrollo de ideas creativas para la dirección, la actuación y los escenarios.
2. Filmación de los cortometrajes utilizando equipos de grabación de vídeo o dispositivos móviles.
3. Edición de los cortometrajes para dar vida a la adaptación.

- Sesión de proyección y discusión sobre las adaptaciones cinematográficas creadas.
- Reflexión sobre las decisiones de dirección, actuación y edición y su impacto en la interpretación del fragmento literario.



¡Explora nuevas formas de construir Personajes, Entrevistas Literarias y diviértete en el proceso!

Actividad 24

"Reto de Escritura Sensorial: Describiendo el Mundo Literario"

Objetivo:

OG.LL.7. Producir diferentes tipos de texto, con distintos propósitos y en variadas situaciones comunicativas, en diversos soportes disponibles para comunicarse, aprender y construir conocimientos

Recursos:

Imágenes o fotografías que representen diferentes entornos literarios.
Papel y lápices para escribir los borradores de las narrativas.
Hoja de trabajo de la clase (ver ejemplo a continuación).

Innovando+

Esta actividad promueve el desarrollo de habilidades de escritura descriptiva y sensorial, así como la capacidad de crear entornos literarios vívidos y convincentes. Les brinda a los estudiantes la oportunidad de explorar cómo los detalles sensoriales pueden mejorar la narrativa y profundizar la conexión emocional entre el lector y la historia.

Destrezas:

LL.3.4.13. Producir escritos de acuerdo con la situación comunicativa, mediante el empleo de diversos formatos, recursos y materiales

1

Empatizar 5MIN

Comienza la actividad con una breve discusión sobre la importancia de la descripción sensorial en la literatura y cómo puede enriquecer la experiencia de lectura. Pregunta a los estudiantes sobre sus experiencias con la descripción sensorial en libros que han leído.



2

Definir 10MIN

Facilita una lluvia de ideas donde los estudiantes identifiquen los cinco sentidos (vista, oído, olfato, gusto y tacto) y cómo podrían ser utilizados para describir un entorno literario de manera efectiva. Anima a los estudiantes a considerar cómo pueden utilizar la descripción sensorial para crear imágenes mentales vívidas en la mente del lector.



3

Idear 20MIN

Proporciona a los estudiantes una serie de fotografías o imágenes que representen diferentes entornos literarios, como un bosque, una playa, una ciudad, etc. Pide a los estudiantes que elijan una imagen como inspiración para su narrativa y que comiencen a idear una historia que incorpore descripciones sensoriales detalladas.



4

Prototipar 30MIN

Una vez que los estudiantes hayan desarrollado sus ideas, pídeles que escriban un borrador de su narrativa, centrándose en la incorporación de descripciones sensoriales que estimulen los cinco sentidos. Anímalos a ser creativos y a utilizar un lenguaje descriptivo vívido y evocador.



5

Evaluar 10MIN

Después de que los estudiantes hayan completado sus borradores, organiza una sesión de lectura donde cada estudiante comparta su narrativa con el resto de la clase. Fomenta la retroalimentación constructiva entre los estudiantes, destacando las descripciones sensoriales efectivas y brindando sugerencias para mejorar si es necesario.



HOJA DE TRABAJO

- Discusión sobre la importancia de la descripción sensorial en la literatura.
- Reflexión sobre experiencias previas con descripciones sensoriales en libros.

- Lluvia de ideas sobre los cinco sentidos y cómo podrían ser utilizados para describir un entorno literario.
- Consideración de cómo la descripción sensorial puede crear imágenes mentales vívidas en la mente del lector.



- Desarrollo de una historia que incorpore descripciones sensoriales detalladas.
- Escritura de un borrador de la narrativa, centrándose en la incorporación de descripciones sensoriales.
- Uso de un lenguaje descriptivo vívido y evocador para estimular los cinco sentidos.

- Sesión de lectura y retroalimentación entre los estudiantes sobre las narrativas creadas.
- Destacar las descripciones sensoriales efectivas y ofrecer sugerencias para mejorar si es necesario.



¡Explora nuevas formas de construir Personajes, Entrevistas Literarias y diviértete en el proceso!

ACTIVIDAD 25

CREACIÓN DE UN "MUSEO DE PALABRAS"

01

EMPATIZAR 5MIN

- Introduce la actividad explicando que van a crear un Museo de Palabras donde las palabras cobrarán vida.
- Haz preguntas que fomenten la reflexión sobre el poder de las palabras y cómo pueden transmitir emociones, crear imágenes mentales, y conectar con experiencias personales.



02

DEFINIR 10MIN

- Guía a los estudiantes para que identifiquen palabras que les resulten interesantes, misteriosas o significativas.
- Anima a los niños a compartir sus pensamientos sobre lo que hace que una palabra sea especial para ellos y por qué.



03

IDEAR 20MIN

- Divida a los estudiantes en grupos y entrégales una lista de palabras seleccionadas por ellos mismos o por el grupo.
- Cada grupo debe elegir una palabra y crear una representación visual y auditiva de la misma, utilizando arte, música, actuación, etc.



04

PROTOTIPAR 30MIN

- Los grupos trabajarán en la creación de su representación de la palabra, utilizando recursos como papel, lápices de colores, instrumentos musicales, etc.
- Anímalos a ser creativos y a pensar fuera de lo común para representar la esencia de la palabra elegida.



05

EVALUAR 10MIN

- Después de que los grupos hayan creado sus representaciones, organiza una "exhibición" en el aula donde cada grupo presente su palabra y explique su significado y la forma en que la representaron.
- Fomenta la discusión entre los estudiantes sobre cómo las diferentes representaciones afectan la percepción de la palabra y qué emociones o ideas evocan en ellos.



OBJETIVO:

G.LL.6. Seleccionar textos, demostrando una actitud reflexiva y crítica con respecto a la calidad y veracidad de la Información disponible en diversas fuentes para hacer uso selectivo y sistemático de la misma

DESTREZA

LL.3.3.7. Registrar la información consultada con el uso de esquemas de diverso tipo.

Recursos:

- Papel, lápices de colores, marcadores
- Instrumentos musicales
- Espacio para presentaciones
- Hojas de trabajo con listas de palabras sugeridas y espacio para reflexionar sobre su significado y elección.

Innovando+

- Esta actividad fomenta la creatividad, el pensamiento crítico y la empatía al permitir que los estudiantes exploren el poder de las palabras desde múltiples perspectivas.
- Les ayuda a desarrollar habilidades de comunicación verbal y no verbal, así como a profundizar su comprensión del lenguaje y la literatura de una manera significativa y personalizada.

HOJA DE TRABAJO

- ¿Qué significa esta palabra para ti?
- ¿Cuál es tu asociación personal con esta palabra?
-

- ¿Por qué elegiste esta palabra en particular?
- ¿Qué crees que hace que esta palabra sea interesante o especial?
-



- escribe cómo te gustaría representar esta palabra utilizando arte.
- ¿Qué tipo de música o sonido podría representar mejor esta palabra?
- Dibuja o escribe una descripción de tu representación visual de la palabra.

- Discusión y reflexión sobre las interpretaciones realizadas.
- Retroalimentación constructiva entre los grupos sobre los desafíos encontrados y los aprendizajes obtenidos.



¡Explora nuevas formas de Creando Diálogos Vividos: Teatro de Lectura Dramatizada y diviértete en el proceso!

ACTIVIDAD 26

CREANDO DIÁLOGOS VIVIDOS: TEATRO DE LECTURA DRAMATIZADA"

01

EMPATIZAR 5 MIN

Comienza la actividad con una discusión sobre la importancia de los diálogos en la literatura y cómo estos revelan la personalidad de los personajes, avanzan la trama y añaden profundidad a la narrativa. Pregunta a los estudiantes sobre sus experiencias previas con la actuación y la lectura dramatizada.



02

DEFINIR 10 MIN

Facilita una sesión donde los estudiantes elijan un fragmento de una obra literaria que contenga un diálogo significativo entre personajes. Anímalos a seleccionar un fragmento que les interese y que pueda ser interpretado de manera dramática.



03

IDEAR 20 MIN

Divide a los estudiantes en grupos y pídeles que practiquen la lectura dramatizada de sus fragmentos. Cada grupo deberá trabajar en la entonación, el ritmo y la expresión emocional para dar vida a los personajes y sus diálogos. Proporciona orientación y retroalimentación según sea necesario.



04

PROTOTIPAR 30 MIN

Una vez que los grupos hayan practicado lo suficiente, organiza una sesión de lectura dramatizada en la clase. Cada grupo tendrá la oportunidad de presentar su fragmento ante sus compañeros, actuando los diálogos y transmitiendo la esencia de los personajes y la atmósfera de la escena.



05

EVALUAR 10 MIN

Después de las presentaciones, fomenta la discusión y la reflexión sobre las interpretaciones realizadas. Pregunta a los estudiantes sobre los desafíos encontrados y lo que aprendieron sobre los personajes y la historia a través de la lectura dramatizada. Anima la retroalimentación constructiva entre los grupos.



OBJETIVO:

G.LL.6. Seleccionar textos, demostrando una actitud reflexiva y crítica con respecto a la calidad y veracidad de la información disponible en diversas fuentes para hacer uso selectivo y sistemático de la misma

DESTREZA

LL.3.3.7. Registrar la información consultada con el uso de esquemas de diverso tipo.

Recursos:

- Fragmentos de obras literarias que contengan diálogos significativos.
- Espacio adecuado para las presentaciones de lectura dramatizada.
- Hoja de trabajo de la clase (ver ejemplo a continuación).

Innovando+

Esta actividad promueve la comprensión profunda de los diálogos en la literatura y desarrolla habilidades de actuación y expresión oral en los estudiantes. Les permite explorar la psicología de los personajes, practicar la empatía y la interpretación de las emociones, y fortalecer su capacidad para comunicar efectivamente las ideas y los sentimientos presentes en los textos literarios.

HOJA DE TRABAJO

- **Discusión sobre la importancia de los diálogos en la literatura y la lectura dramatizada.**
- **Reflexión sobre experiencias previas con la actuación y la expresión oral.**

- **Selección de fragmentos de obras literarias que contengan diálogos significativos.**
- **Elección de un fragmento para la lectura dramatizada.**



- **Orientación y retroalimentación según sea necesario.**
- **Presentación de la lectura dramatizada ante la clase.**
- **Actuación de los diálogos para transmitir la esencia de los personajes y la atmósfera de la escena.**

- **Discusión y reflexión sobre las interpretaciones realizadas.**
- **Retroalimentación constructiva entre los grupos sobre los desafíos encontrados y los aprendizajes obtenidos.**



¡Explora nuevas formas de Creando Diálogos Vividos: Teatro de Lectura Dramatizada y diviértete en el proceso!

ACTIVIDAD 27

"Círculo de Crítica Literaria: Analizando y Debatiendo Obras Literarias"

Objetivo

OG.LL.6. Seleccionar textos, demostrando una actitud reflexiva y crítica con respecto a la calidad y veracidad de la información disponible en diversas fuentes para hacer uso selectivo y sistemático de la misma.

Destreza

LL.3.3.7. Registrar la información consultada con el uso de esquemas de diverso tipo.

Recursos:

- Copias de la obra literaria seleccionada para todos los estudiantes.
- Preguntas guía para la discusión (opcional).
- Hoja de trabajo de la clase (ver ejemplo a continuación).

Innovando+

Esta actividad promueve el pensamiento crítico y la habilidad de análisis literario al involucrar a los estudiantes en discusiones reflexivas sobre obras literarias. Les brinda la oportunidad de desarrollar su capacidad para expresar y fundamentar sus opiniones, así como para considerar diferentes interpretaciones y perspectivas.

5MIN

01

Empatizar: Inicia la actividad con una discusión sobre la importancia de la crítica literaria y cómo esta puede enriquecer la comprensión de una obra. Pregunta a los estudiantes sobre sus experiencias previas con la crítica literaria y qué aspectos valoran en una obra.

02

10MIN

Definir: Facilita una sesión donde los estudiantes elijan una obra literaria para analizar en el círculo de crítica. Pueden seleccionar una novela, un cuento, un poema u otra forma literaria. Anímalos a reflexionar sobre los temas, los personajes, el estilo y otros aspectos relevantes de la obra.

03

20MIN

Idear: Proporciona a los estudiantes tiempo para leer la obra seleccionada y tomar notas sobre sus impresiones, preguntas y puntos de discusión. Luego, organiza una lluvia de ideas donde los estudiantes compartan sus ideas y decidan los aspectos clave a analizar durante el círculo de crítica.

04

30MIN

Prototipar: Organiza el círculo de crítica literaria, donde los estudiantes tendrán la oportunidad de discutir la obra seleccionada en profundidad. Fomenta un ambiente de respeto mutuo y apertura a diferentes puntos de vista. Puedes proporcionar preguntas guía para dirigir la discusión si es necesario.

05

10MIN

Evaluar: Después del círculo de crítica, fomenta la reflexión sobre las discusiones y los debates. Pregunta a los estudiantes sobre los aspectos que encontraron más interesantes o desafiantes, y cómo esta experiencia influyó en su comprensión y apreciación de la obra literaria.

HOJA DE TRABAJO

- **Discusión sobre la importancia de la crítica literaria y experiencias previas.**
- **Reflexión sobre aspectos valorados en una obra literaria.**

- **SElección de una obra literaria para analizar en el círculo de crítica.**
- **Reflexión sobre temas, personajes, estilo y otros aspectos relevantes.**



- **Lluvia de ideas para decidir los aspectos clave a analizar durante el círculo de crítica.**
- **Organización del círculo de crítica literaria y discusión en profundidad sobre la obra seleccionada.**
- **Fomento de un ambiente de respeto mutuo y apertura a diferentes puntos de vista.**

- **Reflexión sobre las discusiones y los debates en el círculo de crítica.**
- **Consideración de cómo esta experiencia influyó en la comprensión y apreciación de la obra literaria.**



¡Explora nuevas formas de Círculo de Crítica Literaria: Analizando y Debatiendo Obras Literarias y diviértete en el proceso!

Objetivo

OG.LL.7. Producir diferentes tipos de texto, con distintos propósitos y en variadas situaciones comunicativas, en diversos soportes disponibles para comunicarse, aprender y construir conocimientos.

Destreza

LL.3.4.13. Producir escritos de acuerdo con la situación comunicativa, mediante el empleo de diversos formatos, recursos y materiales.

Recursos:

- Copias de obras literarias contemporáneas relacionadas con los temas seleccionados.
- Espacio adecuado para la realización del foro.
- Preguntas guía para la discusión (opcional).
- Hoja de trabajo de la clase (ver ejemplo a continuación).

Innovando+

Esta actividad promueve la reflexión crítica y el diálogo constructivo sobre temas contemporáneos a través de la literatura. Les brinda a los estudiantes la oportunidad de profundizar en su comprensión de la sociedad actual y de desarrollar habilidades de análisis literario y argumentación.

Actividad 28

Foro Literario: Explorando Temas Contemporáneos en la Literatura



Empatizar 5MIN

1

Comienza la actividad con una introducción sobre la importancia de la literatura contemporánea y su capacidad para reflejar y cuestionar los temas actuales. Pregunta a los estudiantes sobre sus intereses y preocupaciones en relación con la sociedad moderna.

Definir 10MIN

2

Facilita una sesión donde los estudiantes elijan un tema o problema contemporáneo que les interese explorar a través de la literatura. Anímalos a investigar y seleccionar obras que aborden ese tema desde diferentes perspectivas.

Idear 20MIN

3

Divide a los estudiantes en grupos y pídeles que seleccionen una obra relacionada con el tema elegido para leer y analizar en profundidad. Proporcionales tiempo para discutir y reflexionar sobre los mensajes, personajes y estilos de las obras seleccionadas.

Prototipar 30MIN

4

Organiza el foro literario donde cada grupo presentará sus análisis y puntos de vista sobre la obra que han estudiado. Fomenta el debate abierto y respetuoso entre los estudiantes, incentivándolos a compartir sus opiniones y argumentos de manera constructiva.

Evaluar 10MIN

5

Después del foro, fomenta la reflexión sobre las discusiones y los temas tratados. Pregunta a los estudiantes sobre lo que han aprendido, las ideas que les han inspirado y cómo estas reflexiones podrían influir en su comprensión del mundo que les rodea.



HOJA DE TRABAJO

- Introducción sobre la importancia de la literatura contemporánea y sus temas.
- Reflexión sobre intereses y preocupaciones relacionadas con la sociedad moderna.

- Elección de un tema contemporáneo para explorar a través de la literatura.
- Investigación y selección de obras que aborden el tema desde diferentes perspectivas.



- Discusión y reflexión sobre los mensajes, personajes y estilos de las obras seleccionadas.
- Organización del foro literario para presentar análisis y puntos de vista.
- Fomento del debate abierto y respetuoso entre los estudiantes.

- Reflexión sobre las discusiones y los temas tratados en el foro.
- Consideración de las ideas aprendidas y su influencia en la comprensión del mundo contemporáneo.
- apreciación de la obra literaria.



¡Explora nuevas formas de Círculo de Crítica Literaria: Analizando y Debatiendo Obras Literarias y diviértete en el proceso!

ACTIVIDAD

TESORO LITERARIO"

OBJETIVO:

OG.LL.11. Ampliar las posibilidades expresivas de la escritura al desarrollar una sensibilidad estética e imaginativa en el uso personal y creativo del lenguaje

DESTREZA

LL.3.5.4. Incorporar los recursos del lenguaje figurado en sus ejercicios de creación literaria.

1. EMPATIZAR 5MIN



Inicia la actividad con una introducción sobre la importancia de la literatura y la diversión en el aprendizaje. Pregunta a los estudiantes sobre sus obras literarias favoritas y qué elementos de estas les resultan más interesantes.

2. DEFINIR 10MIN



Facilita una sesión donde los estudiantes se organicen en equipos y seleccionen una obra literaria como tema central del juego de pistas. Anímalos a pensar en pistas y acertijos relacionados con la trama, los personajes y los lugares de la obra elegida.

3. IDEAR 20MIN



Proporciona a cada equipo tiempo para crear una serie de pistas y acertijos basados en la obra literaria seleccionada. Pueden utilizar citas, personajes, lugares y eventos clave de la historia para diseñar desafíos creativos y emocionantes.

4. PROTOTIPAR 30MIN



Organiza el juego de pistas en un área designada, como un salón de clases, la biblioteca o el patio de la escuela. Cada equipo deberá seguir las pistas y resolver los acertijos para avanzar hacia el tesoro literario oculto en el lugar.

5. EVALUAR 10MIN



Después de completar el juego de pistas, fomenta una discusión reflexiva sobre la experiencia. Pregunta a los estudiantes sobre los desafíos encontrados, las estrategias utilizadas y lo que aprendieron sobre la obra literaria a través del juego.



Innovando +

Esta actividad combina el aprendizaje literario con la diversión y la colaboración en equipo. Permite a los estudiantes interactuar de manera activa con la literatura mientras desarrollan habilidades de resolución de problemas, pensamiento crítico y trabajo en equipo.

Recursos:

- Copias de la obra literaria seleccionada para cada equipo.
- Papel, bolígrafos, pistas impresas y otros materiales necesarios para el juego.
- Espacio designado para el juego de pistas.
- Hoja de trabajo de la clase (ver ejemplo a continuación).

HOJA DE TRABAJO

- Introducción sobre la importancia de la literatura y la diversión en el aprendizaje.
- Reflexión sobre obras literarias favoritas y elementos interesantes.

- Organización en equipos y selección de una obra literaria como tema del juego.
- Planificación de pistas y acertijos relacionados con la obra seleccionada.



- Creación de pistas y acertijos basados en la trama, personajes y lugares de la obra.
- Diseño de desafíos creativos y emocionantes para el juego.
- Organización del juego de pistas en un área designada.
- Seguimiento de las pistas y resolución de acertijos para encontrar el tesoro literario.

- Discusión reflexiva sobre la experiencia del juego.
- Reflexión sobre los desafíos encontrados, las estrategias utilizadas y el aprendizaje sobre la obra literaria.



¡Explora nuevas formas de Juego de Pistas Literarias: La Búsqueda del Tesoro Literario y diviértete en el proceso!

ACTIVIDAD 30

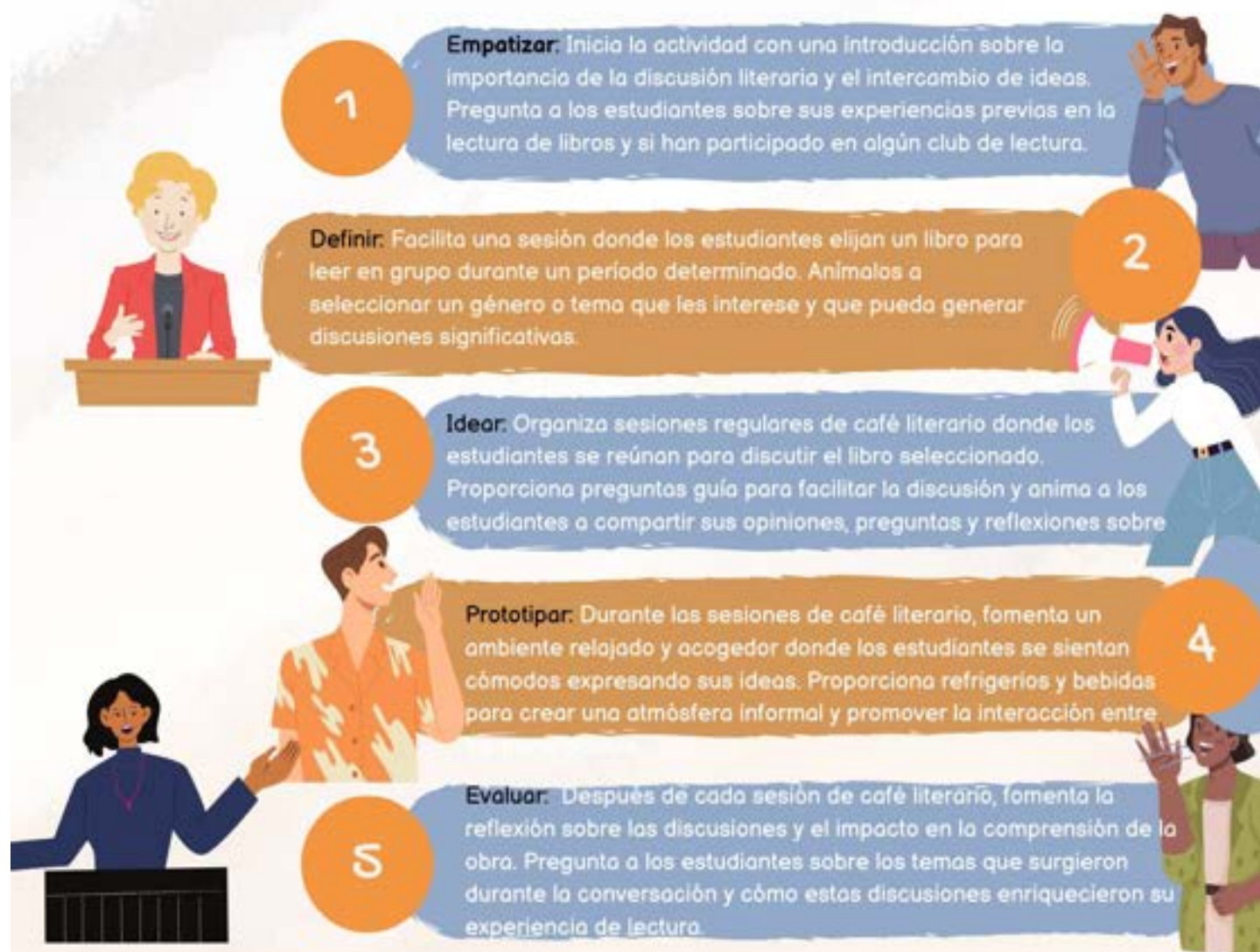
"Café Literario: Conversaciones Sobre Libros"

Objetivo


OG.LL.6. Seleccionar textos, demostrando una actitud reflexiva y crítica con respecto a la calidad y veracidad de la información disponible en diversas fuentes para hacer uso selectivo y sistemático de la misma

Destrezas

LL.3.3.9. Generar criterios para el análisis de la confiabilidad de las fuentes consultadas. Elementos del perfil de salida a los que se contribuye Indicadores para la evaluación del



Innovando

Esta actividad promueve  por la lectura y el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico al proporcionar a los estudiantes un espacio para discutir y reflexionar sobre obras literarias. Les brinda la oportunidad de explorar diferentes perspectivas y desarrollar su capacidad para expresar y fundamentar sus opiniones.

Recursos:

- Selección de libros para el grupo.
- Espacio adecuado para las sesiones de café literario.
- Refrigerios y bebidas.
- Hoja de trabajo de la clase (ver ejemplo a continuación).

HOJA DE TRABAJO

- **Introducción sobre la importancia de la discusión literaria.**
Reflexión sobre experiencias previas en la lectura de libros y clubes de lectura.

- **Elección de un libro para leer en grupo durante un período determinado.**
- **Selección de un género o tema que genere discusiones significativa**



- **Organización de sesiones regulares de café literario para discutir el libro seleccionado.**
- **Proporcionar preguntas guía para facilitar la discusión.**
- **Creación de un ambiente relajado y acogedor para las sesiones de café literario.**
- **Ofrecimiento de refrigerios y bebidas para promover la interacción.**

- **Reflexión sobre las discusiones y el impacto en la comprensión de la obra.**
- **Consideración de los temas surgidos durante la conversación y su influencia en la experiencia de lectura.**



¡Explora nuevas formas de ¡Conversaciones Sobre Libros diviértete en el proceso!

Conclusiones

1. Importancia del Design Thinking en la educación: El *Design Thinking* emerge como una metodología innovadora y efectiva para abordar los desafíos educativos, ofreciendo un enfoque centrado en el estudiante que promueve la creatividad, la colaboración y la resolución de problemas de manera efectiva.

2. Relevancia del pensamiento creativo y crítico: Se destaca la importancia de fomentar el pensamiento creativo y crítico en el proceso educativo, ya que estas habilidades son fundamentales para el desarrollo integral de los estudiantes y para prepararlos para enfrentar los desafíos del siglo XXI.

3. Estrategias pedagógicas innovadoras: La implementación de estrategias pedagógicas innovadoras, como el Design Thinking, puede transformar el proceso de enseñanza y aprendizaje, facilitando la adquisición de habilidades clave y promoviendo un aprendizaje significativo y duradero.

4. Desafíos y oportunidades en la enseñanza del lenguaje: Se identifican desafíos importantes en la enseñanza del lenguaje, especialmente en el contexto postpandemia, pero también se destacan oportunidades para mejorar el proceso educativo a través de enfoques innovadores y adaptativos.

5. Necesidad de modelos educativos más flexibles y centrados en el estudiante: Se subraya la importancia de adoptar modelos educativos más flexibles y centrados en el estudiante, que promuevan la participación activa, la colaboración y el pensamiento crítico y creativo.

Recomendaciones

1. Promover la formación docente en *Design Thinking*: Se recomienda proporcionar oportunidades de formación y capacitación en Design Thinking para los docentes, con el fin de que puedan integrar esta metodología de manera efectiva en sus prácticas educativas.

2. Fomentar la colaboración y el trabajo en equipo: Es importante promover la colaboración entre docentes y estudiantes, y entre diferentes áreas disciplinarias, para abordar de manera efectiva los desafíos educativos y fomentar la creatividad y la innovación.

3. Adaptar las estrategias pedagógicas al contexto específico: Es fundamental adaptar las estrategias pedagógicas, incluido el *Design Thinking*, al contexto específico de cada institución educativa y a las necesidades y características individuales de los estudiantes, con el fin de maximizar su efectividad y relevancia.

4. Fomentar una cultura de innovación y mejora continua: Se recomienda fomentar una cultura de innovación y mejora continua en el ámbito educativo, donde docentes, estudiantes y otros actores relevantes puedan experimentar, aprender y adaptarse a los cambios para mejorar la calidad y la relevancia de la educación.

Estas conclusiones y recomendaciones reflejan la importancia del *Design Thinking* y otras estrategias pedagógicas innovadoras en la mejora del proceso de enseñanza y aprendizaje, así como los desafíos y oportunidades que enfrenta la educación en el siglo XXI. Su implementación efectiva requiere un compromiso de los actores involucrados, pero puede generar beneficios significativos en el desarrollo de habilidades, motivación y éxito académico de los estudiantes.

Bibliografía

ANNABELL, E. P. (2022). *ESTRATEGIAS EDUCATIVAS INNOVADORAS PARA FORTALECER LA LECTO-ESTRATEGIAS EDUCATIVAS INNOVADORAS PARA*

FORTALECER LA LECTOESPARZA MORENO, BABAHOYO.2022.

Ecuador-Babahoyo: Universidad tecnica de Babahoyo. Obtenido de

[http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/13133/E-UTB-FCJSE-EBAS-](http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/13133/E-UTB-FCJSE-EBAS-000310.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

[000310.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/13133/E-UTB-FCJSE-EBAS-000310.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Arciniegas, Z. J. (2023). *Los relatos literarios como estrategia pedagógica, para fortalecer el pensamiento crítico y reflexivo de los estudiantes del grado tercero, de la Institución*

Educativa San José del Telemi de Roberto Payán. repositorio Universidad Nacional Abierta y a Distancia. Obtenido de

[https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/55894/zjlandazurya.pdf?sequence=](https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/55894/zjlandazurya.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

[1&isAllowed=y](https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/55894/zjlandazurya.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Arias, H. J. (2019). Innovación educativa en el aula mediante Design Thinking y Game Thinking. *Hamutay*, 6(1).

<http://revistas.uap.edu.pe/ojs/index.php/HAMUT/article/view/1576>. Obtenido de <http://revistas.uap.edu.pe/ojs/index.php/HAMUT/article/view/1576>

Aurora, M. R., Ortega Sanchez, J., & Alba Romero, J. (5 de septiembre-octubre de 2021). Lenguaje: instrumento del desarrollo humano. *Revista Digital Universitaria*. Obtenido de https://www.revista.unam.mx/2021v22n5/lenguaje_instrumento_del_desarrollo_humano/

Barbosa-Quintero, G. M., Baster Ly Estupiñán-Orti, & Baster Jonnier Estupiñán-Castro. (2023). La metodología activa Design Thinking para mejorar y transformar los procesos de enseñanza y aprendizaje. *Ibero-American Journal of Education & Society Research*. Obtenido de

<file:///C:/Users/billy/Downloads/La+metodolog%C3%ADa+activa+Design+Thinking+para+mejorar+y+transformar+los+procesos+de+ense%C3%B1anza+y+aprendizaje.pdf>

Barreno Ponce, C. A. (2019). Estrategias didácticas de lengua y literatura para desarrollar el pensamiento crítico de los estudiantes de sexto grado, escuela básica patate (Master's thesis, Ambato: Universidad Tecnológica Indoamérica). <https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/1101/1/Proyecto%20Final%20Cristina%20Barreno%20PDF.pdf>.

Cedeño, J. A., Zambrano Montes, L., & Rodríguez Gámez, M. (Marzo de 2021). El modelo Design thinking como estrategia pedagógica en la enseñanzaaprendizaje en la educación superior. *Polo del conocimiento*. Obtenido de [file:///C:/Users/billy/Downloads/Dialnet-](file:///C:/Users/billy/Downloads/Dialnet-ElModeloDesignThinkingComoEstrategiaPedagogicaEnLa-7926866.pdf)

[ElModeloDesignThinkingComoEstrategiaPedagogicaEnLa-7926866.pdf](file:///C:/Users/billy/Downloads/Dialnet-ElModeloDesignThinkingComoEstrategiaPedagogicaEnLa-7926866.pdf)

Chiriboga, M. G., Cale Lituma, J., & Uyaguari Fernández, N. (25 de junio de 2022). El refuerzo académico en Lengua y Literatura: percepciones de actores educativos desde la praxis virtual. *Revista Runae Creative Commons Atribución-NoComercial 4.0 Internacional*. Obtenido de <https://revistas.unae.edu.ec/index.php/runae/article/view/707/666#info>

Coscolluela, C. L., Vázquez Toledo, S., Rodríguez Martínez, A., & Liesa Orús, M. (21 de Marzo de 2021). Design Thinking: creatividad y pensamiento crítico en la universidad. *Scielo*.

Obtenido de https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S160740412020000100128

CRAWFORD, J. S., & SERGIO VENEGAS MARIN. (5 de agosto de 2021). Para mejorar el aprendizaje, enseñar a los alumnos en la lengua que utilizan y entienden mejor. *Banco Mundial*. Obtenido de <https://blogs.worldbank.org/es/education/para-mejorar-elaprendizaje-ensenar-los-alumnos-en-la-lengua-que-utilizan-y-entienden>

Duque-Romero, M. V.-M. (2023). Educación básica: desafíos para la educación ecuatoriana post pandemia. *Mendive*. *Revista de Educación*, 21(2), 2956. <https://mendive.upr.edu.cu/index.php/MendiveUPR/article/view/2956>.

Flores Nejer, J. D. (2023). Guía de estrategias didácticas para reforzar la lectoescritura pos pandemia dirigida a niños y niñas de tercero EGB (Bachelor's thesis). <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/26289>.

FUSTER, D. P. (2020). UTILIZACIÓN DEL DESIGNTHINKING PARA MEJORAR LA

CAPACIDAD DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS EN LA FORMACIÓN

PROFESIONAL. *Scielo*. Obtenido de

https://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/190183/TFM_2020__Pe%3%B1a

Fuster_Demetrio.pdf

Galván-Cardoso, A. P., & Siado Ramos, E. (15 de abril de 2021). Educación Tradicional: Un modelo de enseñanza centrado en el estudiante. *CIENCIAMATRIA Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*. Obtenido de <file:///C:/Users/billy/Downloads/Dialnet-EducacionTradicional-7915387.pdf>

Gómez, M. L., & Ponce Gea, A. (2022). El docente del siglo XXI: Perspectivas según el rol formativo y profesional. *Revista Mexicana de investigación Educativa*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/140/14070424004/html/>

Guaraca-Campoverde, C. O., & Erazo-Álvarez, J. (2022). *Estrategias didácticas innovadoras para fortalecer la lectoescritura de niños con dificultades de aprendizaje en primaria*. Ecuador-Azogues: Revista Científica. Obtenido de <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/3011/7046>

GUEVARA, L. M., & OSORIO VALDÉS, L. (2020). DESIGN THINKING COMO

HERRAMIENTA PARA INCENTIVAR PRÁCTICAS CREATIVAS EN DOCENTES

DE PRÉ-ESCOLAR. *Revista on line de Política e Gestão Educacional*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/6377/637766245026/html/>

HERNANDEZ, E. M. (2023). *Propuesta Metodologica basada en la Gamificación como*

Estrategia de Aprendizaje para el Desarrollo del Lenguaje de los Estudiantes de Básica Media. Milagros-Ecuador: repositorio UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO. Obtenido de

file:///C:/Users/billy/Downloads/CALDERON%20HERNANDEZ%20MAYRA%20MARRISOL%20(1).pdf

HERRER, M. E. (2020). ROL DEL DOCENTE DURANTE EL DESARROLLO DE LA

ALFABETIZACIÓN INICIAL EN EL SEGUNDO CICLO DE EDUCACION BASICA REGULAR. *Universidad Peruana Cayetano Heredia.* Obtenido de

https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/9286/Rol_GasparHerrera_

[Mayra.pdf?sequence=1&isAllowed=y](#)

Jenaro, C. C.-P. (2019). *La experiencia de un taller para el fomento de la creatividad en niños de Primaria. Arte, individuo y sociedad.*

Latorre, C. V. (2020). Design Thinking: creatividad y pensamiento crítico en la universidad. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 22, 1-13. Obtenido de <https://redie.uabc.mx/redie/article/view/2917>

López López, M. (2019). La pedagogía crítica como propuesta innovadora para el aprendizaje significativo en la educación básica. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 4(1), 99-112. <http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/10647>.

Magali, B. Q., Estupiñán Ortiz, B., & Estupiñán Castro, B. (3 de diciembre de 2023). La metodología activa Design Thinking para mejorar y transformar los procesos de enseñanza y aprendizaje. *Ibero-American Journal of Education & Society Research*.

Obtenido de <https://edsociety.iberojournals.com/index.php/IBEROEDS/article/view/600/423>

Mauricio, C. V., Alvarez Marin, A., & Cabana Villca, R. (3 de diciembre de 2014). Design thinking: como guiar a estudiantes, emprendedores y empresarios en su aplicación.

Redalyc. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/3604/360433598006.pdf>

MONEO, M. R. (2022). Superando el bucle educativo: hacia la renovación didáctica en la lengua y la literatura y su relación con los nuevos entornos de aprendizaje. *Tarbiya Revista de*

Investigación e Innovación Educativa del Instituto Universitario de Ciencias de la Educación. Universidad Autónoma de Madrid.
doi:<https://doi.org/10.15366/tarbiya2022.50>

Núñez, P. C. (2020). Cine como herramienta de aprendizaje creativo en Educación Primaria.

Estudios sobre educación, 38, 233-251. doi: 10.15581/004.38.233-251.

Ortiz Haro, A. M. (2021). Obtenido de Estrategias didácticas para desarrollar la creatividad en estudiantes de séptimo año a través de la educación artística (Master's thesis, Pontificia Universidad Católica del Ecuador).: <https://repositorio.pucesa.edu.ec/handle/123456789/3183>

Oviedo, P. E., & Goyes Morán, Adriana Cecilia. (2012). Innovar la enseñanza. Estrategias derivadas de la investigación. *Kimpres Universidad de la Salle*. Obtenido de <https://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/fce-unisalle/20170117031111/Innovarens.pdf>

Oyarce, L. M., Montenegro Marín, M., Ruíz Acuña, H., & Fernández Otoya, F. (noviembre de

2022). El design thinking como metodología para desarrollar el aprendizaje autónomo en estudiantes de escuelas peruanas. *Scielo*. Obtenido de

http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S252879072022000300209

Oyarce, L. M., Montenegro Marín, M., Ruíz Acuña, H., & Fernández Otoya, F. (2022). *El design thinking como metodología para desarrollar el aprendizaje autónomo en estudiantes de escuelas peruanas*. Peru: Scielo-revista sangregorio. Obtenido de [http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?pid=S2528-](http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?pid=S2528-79072022000300209&script=sci_arttext)

[79072022000300209&script=sci_arttext](http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?pid=S2528-79072022000300209&script=sci_arttext)

PAHUACHO, M. C. (2022). *DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO MEDIANTE EL DESIGN THINKING EN ESTUDIANTES DE TERCERO DE PRIMARIA*. Lima – Perú: Universidad Femenina del Sagrado Corazón Escuela de Posgrado Programa Académico de Maestría en Educación. Obtenido de

<https://repositorio.unife.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.11955/11>

41/Ahumada

P_2022.pdf?sequence=3&isAllowed=y

Paladines, L., & Manuel Felipe Álvarez-Galeano. (agosto de 2021). La enseñanza de la Lengua y la Literatura en tiempos de pandemia en la Región Sur de Ecuador. *Revista de educacion*. Obtenido de

https://www.researchgate.net/publication/357574738_La_ensenanza_de_la_Lengua_y_la

[_Literatura_en_tiempos_de_pandemia_en_la_Region_Sur_de_Ecuador_Teaching_Language_and_Literature_in_Times_of_the_Pandemic_in_Southern_Ecuador](#)

Roa, J. A., Vera Villamizar, J., & Villamizar Cote, C. (2023). *PÉRDIDA DE APRENDIZAJES EN*

ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA EN TIEMPOS DE PANDEMIA:

UNA

SECUELA ACADÉMICA DURANTE EL RETORNO A LA PRESENCIALIDAD. Panama:

UMECIT UNIVERSIDAD METROPOLITANA DE EDUCACION, CIENCIA Y

TECNOLOGIA. doi:<https://doi.org/10.37594/dialogus.v1i11.799>

Rosanna, C. C. (2023). *Design Thinking una Metodología Para Fortalecer el Aprendizaje Cooperativo en Estudiantes de una Institución Educativa, Pueblo Libre, 2022*. Lima norte: Universal Cesar Vallejo-Repositorio digital Institucional. Obtenido

de

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/111815/Catalan_CMRS-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

sostenible, o. d. (s.f.). objetivo numero 4. Obtenido de <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/education/>

Toapanta Cando, F. A. (2022). *Estrategias innovadoras aplicadas al proceso de enseñanzaaprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura de séptimo año de EGB año lectivo 2022 (Master's thesis, Ecuador: Latacunga: Universidad Técnica de Cotopaxi (UTC))*.

Obtenido de <http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/10647/1/MUTC-001606.pdf>

Tomalá Tomalá, G. G. (2021). Estrategias didácticas para el desarrollo del pensamiento crítico en niños de quinto grado de educación general básica en lengua y literatura, en la escuela

Luis Eduardo Rosales Santos de la comuna Manantial de Colonche, período lectivo 2021-

2022 . *Universidad Estatal Península de Santa Elena, 2021*, <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/6534>.

Varías, I., & Callao , M. (2022). *Estrategias de aprendizaje autónomo: pensamiento crítico y creativo en educación primaria*. Peru: Revista Innova Educación. Obtenido de [file:///C:/Users/billy/Downloads/Dialnet-EstrategiasDeAprendizajeAutonomo-](file:///C:/Users/billy/Downloads/Dialnet-EstrategiasDeAprendizajeAutonomo-8510466.pdf)

8510466.pdf

Vega-Córdova, C. A., Darwin Gabriel García-Herrera, Ana Zulema Castro-Salaza, & Juan Carlos Erazo-Álvarez. (2020). Retos de docentes en la enseñanza de Lengua y Literatura en tiempos de pandemia. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*. Obtenido de file:///C:/Users/billy/Downloads/Dialnet-

RetosDeDocentesEnLaEnsenanzaDeLenguaYLiteraturaEnT-7696086.pdf

Villegas, E. (2021). *Estrategias didácticas para promover el pensamiento creativo en aulas* *Didactic strategies to promote creative thinking in classrooms* *Estratégias didáticas para promover o pensamento criativo nas salas de aula.* peru : Revista Innova Educación. Obtenido de <https://revistainnovaeducacion.com/index.php/rie/article/view/402/519>

Anexos

Entrevista a la docente Susana Pombo

¿Cuál ha sido su experiencia previa en la enseñanza del Área de Lenguaje?

Menciona que el área de lenguaje abarca varios años de su experiencia en los primeros años de docencia fueron como docente de nivel básico elemental en el que daba todas las asignaturas entre ellas lengua y literatura.

¿Ha utilizado estrategias pedagógicas centradas en el pensamiento creativo y crítico en su enseñanza?

Comenta que la enseñanza de la lengua, se destaca la importancia de comprender la gramática y el funcionamiento del idioma. Aunque la mayoría de las instituciones se centran en estos aspectos, se argumenta que la lengua, a diferencia de las matemáticas, ofrece oportunidades para la creatividad. El proceso de enseñanza se basa en textos, donde los estudiantes trabajan en comprensión, asociación con temas conocidos, reconocimiento de vocabulario y estructuras nuevas, así como la comprensión de elementos causales en el texto. Después de este proceso, se enfatiza la importancia de fomentar la creatividad de los estudiantes. No se trata de hacer un resumen, sino de explorar formas de expresión, como la creación de recetas, manuales, campañas, guiones y videos. La idea es generar espacios que permitan a los estudiantes aplicar su pensamiento creativo a la problemática abordada en el texto. El componente creativo se ve como un recurso valioso y no como un último recurso. La manera en que el docente plantea preguntas en clase es crucial en el desarrollo del pensamiento

crítico de los estudiantes. Se destaca la importancia de formular preguntas desafiantes para llevar a los estudiantes a un nivel más alto de comprensión dentro del aula.

¿Cuánto conocimiento tiene sobre la metodología de Design Thinking?

Menciona que la metodología no la ha trabajado en escuela, la aprendida acá en la universidad precisamente en un taller con los docentes me pareció interesante porque puede adaptarse a cualquier área que no nazca en el ámbito educativo solucionar problemas con la selección de alternativas y ver la factibilidad de cada uno termina haciendo un método que refleje a los estudiantes porque tienen que sopesar no y decidir cómo pueden hacer nada.

¿Ha aplicado Design Thinking en el aula anteriormente?

Comenta que en un trabajo que hicimos como docentes como te lo comenté que estaba orientado justamente a la problemática de los pocos hábitos lectores que tienen los estudiantes universitarios y un poco un poco qué es la realidad que vivimos como docentes en diferentes carreras con algunas alternativas para poder implementar dentro

¿Ha enfrentado desafíos al incorporar estrategias innovadoras en el área de lenguaje?

Enfrentas desafíos personales al salir de tu zona de confort y abandonar las prácticas habituales, como seguir el libro de texto o centrarte solo en aspectos gramaticales y

estructurales en el aula. Existe una espera constante por el análisis detallado de oraciones, la copia de textos y la búsqueda de vocabulario, elementos que a menudo se perciben como distantes de la creatividad.

El desafío principal radica en que reconozcas la diversidad de textos con los que puedes trabajar y que puedes incorporar al aula. No se trata solo de utilizar textos científicos; puedes emplear recetas, manuales, instrucciones, carteles o incluso mensajes de WhatsApp. Se destaca que, en la actualidad, uno de los mayores desafíos es fomentar la creatividad en un mundo que valora la originalidad y la innovación.

¿Qué tipo de recursos o materiales ha encontrado más efectivos al implementar estrategias pedagógicas innovadoras?

La docente menciona que valora los recursos innovadores en la enseñanza de la lengua, destacando su preferencia por el texto y la búsqueda de videos cortos, de no más de 5 minutos, que sean ricos en contenido, lenguaje y estructura, adaptados a los intereses de los estudiantes. En sus clases, se enfoca en trabajar novelas o cuentos, segmentándolos para generar actividades específicas en cada parte, en lugar de una lectura continua hasta el final.

Además, busca variedad en los recursos, desde periódicos físicos hasta noticias de actualidad sobre robots, historietas y caricaturas, guías turísticas divertidas con gráficos y mapas. Su enfoque va más allá de la gramática y ortografía, reconociendo que la enseñanza de la lengua tiene el propósito de desarrollar habilidades de lectura, escucha y escritura. Destaca la importancia de que los docentes tengan claro que enseñar la lengua no solo implica conocimientos gramaticales, sino también formar comunicadores efectivos que sepan expresarse de manera efectiva.

¿Qué recomendaciones darías a otros educadores interesados en adoptar enfoques similares?

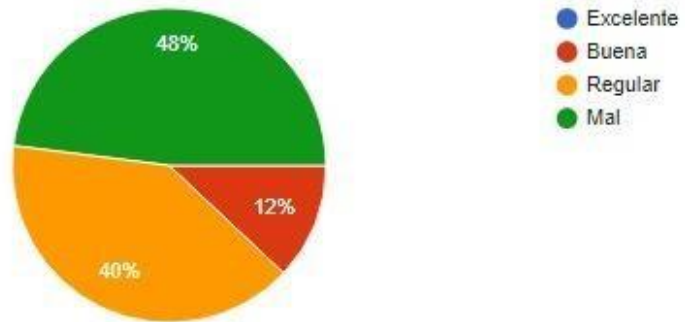
El individuo, que en el pasado fue docente de educación básica, ofrece recomendaciones a los educadores que buscan enriquecer sus clases. Sugiere que siempre busquen textos actuales y atractivos, recordando sus propias experiencias al encontrar guías turísticas con gráficos, mapas y diversas tipologías en parques. Destaca la importancia de desarrollar en los estudiantes una conciencia de que la enseñanza de la lengua tiene como objetivo formar competentes escritores.

Anexo 2

Encuesta a los estudiantes del 6to año

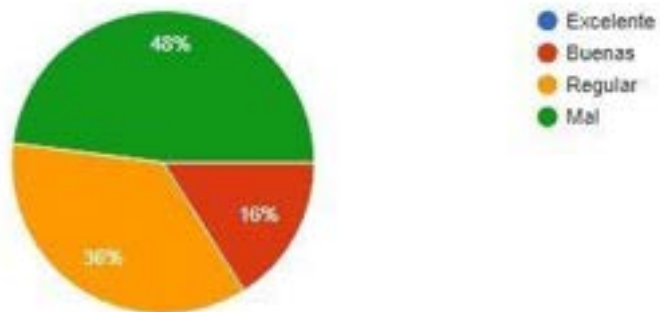
1. ¿Cómo describirías tu experiencia al abordar actividades creativas en el aula?

25 respuestas



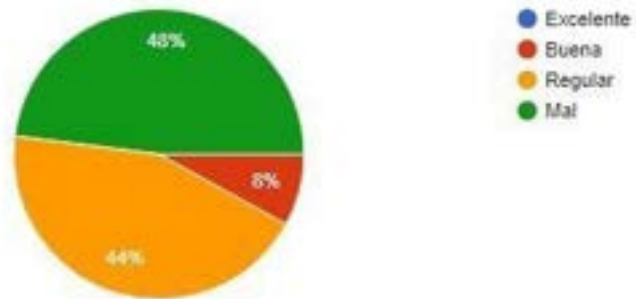
2. ¿Crees que el temor al error ha afectado tu participación en actividades escolares?

25 respuestas



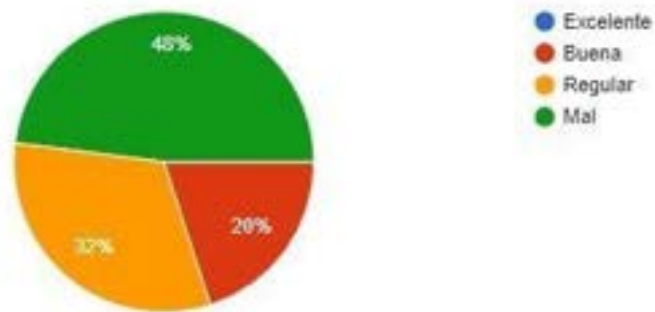
3. ¿Cómo evalúas tu experiencia en trabajos grupales?

25 respuestas



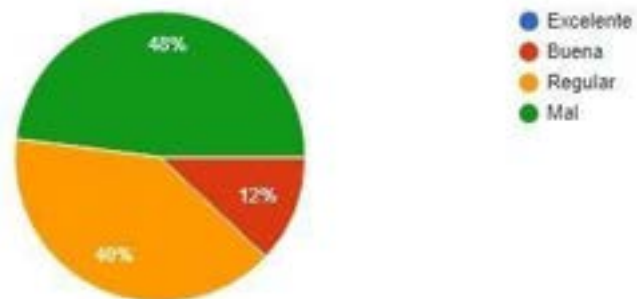
4. ¿Cómo ha afectado la pandemia tu enfoque y actitud hacia el aprendizaje?

25 respuestas



5. ¿Qué cambios sugerirías para hacer las clases más estimulantes y participativas?



25 respuestas



Anexo 3

Calificaciones de 6to año de básica Media del Área de lengua y literatura de la Unidad

Educativa Marieta de Veintimilla

 UNIDAD DE EDUCACIÓN BÁSICA PARTICULAR "MARIETA DE VEINTIMILLA" Período lectivo 2023 - 2024 Móvil: 899358431 / 9993503802 		LENGUA 1	LENGUA 2	MATEMÁTICA 1	MATEMÁTICA 2	EXAMEN	PROMEDIO
6TO							
1	ALVAREZ ALVAREZ DYLAN FABIAN	8.44	8.25	7.00	7.88	4.02	6.30
2	AMPUERO CHALEN ISAAC ADRIAN	9.50	9.80	9.40	10.00	10.00	9.80
3	AROCA YAGUAL HELEEN GEANELLA	8.56	9.63	9.00	9.50	10.00	9.50
4	ASPIAZU PALOMINO WALTHER ELIAS	8.32	8.88	7.13	9.38	7.50	8.00
5	BAQUE DELGADO DYLAN ISMAEL	9.68	9.13	9.44	9.38	10.00	9.60
6	CABEZA BAQUE JUSTIN ALEXANDER	9.88	9.52	9.78	9.38	8.75	9.30
7	CALDERON TUMBACO JUAN IKER	7.25	8.40	7.50	7.75	9.00	8.08
8	CARPIO TOMALA AMY LISBETH	7.65	8.20	7.19	8.30	7.00	7.50
9	CEDENO ELAJE GEOVANNY SEBASTIAN	7.25	6.50	7.25	7.00	1.64	5.30
10	CIRO HENAO ASHLEY DAYANA	8.80	8.00	6.57	8.92	8.50	8.00
11	FARIAS PEREZ DULCE ESPERANZA	8.50	9.30	7.90	9.80	6.00	7.90
12	JARA JIMENEZ JOSTIN JAIR	6.88	8.12	7.00	7.60	5.50	6.70
13	MINA RUMIÑAHUI VICTOR JOSE	9.78	9.92	9.85	8.94	10.00	9.60
14	MONGE JIMENEZ DYLAN JAIR	9.69	9.70	9.80	9.90	10.00	9.90
15	MORA CARABAJO CRISTHEL GUADALUPE	6.90	7.80	7.00	7.50	5.00	6.50
16	MULLO SAYAY ADRIANA KATHERINE	8.60	9.50	8.75	9.75	10.00	9.50
17	PAVON ZAMBRANO BIANCA ANAHI	7.94	7.90	8.50	8.80	7.00	8.10
18	PLAZA VERA EZEQUIEL ALEXANDER	8.75	8.66	7.80	8.90	7.00	7.90