



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

INFORME FINAL PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA  
EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN: MENCIÓN EDUCACIÓN BÁSICA.

**TEMA DEL PROYECTO:**

VIDEOS INTERACTIVOS Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS ESTUDIANTES DEL TERCER AÑO DE EDUCACION BASICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA AURORA ESTRADA Y AYALA DE RAMÍREZ PÉREZ CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA DE LOS RÍOS, DURANTE EL AÑO 2015

**AUTOR**

CINDY ESTHER MORENO CASTRO

**TUTOR:**

MSC: ZOILA BAZANTES

**LECTOR:**

MCS: SANDRA TOBAR

**BABAHOYO- LOS RÍOS**

2015- 2016

## **DEDICATORIA**

Dedico el presente trabajo a mis padres Harold Moreno e Hilda Castro quienes son mi motivo de superación y saben brindarme su apoyo incondicional y esas ganas de superarme día a día.

A mis hermanas, que siempre me apoyaron durante los años de mi carrera, y en especial a mis sobrinos que son esa fuente de inspiración para que yo continúe adelante con mis estudios y así poder lograr mis objetivos el cual es culminar la carrera de LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN BÁSICA.

Pero principalmente se lo dedico a DIOS por darme la fuerza, voluntad y sabiduría necesaria para la adquisición de los aprendizajes y por permitirme llegar hasta donde estoy.

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco incondicionalmente a toda mi familia por ser el pilar fundamental que me impulsa a continuar con mis estudios.

A mis mejores amigos Alfredo, Roxana, Elizabeth y Mercedes les agradezco por estar siempre a mi lado apoyándome como los buenos compañeros y amigos que somos.

Estoy agradecida con cada uno de los docentes de la Universidad Técnica De Babahoyo ya que gracias a sus conocimientos he logrado culminar este proyecto.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO  
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

**AUTORIZACIÓN DE AUTORÍA INTELECTUAL**

Yo, **CINDY ESTHER MORENO CASTRO**, portadora de la Cédula de Ciudadanía N° **120734400-1**, estudiante egresada de Educación Básica de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación, declaro mi autoría del tema de investigación previo a la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica, cuyo tema es:

**VIDEOS INTERACTIVOS Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS ESTUDIANTES DEL TERCER AÑO DE EDUCACION BASICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA AURORA ESTRADA Y AYALA DE RAMÍREZ PÉREZ CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA DE LOS RÍOS, DURANTE EL AÑO 2015**

El mismo que es Original, Auténtico y personal.

Todos los efectos académicos legales que se desprenden del presente trabajo es responsabilidad exclusiva del autor.

*Cindy Moreno CB*  
.....  
**CINDY ESTHER MORENO CASTRO**

**120734400-1**



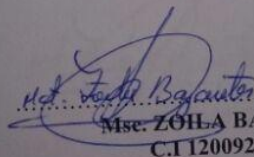
UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO  
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

**CERTIFICACIÓN DEL TUTOR DEL INFORME FINAL**

Yo MSC. **ZOILA BAZANTES** en mi calidad de Tutor del proceso de investigación, designado por el Consejo Directivo mediante resolución **RES- CD.FAC.C.J.S.E.SE-002-RES-001-2016** de la estudiante **CINDY ESTHER MORENO CASTRO**, estudiante egresada de la Carrera de Licenciatura en Ciencias de la Educación Mención Educación Básica de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación – UTB; cuyo tema propuesto es: **VIDEOS INTERACTIVOS Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS ESTUDIANTES DEL TERCER AÑO DE EDUCACION BASICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA AURORA ESTRADA Y AYALA DE RAMÍREZ PÉREZ CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA DE LOS RÍOS, DURANTE EL AÑO 2015**

Certifico que la postulante **CINDY ESTHER MORENO CASTRO** ha cumplido con todos los requerimientos estipulados en el instructivo de la Facultad para el desarrollo de la investigación con fines de graduación y titulación,

Particular que pongo a conocimiento para los fines legales pertinentes.

  
.....  
Msc. **ZOILA BAZANTES**  
C.I.120092670-5



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO  
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

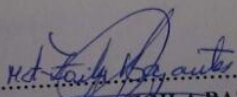
**INFORME FINAL POR PARTE DE LA TUTORA**

En mi calidad de Tutor del Proyecto de Investigación, designado por el Consejo Directivo mediante resolución RES- CD.FAC.C.J.S.E.SE-002-RES-001-2016 certifico que la estudiante., **CINDY ESTHER MORENO CASTRO** ha desarrollado el Proyecto De Investigación titulado:

**VIDEOS INTERACTIVOS Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS ESTUDIANTES DEL TERCER AÑO DE EDUCACION BASICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA AURORA ESTRADA Y AYALA DE RAMÍREZ PÉREZ CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA DE LOS RÍOS, DURANTE EL AÑO 2015**

**CINDY ESTHER MORENO CASTRO**, estudiante de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación, especialización Educación Básica realizó dicho trabajo aplicando las disposiciones institucionales, metodológicas y técnicas, que regulan esta actividad académica por tanto reúne los requisitos y méritos suficientes.

Solicito que sea sometida a la evaluación del jurado examinador que el Honorable Consejo Directivo designe.

  
.....  
**Msc. ZOILA BAZANTES**  
C.I 120092670-5





UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO  
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

**CERTIFICACIÓN DE LA LECTORA DEL INFORME FINAL**

En mi calidad de Lector certifico que la estudiante. **CINDY ESTHER MORENO CASTRO**, ha desarrollado el Informe Final titulado:

**VIDEOS INTERACTIVOS Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS ESTUDIANTES DEL TERCER AÑO DE EDUCACION BASICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA AURORA ESTRADA Y AYALA DE RAMÍREZ PÉREZ CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA DE LOS RÍOS, DURANTE EL AÑO 2015**

**CINDY ESTHER MORENO CASTRO**, estudiante de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación, especialización Educación Básica realizó dicho trabajo aplicando las disposiciones institucionales, metodológicas y técnicas, que regulan esta actividad académica por tanto reúne los requisitos y méritos suficientes.

Solicito que sea sometida a la evaluación del jurado examinador que el Honorable Consejo Directivo designe.

.....  
Msc. SANDRA TOBAR



## UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

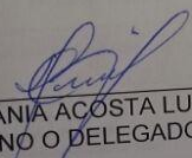
CARRERA: EDUCACIÓN BÁSICA

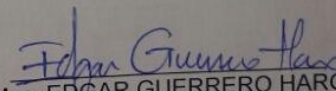
### Aprobación y Calificación del Tribunal Examinador

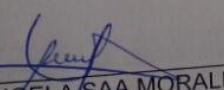
El Tribunal Examinador otorga la siguiente calificación a la Srta. CINDY ESTHER MORENO CASTRO, autora del trabajo de investigación cuyo tema es: **VIDEOS INTERACTIVOS Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS ESTUDIANTES DEL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA AURORA ESTRADA Y AYALA DE RAMÍREZ PÉREZ, PROVINCIA DE LOS RÍOS, DURANTE EL AÑO 2015.**

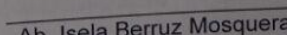
NÚMEROS: \_\_\_\_\_

LETRAS : \_\_\_\_\_

  
Msc. DANIA ACOSTA LUIS  
DECANO O DELEGADO

  
Msc. EDGAR GUERRERO HARO  
PROFESORA DE LA  
ESPECIALIDAD

  
Msc. ANGELA SAA MORALES/  
DELEGADO POR EL CONSEJO  
DIRECTIVO

  
Ab. Isela Berruz Mosquera  
SECRETARIA DE LA FCJSE



## ÍNDICE GENERAL

CARATULA .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
DEDICATORIA.....	I
AGRADECIMIENTO.....	II
AUTORIZACIÓN DE AUTORÍA INTELECTUAL ....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
CERTIFICACIÓN DEL TUTORA DEL INFORME FINAL;	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
INFORME FINAL POR PARTE DE LA TUTORA .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
CERTIFICACIÓN DE LA LECTORA DEL INFORME FINAL;	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
RESULTADO DEL INFORME FINAL.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
ÍNDICE GENERAL.....	VII
ÍNDICE DE TABLAS.....	XI
ÍNDICE DE GRÁFICOS .....	XII
1.- INTRODUCCIÓN .....	1
CAPITULO I.- DEL PROBLEMA .....	2
1.1.- TEMA DE INVESTIGACIÓN .....	2
1.2.- MARCO CONTEXTUAL.....	2
1.2.1.- CONTEXTO INTERNACIONAL .....	2
1.2.2.- CONTEXTO NACIONAL .....	3
1.2.3.- CONTEXTO LOCAL.....	3
1.2.3.- CONTEXTO INSTITUCIONAL .....	4
1.3.- SITUACIÓN PROBLEMÁTICA .....	4
1.4.- PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	5
1.4.1.- Problema General.....	5
1.4.2.- Subproblemas o Derivados .....	5
1.5.- DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN .....	6

1.6.- JUSTIFICACIÓN .....	7
1.7.- OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN .....	8
1.7.1.- Objetivo General .....	8
1.7.2.- Objetivos Específicos.....	8
CAPITULO II.- MARCO TEÓRICO O REFERENCIAL .....	9
2.1.- MARCO TEÓRICO .....	9
2.1.1.- MARCO CONCEPTUAL .....	9
2.1.2.- MARCO REFERENCIAL SOBRE LA PROBLEMÁTICA DE LA INVESTIGACIÓN.....	16
2.1.2.1.- ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN .....	16
2.1.2.2.- CATEGORÍA DE ANÁLISIS .....	22
2.1.3.- POSTURA TEÓRICA .....	22
2.2.- HIPÓTESIS .....	24
2.2.1.- Hipótesis General o Básica .....	24
2.2.2.- Sub-Hipótesis o Derivados: .....	24
CAPITULO III.- RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN. ....	25
3.1. RESULTADOS OBTENIDOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	25
3.1.1. Pruebas Estadísticas Aplicadas. ....	25
3.1.2. Análisis e Interpretación de Datos. ....	25
CONCLUSIONES ESPECÍFICAS Y GENERAL.....	33
Conclusiones Específicas .....	33
Conclusión General .....	33
RECOMENDACIONES ESPECÍFICAS Y GENERAL .....	34
Recomendaciones Específicas.....	34
Recomendación General .....	34
CAPITULO IV. PROPUESTA DE APLICACIÓN.....	35
4.1. PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADOS.....	35

4.1.1. Alternativa Obtenida. ....	35
4.1.2. Alcance de la Alternativa. ....	35
4.1.3. Aspectos Básicos de la Alternativa. ....	35
4.1.3.1. Antecedentes. ....	36
4.1.3.2. Justificación.....	36
4.2.2. OBJETIVOS. ....	37
4.2.2.1. Objetivo General. ....	37
4.2.2.2. Objetivos Específicos.....	37
4.3.3. ESTRUCTURA GENERAL DE LA PROPUESTA. ....	38
4.3.3.1. Título. ....	39
4.3.3.2. Componentes.....	39
4.4. RESULTADOS ESPERADOS DE LA ALTERNATIVA.....	39
BIBLIOGRAFÍA .....	40
ANEXOS .....	41

## ÍNDICE DE TABLAS

TABLA # 1.....	25
TABLA # 2.....	27
TABLA # 3.....	28
TABLA # 4.....	29
TABLA # 5.....	30
TABLA # 6.....	31
TABLA # 7.....	32

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO # 1.....	25
GRÁFICO # 2.....	27
GRÁFICO # 3.....	28
GRÁFICO # 4.....	29
GRÁFICO # 5.....	30
GRÁFICO # 6.....	31
GRÁFICO # 7.....	32



# 1.- INTRODUCCIÓN

Es notable la aparición de nuevas herramientas (la mayoría disponibles mediante licencias de software abierto) que nos permiten desarrollar experiencias en el ámbito audiovisual que hasta ahora resultaban inabordables.

La agregación paulatina de estas nuevas tecnologías al ámbito educativo permite vislumbrar el potencial pedagógico de su aplicación al abrir un amplio horizonte de posibilidades educativas, así como la transformación de los procesos enseñanza-aprendizaje y la generación de nuevos métodos y por consiguiente el uso indispensable de esta tecnología como medio didáctico en la escuela

En la institución el acceso a las tecnologías es limitado, los docentes poseen escasos conocimientos en el área de computación y en el manejo de herramientas tecnológicas por lo que sus clases se limitan al uso y abuso del texto en los mejores casos, volviéndose monótono el proceso de enseñanza aprendizaje, sin que existan alternativas para mejorar su motivación e interés por las actividades académicas. En este ambiente los estudiantes reducen su participación limitan su entendimiento, creatividad y las posibilidades de realización de las tareas escolares y como es obvio el rendimiento académico

En el capítulo uno, nos enfocamos en todo lo que hace referencia a los videos interactivos, aquí podemos resaltar cómo influyen y de qué manera podemos desarrollar la creatividad mediante videos interactivos.

En el capítulo dos, hacemos una investigación exhaustiva donde damos a conocer los problemas que afectan a los estudiantes en proceso escolar ya que al no saber utilizar adecuadamente este tipo de estrategias como son los videos interactivos el estudiante no podrá desarrollar sus conocimientos completamente

El capítulo tres, damos a conocer los distintos factores del desarrollo de la creatividad dejando saber que tanto podemos desarrollar la creatividad de cada estudiante utilizando los videos interactivos

## **CAPITULO I.- DEL PROBLEMA**

### **1.1.- TEMA DE INVESTIGACIÓN**

Videos interactivos y su influencia en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes del tercer grado de la unidad educativa Aurora Estrada y Ayala de Ramírez Pérez, en la ciudad de Babahoyo, provincia de los Ríos.

### **1.2.- MARCO CONTEXTUAL**

#### **1.2.1.- CONTEXTO INTERNACIONAL**

En la mayoría de los países desarrollados, las universidades más poderosas utilizan circuitos internos de televisión para transmitir videos didácticos y en algunos casos cuentan con potentes medios para suministrar estos materiales a los clientes interesados.

En este caso se puede citar al Proyecto Videolink, orientado a la producción de videos bajo demanda para la educación médica continuada con la posibilidad de enviarlos vía satélite o cámara web desde Baltimore, Boston y Filadelfia a diferentes centros del mundo.

Este tema de producir videos bajo demanda ha sido puesto en práctica también, por países como Chile en un entorno más colaborativo entre centros de educación superior. En 1998 comenzó a funcionar en este país el Proyecto Alejandría, orientado a la producción de videos para la educación superior bajo demanda. Esta estrategia es auspiciada por la red Universitaria Nacional (REUNA) y participan un total de 9 universidades.

Permitiendo posibilidades de ramificaciones laterales, que desarrollan el estudio de determinados contenidos con más fuerza que otros, en dependencia de las necesidades particulares de aprendizaje. Estas posibilidades se logran combinando los procedimientos y técnicas provenientes de la enseñanza asistida por computadoras con las ventajas que ofrece el video como medio didáctico, siendo la interactividad la característica principal de esta fusión.

### **1.2.2.- CONTEXTO NACIONAL**

Según investigaciones realizadas en distintas partes de nuestro país se ha detectado el aumento de problemas en el desarrollo de la creatividad en estudiantes, es por eso que en la actualidad se están implementando nuevas técnicas de enseñanza tales como son los Vídeo Interactivo es un vídeo (producido con técnicas tradicionales) al que se le han agregado datos que lo enriquecen desde el punto de vista de su contenido global. Bajo el término vídeo interactivo se acogen multitud de sistemas, y no todos con el mismo grado de complejidad. Abordar su estudio puede parecer complicado al no existir una definición fija de vídeo interactivo. A pesar de ello, hablar de vídeo interactivo supone referirse a la conjunción de las posibilidades que ofrecen la tecnología vídeo y la tecnología informática. El vídeo interactivo incluiría, en consecuencia, las características didácticas de ambos. El vídeo interactivo al resultar de la fusión de dos poderosos medios electrónicos: el vídeo y la informática, posibilita la combinación del poder de evocación de la imagen con la capacidad de diálogo (interactividad) de los medios informáticos.

### **1.2.3.- CONTEXTO LOCAL**

Con lo que corresponde a la región la dimensión más importante a destacar en el video, es que puede ser utilizado como un importante medio audiovisual de enseñanza, ya que combina elementos de los otros medios, como la fotografía, la imagen en movimiento, el texto, el sonido; en función de favorecer el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Sabiendo que el uso del video didáctico como apoyo al proceso docente está muy ligado al desarrollo económico de la región y como no del país, a la política de las universidades y centros médicos y al diseño de los diferentes programas se pone como objetivo prioritario crear un servicio piloto de video de apoyo a la educación regional en áreas objeto que apoyen la docencia a través de tecnología de video a pedido.

### **1.2.3.- CONTEXTO INSTITUCIONAL**

En la investigación realizada a los estudiantes de la Unidad Educativa Aurora Estrada Y Ayala de Ramírez Pérez, se pudo constatar dificultades en los estudiantes al preguntar que pensaban sobre un video que observaron para desarrollar su creatividad y el maestro puede aprender a usar nuevas técnicas de aprendizaje para aportar a los estudiantes para que desarrollen habilidades y destrezas comunicativas, emocionales, cognitivas e integradoras, por ello se pretende que los estudiantes se adueñen de herramientas expresivas que les facilite la construcción de su identidad.

## **1.3.- SITUACIÓN PROBLEMÁTICA**

Videos interactivos y su influencia en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes de la unidad educativa aurora estrada y Ayala de Ramírez Pérez del Cantón Babahoyo, Provincia de Los Ríos.

## **1.4.- PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

### **1.4.1.- Problema General**

¿De qué manera influyen los videos interactivos en el desarrollo de la creatividad en los estudiantes de la Unidad Educativa Aurora Estrada y Ayala de Ramírez Pérez del Cantón Babahoyo, Provincia de Los Ríos?

### **1.4.2.- Subproblemas o Derivados**

- ✓ ¿De qué manera influye la aplicación de videos interactivos en la imaginación constructiva de los estudiantes de la Unidad Educativa “Aurora Estrada Y Ayala De Ramírez Pérez”?
- ✓ ¿Por qué la aplicación de videos interactivos influye en el desarrollo del pensamiento de los estudiantes de la Unidad Educativa “Aurora Estrada Y Ayala De Ramírez Pérez”?
- ✓ ¿Cómo los videos interactivos pueden contribuir al desarrollo de la creatividad?



## **1.5.- DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN**

Este trabajo se realizó con el objetivo de dar a conocer las nuevas estrategias de enseñanza y como los niños pueden desarrollar su creatividad por medio de los videos interactivos se realizó con estudiantes de la Unidad Educativa Aurora Estrada y Ayala de Ramírez Pérez del Cantón Babahoyo, Provincia de Los Ríos.

**Campo.-** Educativo

**Área.-** Educación General Básica

**Aspecto.-** videos interactivos

### **Delimitación espacial**

La investigación se la realizó en la Unidad Educativa “Aurora Estrada Y Ayala De Ramírez Pérez

### **Delimitación temporal**

La investigación de la desarrollo durante el periodo 2014 – 2015.

### **Delimitador demográfico**

La información la obtendremos de los estudiantes, docentes y autoridades de la institución.

## **1.6.- JUSTIFICACIÓN**

El manejo de recursos tecnológicos en el aula de clase es una herramienta poderosa para la construcción participativa del conocimiento alrededor de cualquier tema, para la construcción de materiales de clase y para la investigación y consecución ilimitada de materiales que construyan a enriquecer el conocimiento y sobre todo al desarrollo de la creatividad.

La dimensión más importante a destacar en el video interactivo, es que puede ser utilizado como un importante medio audiovisual de enseñanza, ya que combina elementos de los otros medios, como la fotografía, la imagen en movimiento, el texto, el sonido; en función de favorecer el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje y fortalecer la creatividad y la imaginación de los estudiantes al interpretar y relacionar situaciones.

Esta investigación es muy importante desde el punto de vista del aprovechamiento de los videos interactivos en el desarrollo de la creatividad en los estudiantes.

Uno de esos factores dentro de este problema y como un mecanismo para mejorar la creatividad, es la utilización adecuada de los videos interactivos, como una herramienta tecnológica de apoyo, especialmente porque está creando oportunidades para enriquecer el ambiente en el que se desarrolla la educación y que además se encuentra al alcance del estudiante.

## **1.7.- OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN**

### **1.7.1.- Objetivo General**

Conocer cómo influye la aplicación de videos interactivos en la creatividad de los estudiantes de la Unidad Educativa “Aurora Estrada Y Ayala De Ramírez Pérez” Del Cantón Babahoyo, Provincia De Los Ríos.

### **1.7.2.- Objetivos Específicos**

- ✓ Analizar de qué manera influye la aplicación de videos interactivos en la imaginación constructiva de los estudiantes de la Unidad Educativa “Aurora Estrada Y Ayala De Ramírez Pérez”.
- ✓ Determinar por qué la aplicación de videos interactivos influye en el desarrollo del pensamiento divergente de los estudiantes de la Unidad Educativa “Aurora Estrada Y Ayala De Ramírez Pérez”.
- ✓ Indicar cómo los videos interactivos pueden contribuir al desarrollo de la creatividad.

## CAPITULO II.- MARCO TEÓRICO O REFERENCIAL

### 2.1.- MARCO TEÓRICO

#### 2.1.1.- MARCO CONCEPTUAL

##### **Video interactivo**

Según Hammoud (2006), En este sentido, un video interactivo es un video (producido con técnicas tradicionales) al que se le han agregado datos que lo enriquecen desde el punto de vista de su contenido global.

Esta definición, aunque es bastante genérica nos permite establecer un aspecto importante del video interactivo. Los datos que agregamos a un video normal para hacerlo interactivo pueden ser visibles o transparentes para el usuario. Por ejemplo, los elementos visibles podrían ser el acceso a documentos en distintos formatos (HTML/HTML5, PDF, PPT, DOC), secuencia de imágenes, audio (música, voz humana o artificial), animaciones y simulaciones (SWF). Posteriormente haremos referencia a los datos que son transparentes para el usuario y que pueden estar presentes en los videos interactivos.

Hammoud propone dos definiciones complementarias: *Interactive video presentation* y *Interactive video database*

Ciertamente el vídeo es un elemento multimedia usado en la enseñanza actual de forma muy habitual Sin embargo, etiquetar un elemento de vídeo por sí mismo como

educativo o no educativo no es posible sin conocer el uso que se le da al mismo, pues es precisamente el uso el que determina esa propiedad.

Las inclusión de material multimedia en la enseñanza ha existido antes y después del aprendizaje online, bien usándose como un mero recurso de apoyo al aprendizaje tradicional o incluso formando unidades didácticas completas que actuaban como la totalidad del material disponible, mostrando interés y resultados similares a los impartidos de forma tradicional.

En breve, un vídeo interactivo es un contenido multimedia que es capaz de leer, interpretar y dar respuesta a acciones del espectador-usuario. Es decir, un vídeo que convierte al espectador en una parte activa del proceso del consumo de contenido audiovisual.

Los videos interactivos te ayudan a generar intereses en tu manera al ofrecer una experiencia visual más directa y dinámica.

Hoy en día, resulta familiar oír hablar de vídeo interactivo. En el conjunto de las innovaciones propiciadas por la evolución y expansión de los medios electrónicos y que afectan directa o indirectamente a los procesos de enseñanza-aprendizaje, destaca este nuevo sistema nacido casi con nuestra década. Este medio constituye un sistema que, configurado alrededor del vídeo, aparece como tema de atención creciente en la bibliografía relacionada con los medios didácticos.

Con frecuencia encontramos en estas referencias que el concepto de interacción adquiere significados muchas veces ambiguos y alejados de lo que en las ciencias de la educación se ha entendido tradicionalmente por interacción. Pero, tampoco debemos caer en el reduccionismo que supone considerarlo como exclusivo de la comunicación verbal.



Si entendemos el aprendizaje como una actividad interpersonal (interacción o inter-actividad), concluiremos que ya no se puede restringir la utilización del término a su componente verbal. Las situaciones de aprendizaje incluyen, además, otro tipo de relaciones. Entre ellas, no debe olvidarse la acción de los medios didácticos. Estos medios tienden a configurar situaciones reales de comunicación cada día más sofisticadas. Y como consecuencia, de interacción.

Por otra parte, la ampliación del concepto tampoco debe extrapolarse, ya que puede perder la referencia del alumno.

Desde el punto de vista didáctico, el concepto de interacción ha estado relacionado tradicionalmente con la enseñanza programada, y al campo del vídeo ha llegado de la mano de la E.A.O.

En principio un medio se concibe como interactivo cuando tiene capacidad de implicar al estudiante activamente en el programa de instrucción. Es decir, el estudiante responde activamente al medio y éste, a su vez, al estudiante. La interactividad se concibe, entonces, como la relación subjetiva que se establece entre una persona y el producto que le es presentado a través de un proceso de diálogo.

La aparición del VI y, sobre todo, los trabajos que de este medio se ocupan han vuelto a poner en el candelero el concepto de interacción, y mejor aún, al menos para nuestros propósitos, el de medio interactivo. Podría parecer, al leer los trabajos sobre vídeo interactivo que la interacción -interactividad- ha llegado a los procesos didácticos de la mano de esta poderosa tecnología. Como mostraré más adelante con algunos ejemplos la preocupación por lograr medios audiovisuales interactivos ha sido constante en el mundo de la educación.

## **CREATIVIDAD**

La creatividad, también denominada como inventiva, pensamiento original, imaginación constructiva, pensamiento creativo, entre otras maneras, es lisa y llanamente la facultad humana de crear y que como tal nos permitirá la generación de

nuevas ideas, conceptos o de nuevas asociaciones entre ideas y conceptos ya conocidos y que están orientados a producir soluciones originales. La creatividad puede dar lugar a la creación de cualquier cosa nueva, al hallazgo de soluciones originales o a la modificación o transformación del mundo.

El proceso de creatividad consistirá en encontrar aquellos métodos u objetos más satisfactorios para realizar aquellas tareas que permitan la concreción de maneras o cosas nuevas y distintas, siendo el ingenio la principal fuente de inspiración para dar curso a los mismos. Es decir, la creatividad hurga en procedimientos y herramientas para llevar a cabo tareas de una manera alternativa a la clásica y lo hace de modo exitoso claro está, logrando un resultado distinto y positivo en este sentido. Puesto en palabras más populares y sencillas, la creatividad sirve especialmente para hacernos la vida más simple, ya que a través de la inventiva que esta supone e implica permite encontrar métodos alternativos para realizar acciones, tareas de manera rápida y con el éxito asegurado.

Además, la creatividad, suele ser una excelente herramienta a la hora de tener que cumplir o satisfacer deseos, ya que nos permitirá hacerlo de manera rápida, efectiva, económica, sin necesidad de embarcarnos en grandes empresas o gestas para lograr aquello que queremos o deseamos.

Cómo y porqué existe la creatividad. La ciencia desde diversas disciplinas y ramas se ha interesado en estudiar e investigar el cómo y el porqué de la creatividad. Desde un punto de vista estrictamente técnico, la creatividad se entiende como un proceso, como una característica más de la personalidad de las personas o bien como un producto.

Por ejemplo, a instancias de la psicología, la creatividad es una actividad que se encuentra contenida por la imaginación, que consiste básicamente en hacer algo nuevo o lo mismo pero de manera distinta y así es como la explica.

Por otro lado, para la sociología, la creatividad surgirá cuando se encuentren presentes tres variables: el campo, representado en los grupos sociales, el dominio, que será la disciplina o área en cuestión y el individuo. Entonces, la sociología sostiene que

una persona realiza transformaciones en un dominio determinado, las cuales, posteriormente, serán evaluadas a instancias de los diversos grupos sociales.

Lo cierto es que la creatividad así como otras capacidades del ser humano implica para su realización diferentes procesos mentales combinados que aún permanecen ocultos para la ciencia en general, o sea, aún no han podido ser determinados pero se cree que existen y son los responsables directos de ello. Mientras tanto, como ya señalamos, la creatividad tiene su punto de origen en la imaginación de la persona y si bien falta conocimiento al respecto de los procesos que intervienen en la generación del pensamiento ordinario y del creativo, es posible que se determine cada cual con el resultado, es decir, cuando la consecuencia sea un acto de lo más creativo.

Las características de la persona creativa. Si bien al respecto de la creatividad es difícil generalizar porque obviamente es una cuestión tan subjetiva y particular de cada uno, se pueden dar algunas de las características más comunes que suelen observarse en aquellas personas o personalidades más creativas: confianza en sí mismo, valor, flexibilidad, elevada capacidad para la asociación, capacidad intuitiva, fineza en la percepción, imaginación, capacidad crítica, inquietudes intelectuales, características afectivas de sentirse queridos y apreciados, soltura, libertad, entusiasmo, tenacidad y profundidad.

Ahora bien, ojo que esto no implica que alguien no disponga alguna de estas condiciones no pueda ser creativo ni mucho menos sino que son características que recurrentemente se han observado en personas con creatividad plena

Gardner (1999): "La creatividad no es una especie de fluido que pueda manar en cualquier dirección. La vida de la mente se divide en diferentes regiones, que yo denomino 'inteligencias', como la matemática, el lenguaje o la música. Y una determinada persona puede ser muy original e inventiva, incluso iconoclasticamente imaginativa, en una de esas áreas sin ser particularmente creativa en ninguna de las demás".

Goleman, Kaufman y Ray (2000): "...contacto con el espíritu creativo, esa musa esquiva de las buenas –y a veces geniales- ideas".

Matisse (2009): "Crear es expresar lo que se tiene dentro de sí". Para este autor las respuestas a los problemas se encuentran dentro del propio ser humano y no en el mundo como yo he extraído de las definiciones de otros.

Gagné (2010): "La creatividad puede ser considerada una forma de solucionar problemas, mediante intuiciones o una combinación de ideas de campos muy diferentes de conocimientos".

Acuña (2010): "La creatividad es una cualidad atribuida al comportamiento siempre y cuando éste o su producto presenten rasgos de originalidad".

Grinberg (2012): "Capacidad del cerebro para llegar a conclusiones nuevas y resolver problemas en una forma original. Se relaciona con la efectiva integración de ambos hemisferios cerebrales".

Bianchi (2012): "Proceso que compromete la totalidad del comportamiento psicológico de un sujeto y su correlación con el mundo, para concluir en un cierto producto, que puede ser considerado nuevo, valioso y adecuado a un contexto de realidad, ficción o idealidad".

La creatividad o el pensamiento original, es un proceso mental que nace de la imaginación y engloba varios procesos mentales entrelazados. Estos procesos no han

sido completamente descifrados por la fisiología. La cualidad de la creatividad puede ser valorada por el resultado final y esta es un proceso que se desarrolla en el tiempo y que se caracteriza por la originalidad, por la adaptabilidad y por sus posibilidades de realización concreta.

El cerebro humano tiene dos hemisferios con competencias diferentes entre ellos y parece que esta diferencia de competencias es exclusiva del ser humano. Aunque la creatividad también se da en muchas especies animales, sus cerebros difieren totalmente del nuestro, porque están especializados en dar respuesta a estímulos y necesidades visuales, olfativas

### **Capacidad y personalidad creativa**

Aunque existen individuos altamente creativos y otros relativamente no creativos, todos nacemos con una capacidad creativa que luego puede ser estimulada o no. Por tanto, la creatividad puede ser desarrollada y mejorada, como pueden serlo también todas las capacidades humanas. Existen muchas técnicas para desarrollar y aumentar la capacidad creativa, por ejemplo, la lluvia de ideas (en grupo), el pensamiento lateral, los mapas mentales, la selección de ideas, la cuantificación de ideas, la clasificación de ideas, los mapas conceptuales y los diagramas de Ishikawa.

La inteligencia no es la diferencia que existe entre los que son altamente creativos y los que son relativamente no creativos. Los rasgos de la personalidad del individuo creativo es lo que lo diferencia de los demás. En general, se ha comprobado que una persona creativa o un genio, necesitan largos periodos de soledad, tiende a ser introvertida, y tiene poco tiempo para las relaciones sociales y también para lo que ella propia llama las trivialidades de la vida cotidiana. Los creativos tienden a ser



enormemente intuitivos y a estar muy interesados por el significado abstracto del mundo exterior además de ser muy sensibles.

Pueden distinguirse, a grandes rasgos, dos tipos de personas creativas, los artistas (músicos, escritores, pintores, escultores) y los científicos, aunque, como ya se ha pronunciado, no existe mucha relación entre la creatividad y el cociente intelectual (CI). A menudo, el genio, en este tipo de personas, se relaciona y se confunde con la locura.

## **2.1.2.- MARCO REFERENCIAL SOBRE LA PROBLEMÁTICA DE LA INVESTIGACIÓN**

### **2.1.2.1.- ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN**

Una vez realizado una revisión exhaustiva, del tema en mención en los archivos de la biblioteca de la institución y de la Escuela de Educación Básica donde se realiza la investigación se evidencio que no existen trabajos relacionados con los videos interactivos y el desarrollo de la creatividad, siendo el presente trabajo

Existen seres humanos dotados de genialidades, que plantean una concepción hereditaria de la creatividad que intensifica su interés por el estudio de este tema. Hay diversas teorías plasmaremos algunas que consideramos interesantes.

#### **Gestáltica.**

Existe una analogía entre el proceso de pensar creativo y el proceso perceptivo: comprender significa captar conexiones, entre los estímulos percibidos, generando relaciones de tipo casual o formal. Para los gestaltistas el proceso es más creativo y el producto más novedoso cuanto más marcado aparece el cambio de orden, en la

diversidad de conexiones. Max Wertheimer, uno de los exponentes, aplicó en forma directa los aportes de la Psicología de la Gestalt al proceso de pensamiento creativo.

Su opinión acerca de un problema que corresponde con una figura abierta, y produce en el que piensa una tensión que hace que de inmediato lo impulse al restablecimiento del equilibrio, o sea, hacia la "**figura cerrada**". Utiliza el vocablo creativo como sinónimo de productivo, y considera que el enfrentamiento a un problema se asimila con un esquema de representación similar a una figura abierta.

Esto significa transformar productivamente el planteamiento inicial del problema: iniciar una búsqueda a través de una especie de hilo conductor, mediante el cual cada percepción no queda aislada, en cambio, se vincula o anuda directamente con la siguiente. Debemos aprender a mirar de una forma distinta un problema; salir de la rutina con la que se hace y darle un giro al percibir.

### **Psicoanalítica de Sigmund Freud.**

La estructura y el funcionamiento de la mente humana fueron de gran alcance, tanto en el ámbito científico como en el de la práctica clínica.

**Sigmund Freud**, descubrió que el individuo se protege de sus instintos y del mundo exterior porque no le proporcionan la satisfacción de sus instintos, retirándose a procesos psíquicos internos. Gracias al mundo interno del individuo se crea una realidad nueva producto de su creatividad.

Sobre estas bases freudianas, **Sharpe (1930)** y **Faiebain (1938)** ven la motivación de todos los logros culturales en la desviación de las energías libidinales de sus objetivos originarios hacia metas superiores.

**Sigmund Freud**, descubrió que estos procesos se desarrollan en el inconsciente, donde subyacen las soluciones creativas y las neuróticas a los conflictos.

Siguiendo a **Freud**, **Helen Deutsch** analiza el proceso creativo ante la presión de los **impulsos instintivos**, y surge la amenaza de la solución neurótica, la defensa inconsciente induce a la creación de una obra de arte. **Kris (1952). El papel del yo**

**contra el ello**, piensa que la creatividad en general sólo es posible gracias a la regresión del yo.

**Rose** (1964) también distingue entre imaginación creativa y regresiva. La creativa representa una ampliación de las fronteras del yo, al que ayuda por cuanto se mantiene su equilibrio entre el yo corpóreo y la identidad del yo en la dimensión social.

### **Existencialista**

La creatividad sólo es posible cuando el individuo encuentra su mundo, el de su entorno y el de sus semejantes. La intensidad con que se encuentra ese mundo circundante condiciona el grado de creatividad.

**Rolo May** habla de un "**encuentro**" entre sujeto y entorno, el cual produce el acto creativo. El objeto ha de ser "**visto**" y "**absorbido**" por el sujeto. Hay seres que desarrollan su vida con menor o mayor indiferencia frente al otro (persona u objeto). Con respecto al entorno social plantea que: "todo conflicto requiere límites y la lucha contra los límites es la fuente genuina de los productos creativos".

La mediación de los conflictos donde el mediador debe desplegar su creatividad es el encuentro. Los existencialistas critican a los psicoanalistas ya que éstos reducen la creatividad a un mero rasgo psicótico. Rolo May sustenta que la creatividad es producto de la máxima **salud emocional**, en donde el individuo creativo resulta receptivo y dispuesto al encuentro. La creatividad es la satisfacción de la necesidad de comunicarse con el entorno.

### **Transferencia.**

**Joy Paul Guilford (1967)**; desarrolla la teoría intelectual de la creatividad la que demuestra que el individuo creativo está motivado por el impulso intelectual de estudiar los posibles problemas y encontrar soluciones a los mismos.

**Joy Paul Guilford**; no le importa el campo en el que se desarrolla la creatividad, pues lo considera como un simple elemento de aprendizaje y aprender es captar nuevas informaciones o establecer relaciones nuevas con informaciones viejas.

Todo aprendizaje contiene un aspecto general, transmisible a otros cometidos de carácter general, y otro específico, no transmisible.

### **Interpersonal o cultural.**

Los exponentes de esta teoría ponen especial énfasis en lo que la personalidad tiene de dependencia de los semejantes, del entorno y de la cultura.

**Alfred Adler** (1927) define creatividad como la utilidad suprema y desarrolla el concepto de **fuerza creativa del individuo**, la que va a depender de otros aspectos de la personalidad.

El individuo crea su propia personalidad partiendo de sus disposiciones constitutivas y de expresión. El factor experiencia tiene especial relieve. El individuo utiliza su **conciencia social** y su **fuerza creativa** para ser útil a la sociedad y realizarse a sí mismo.

Reserva al individuo con la máxima libertad para configurar su vida mediante fuerzas creativas, no obstante reduce la motivación al sentimiento de inferioridad y, de la misma manera que **Freud**, atribuye a unos pocos la capacidad de ser creativos.

**Moreno** (1953); plantea que la cultura existe si previamente existe la espontaneidad y la originalidad.

Para **Erick Fromm** (1959) la aptitud creativa es la base de cualquier creatividad, aunque no tenga que verse necesariamente en el producto. Concibe la creatividad como la capacidad de ver, percibir y reaccionar; percepción creativa significa ver al hombre abierto ante lo nuevo, sin generalizaciones ni proyecciones neuróticas para así alcanzar madurez interna y adquirir un comportamiento creativo.

**Carl Rogers** (1959): considera que la condición capital de creatividad es que el individuo perciba su entorno sin prejuicios. Así, la creatividad es el producto de nuevas relaciones que surgen de la singularidad del individuo y de las circunstancias, de la atmósfera que hace posible la libertad y la seguridad psicológica donde el individuo puede poner en marcha su potencial y realizarse.

**Melvin Tumin** (1962); entiende que el conformismo de la sociedad no deja lugar para la creatividad del individuo, no lo deja ser diferente. Por lo que habría que educar para encontrar la propia satisfacción creativa y reducir la importancia del estatus social.

**Paul Matussek** (1967) ve la personalidad de cada uno como elemento decisivo para el vivir creativo, para aprovechar su propia oportunidad.

**M.Stein** (1953); considera que las necesidades del grupo y las experiencias para el desarrollo de una cultura son determinantes para la creatividad.

**Poul Anderson** (1959); plantea la importancia de las relaciones humanas como estímulo de la creatividad.

**Margaret Mead** (1959); cree que la educación para la creatividad favorece el pensamiento divergente, orientando el proceso y no el producto para formar individuos creativos abiertos al entorno.

### **Asociacionista.**

El ser humano encuentra en la asociación la forma de ir aumentando su conocimiento del mundo del mundo. Respecto a las características de la producción los estudios evidencian que en el producto creativo aparecen las asociaciones hechas a partir de ideas originales y libres. Según esta corriente, los creativos se diferencian de los no creativos en dos elementos fundamentales: la jerarquía de las asociaciones y la fuerza de las mismas. El proceso de libre asociación, requiere para manifestarse que se cree un clima adecuado para llevarlo a cabo, de modo que sea una "vía" de la creatividad.

A mediados de la década del sesenta, dos investigadores: **Mednick (1962)** y **Malzman (1960)** hicieron valiosos aportes a la Psicología Asociacionista al internarse en el estudio de la creatividad. **Mednick** define la creatividad como "asociaciones orientadas a combinaciones nuevas", de manera que una persona será creativa cuanto más alejados estén los elementos asociados".

### **Inteligencias múltiples.**

**Howard Gardner (1988)**, nos plantea que el individuo creativo es una persona que **resuelve problemas** con regularidad, elabora productos o define cuestiones nuevas en un campo, de un modo que al principio es considerado nuevo, pero que al final llega a ser aceptado en un contexto cultural concepto.

Gardner considera la creatividad como un fenómeno multidisciplinario, que no se presta al abordaje desde una sola disciplina como se ha hecho hasta ahora. Esta afirmación se basa en que la creatividad es un fenómeno polisémico y multifuncional aunque este investigador reconoce que a causa de su propia formación parece inevitable que, en su estudio de la creatividad, ponga el mayor énfasis en los factores personales y haga uso de la perspectiva biológica, epistemológica y sociológica para hacer un abordaje de conjunto. El sistema gardneriano tiene tres elementos centrales cuyos "nodos" son:

- **Individuo:** El citado autor diferencia el mundo del niño dotado pero aún sin formar y la esfera del ser adulto, ya seguro de sí mismo. Le confiere importancia a la sensibilidad para con los modos en que el creador hace uso de la cosmovisión de niño pequeño.
- **Trabajo:** Alude a los campos o disciplinas en que cada creador trabaja; los sistemas simbólicos que usa habitualmente, revisa, o inventa otros nuevos.
- **Las otras personas:** considera también la relación entre el individuo y otras personas de su mundo. Aunque se cree que algunos creadores trabajan en aislamiento, siempre la presencia de otras personas es fundamental; estudia la familia y los profesores, en el período de formación, así como los que han apoyado o han rivalizado en los momentos de avance creativo.

Después de haber desarrollado y analizado algunas de las teorías sobre la creatividad podemos opinar que la creatividad requiere de muchos elementos, algunos definidos, otros en estudio, pero que las opiniones de sus autores no coinciden en su totalidad. Lo cierto de todo esto es que la creatividad ha existido desde la aparición del hombre sobre la tierra, donde su inteligencia, su originalidad para resolver los

problemas de su entorno han sido la base para que la creatividad sea identificada mediante aspectos relevantes o características que a continuación explicaremos.

### **2.1.2.2.- CATEGORÍA DE ANÁLISIS**

#### **Interactividad**

La interactividad se considera como el resultado de un intercambio fluido y efectivo de información, la cual se obtiene y se suministra de forma bidireccional entre un medio y el usuario, es decir, que ha existido un diálogo entre ambos.

Según *Salinas (1994)*, un medio se considera interactivo “cuando el estudiante participa activamente en el programa de instrucción, o sea que el estudiante responde al medio y este a él”. Las acciones, tareas y rutas a seguir son el resultado de la interacción entre el estudiante y el medio.<sup>1</sup>

### **2.1.3.- POSTURA TEÓRICA**

En el presente trabajo se adopta como postura teórica la concepción de que la creatividad se desarrolla no solo debido a las necesidades, sino también al tener alternativas que estimulen la imaginación y el pensamiento creativo de los individuos.

La finalidad de esta investigación radica en estudiar la influencia de la práctica de un plan de participación del desarrollo del pensamiento en estudiantes de Educación General Básica de la Unidad Educativa Aurora Estrada y Ayala de Ramírez Pérez

---

<sup>1</sup> SALINAS J. Interacción, medios interactivos y vídeo interactivo. Revista de Educación a Distancia. 1994: 137-48.

En el presente trabajo se adopta como postura teórica la concepción de que la creatividad se desarrolla no solo debido a las necesidades, sino también al tener alternativas que estimulen la imaginación y el pensamiento creativo de los individuos.



## **2.2.- HIPÓTESIS**

### **2.2.1.- Hipótesis General o Básica**

Si aplicamos adecuadamente videos interactivos desarrollaremos la creatividad de los estudiantes de La Unidad Educativa “Aurora Estrada Y Ayala De Ramírez Pérez” De La Ciudad De Babahoyo, Provincia De Los Ríos

### **2.2.2.- Sub-Hipótesis o Derivados:**

- Conociendo las dificultades que tiene cada estudiante al momento de desarrollar su creatividad identificamos la dificultad que presenta, aquí nos permitirá usar adecuadamente videos interactivos para potencializar su creatividad

-Relacionando a los docentes y padres de familia en la práctica del aprendizaje reforzará las habilidades de los estudiantes tanto en casa como en la institución educativa.

### **2.2.3.- VARIABLES**

#### **VARIABLE INDEPENDIENTE**

Videos Interactivos

#### **VARIABLE DEPENDIENTE**

Desarrollo de la creatividad

## CAPITULO III.- RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN.

### 3.1. RESULTADOS OBTENIDOS DE LA INVESTIGACIÓN.

#### 3.1.1. Pruebas Estadísticas Aplicadas.

#### 3.1.2. Análisis e Interpretación de Datos.

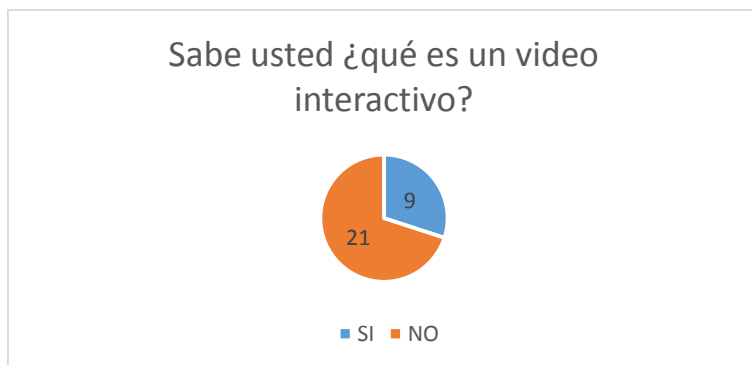
### ENCUESTAS

#### 1. Sabe usted ¿qué es un video interactivo?

TABLA # 1

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	9	30%
No	21	70%
Total	30	100%

GRÁFICO # 1



**Elaborado por:** Cindy Moreno Castro.

**Fuente de investigación:** Unidad Educativa Aurora Estrada y Ayala de Ramírez Pérez  
Cantón Babahoyo, Provincia de Los Ríos.

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

9 encuestados dicen que sí saben lo que es un video interactivo, y 21 que no. Siempre se necesita que los representantes estén familiarizados con los asuntos escolares de sus hijos.

## 2. ¿Usted ha visto un video interactivo?

TABLA # 2

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Varias veces	2	
Una vez	9	
Nunca	19	
Total	30	100%

GRÁFICO # 2



**Elaborado por:** Cindy Moreno Castro.

**Fuente de investigación:** Unidad Educativa Aurora Estrada y Ayala de Ramírez Pérez  
Cantón Babahoyo, Provincia de Los Ríos.

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

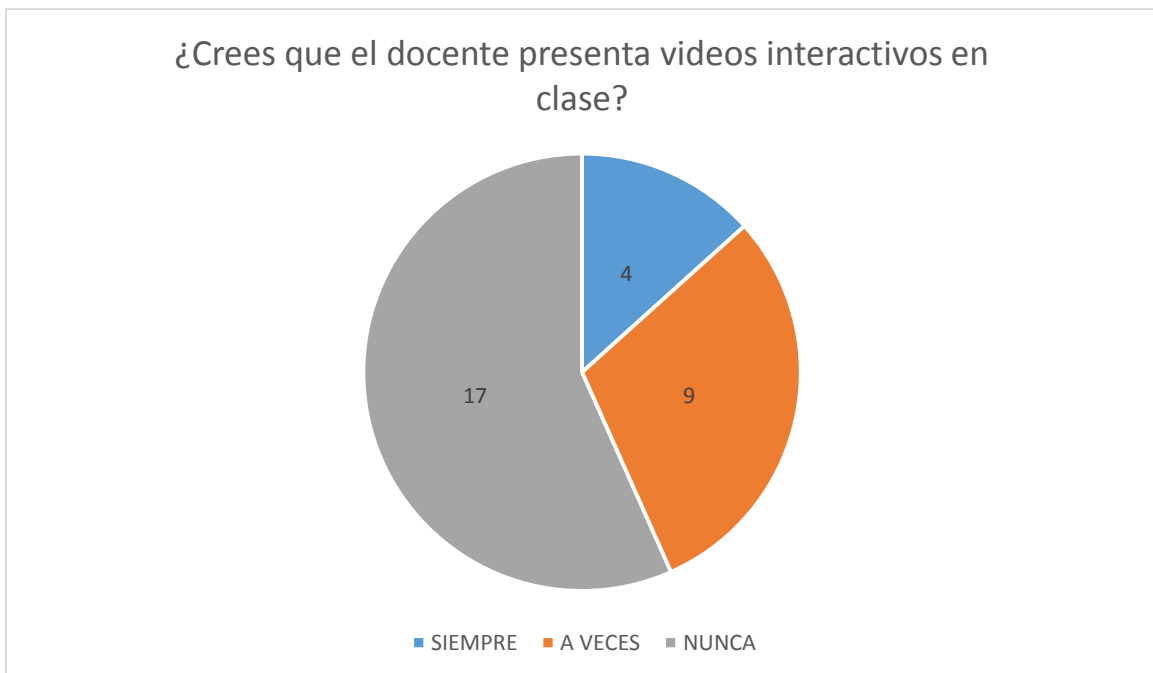
Sobre si han visto un video interactivo, 2 responden que varias veces, 9 que 1 vez, y 19 que nunca. Esto contrasta con el hecho que los encuestados han dicho que no saben lo que es un video interactivo.

### 3. ¿Crees que el docente presenta videos interactivos en clase?

TABLA # 3

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	4	13%
A veces	9	30%
Nunca	17	57%
Total	30	100%

GRÁFICO # 3



**Elaborado por:** Cindy Moreno Castro.

**Fuente de investigación:** Unidad Educativa Aurora Estrada y Ayala de Ramírez Pérez  
Cantón Babahoyo, Provincia de Los Ríos.

#### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

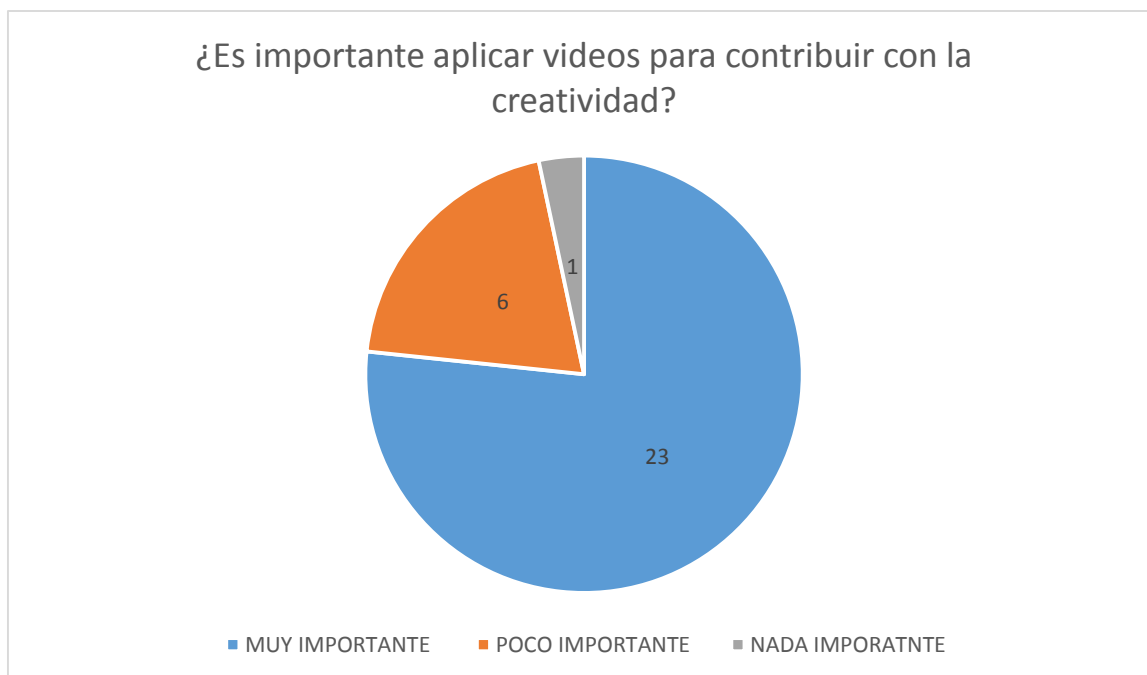
4 dicen que siempre pasan videos interactivos, 9 que a veces, y 17 que nunca. Lo interactivo definitivamente no es algo común en la práctica docente en esta Institución.

#### 4. ¿Es importante aplicar videos para contribuir con la creatividad?

TABLA # 4

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Muy importante	23	77%
Poco importante	6	20%
Nada importante	1	3%
Total	30	100%

GRÁFICO # 4



**Elaborado por:** Cindy Moreno Castro.

**Fuente de investigación:** Unidad Educativa Aurora Estrada y Ayala de Ramírez Pérez  
Cantón Babahoyo, Provincia de Los Ríos.

#### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

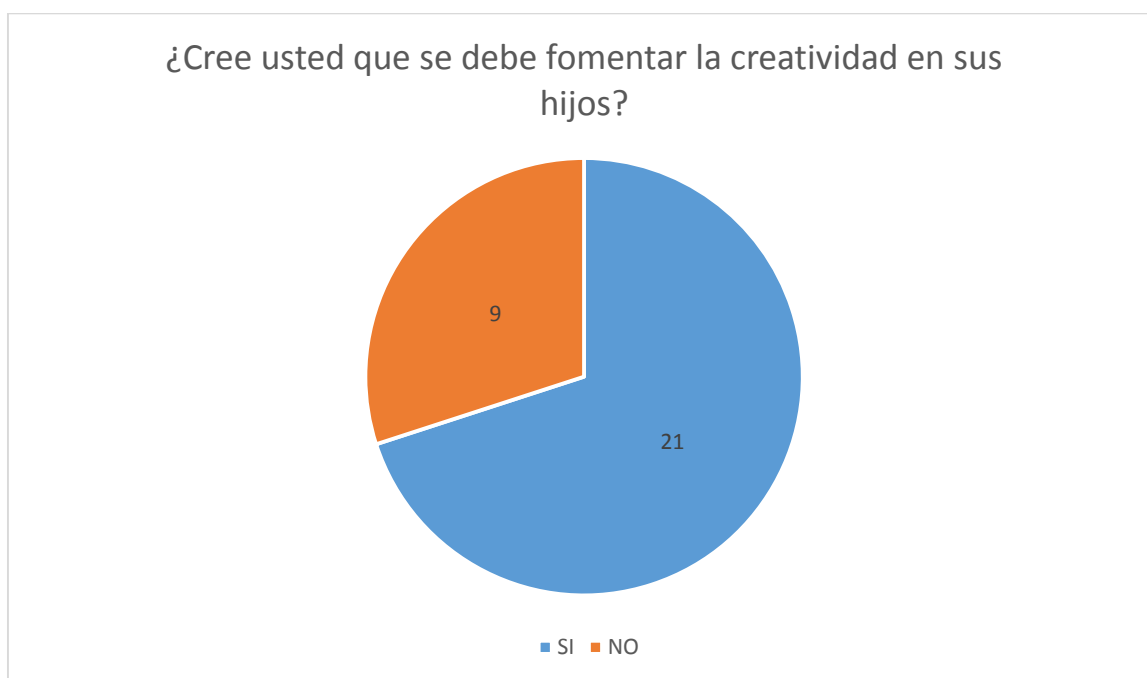
Son 23 representantes que aseguran que es muy importante la aplicación de videos interactivos para fomentar la creatividad, 6 que poco, y 1 que nada. Los padres sí reconocen la relación entre esas dos variables.

## 5. ¿Cree usted que se debe fomentar la creatividad en sus hijos?

TABLA # 5

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	21	70%
No	9	30%
Total	30	100%

GRÁFICO # 5



**Elaborado por:** Cindy Moreno Castro.

**Fuente de investigación:** Unidad Educativa Aurora Estrada y Ayala de Ramírez Pérez  
Cantón Babahoyo, Provincia de Los Ríos.

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

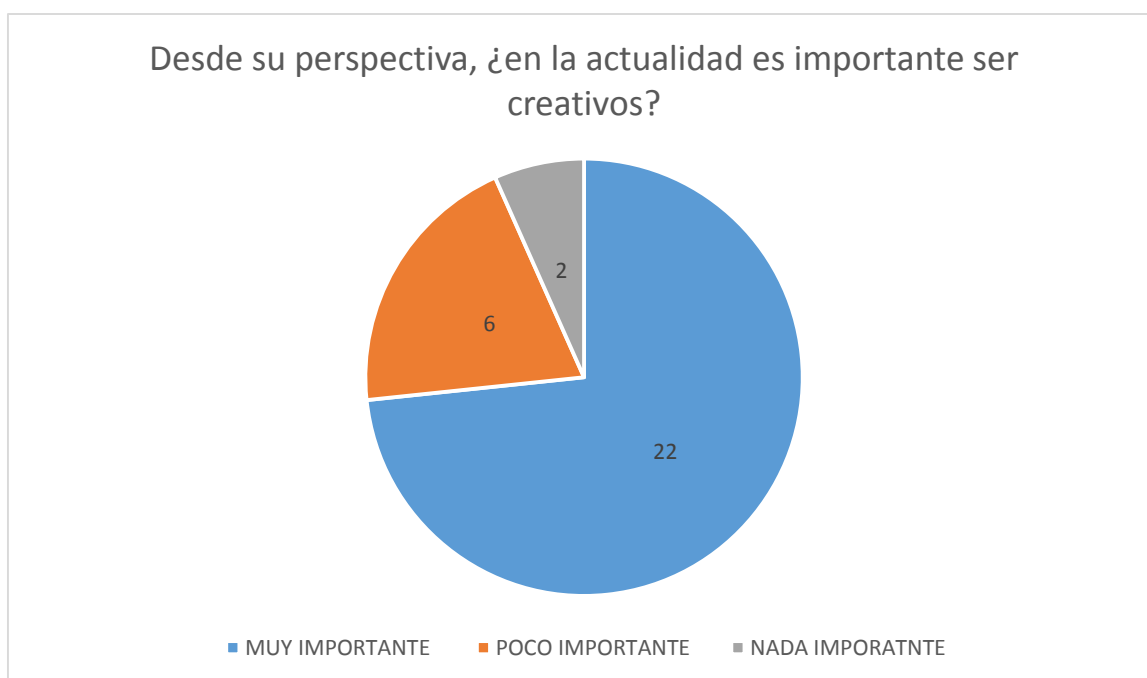
Son 21 los consultados los que afirman que sí se debe fomentar la creatividad, y 9 que aseguran que no. La creatividad en efecto, tiene como un factor potenciador a lo interactivo.

## 6. Desde su perspectiva, ¿en la actualidad es importante ser creativos?

TABLA # 6

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Muy importante	22	73%
Poco importante	6	20%
Nada importante	2	7%
Total	30	100%

GRÁFICO # 6



**Elaborado por:** Cindy Moreno Castro.

**Fuente de investigación:** Unidad Educativa Aurora Estrada y Ayala de Ramírez Pérez  
Cantón Babahoyo, Provincia de Los Ríos.

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Sobre si es importante ser creativos, 22 consideran que es muy importante, 6 que es poco importante, y 2 que para nada. Por lo expresado, la creatividad sí es un asunto importante a favor de los hijos, según la consideración de los encuestados.



**7. Opine usted ¿el docente realiza actividades que promuevan la creatividad en sus estudiantes?**

TABLA # 7

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	8	27%
No	22	73%
Total	30	100%

GRÁFICO # 7



**Elaborado por:** Cindy Moreno Castro.

**Fuente de investigación:** Unidad Educativa Aurora Estrada y Ayala de Ramírez Pérez  
Cantón Babahoyo, Provincia de Los Ríos.

### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

En relación a si los docentes realizan actividades que fomentan la creatividad, 22 declaran que sí, y 8 que no. Como ya se ha señalado, los encuestados sí son conscientes de la relación de que hay entre las actividades didácticas y la creatividad.

## **CONCLUSIONES ESPECÍFICAS Y GENERAL**

### **Conclusiones Específicas**

Las herramientas didácticas usadas por los docentes no toman en cuenta el recurso del video interactivo

Los estudiantes evidencian estar por debajo de los estándares razonables de creatividad estudiantil.

La institución carece del adecuado incentivo académico que provoque la incorporación del video interactivo en la práctica áulica

### **Conclusión General**

A causa de que no se usa el recurso didáctico de video interactivo los estudiantes de esta institución evidencian poco desarrollo de la creatividad

## **RECOMENDACIONES ESPECÍFICAS Y GENERAL**

### **Recomendaciones Específicas**

Se sugiere que se tome en cuenta la opinión de los padres, ya que también son parte de la Comunidad educativa

Se sugiere que se considere el uso de los videos interactivos, como otra opción pedagógica

Se sugiere que los docentes sean más eficientes y utilicen la pedagogía vinculada a lo interactivo

### **Recomendación General**

Se sugiere usar el recurso didáctico de video interactivo en el quehacer áulico para que los estudiantes de esta institución desarrollen la creatividad

## **CAPITULO IV. PROPUESTA DE APLICACIÓN.**

### **4.1. PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADOS.**

De la interpretación de los resultados se determina que es válida una Propuesta que relacione la influencia que tienen los Videos interactivos sobre la creatividad de los estudiantes del 3er grado de la Unidad educativa Aurora Estrada y Ayala de Ramírez Pérez, cantón Babahoyo, provincia de los Ríos.

#### **4.1.1. Alternativa Obtenida.**

Diseño de una guía didáctica en el uso de videos interactivos, como recurso pedagógico, para fomentar la creatividad de los estudiantes del 3er grado de la Unidad educativa Aurora Estrada y Ayala de Ramírez Pérez, cantón Babahoyo, provincia de los Ríos.

#### **4.1.2. Alcance de la Alternativa.**

El alcance de nuestra alternativa tiene como contexto natural esta Institución que es la primera que debe solventar la problemática planteada y cualquiera otra Institución que experimenten esta misma realidad escolar.

#### **4.1.3. Aspectos Básicos de la Alternativa.**

Las actividades dentro y fuera del aula, como aspectos básicos, la relación entre el objetivo asumido, el contenido, los medios y las formas de control y las indicaciones metodológicas, que incluyen las formas de utilización y las vías para el logro de su evaluación.

#### **4.1.3.1. Antecedentes.**

Asumimos como referencia, el trabajo investigativo realizado en Guatemala, por Javier Nolasco Argueta, en 2012, cuyo título es: “Uso de recursos multimedia, para potenciar el aprendizaje de estudiantes de 9no, del Instituto pedagógico Francisco Morazán”.

El mismo está destinado a resaltar cómo las tecnologías modernas, facilitan los aprendizajes de los estudiantes, que se ven motivados e inspirados a la creatividad, dejando a un lado el hecho de ser estudiantes simplemente reproductores de información.

#### **4.1.3.2. Justificación.**

El manejo de recursos tecnológicos en el aula de clase es una herramienta poderosa para la construcción participativa del conocimiento alrededor de cualquier tema, para la construcción de materiales de clase y para la investigación y consecución ilimitada de materiales que construyan a enriquecer el conocimiento y sobre todo al desarrollo de la creatividad.

Esta investigación es muy importante desde el punto de vista del aprovechamiento de los videos interactivos en el desarrollo de la creatividad en los estudiantes.

Por eso se plantea una Propuesta dirigida a fomentar la creatividad, a través de la utilización continua y adecuada de los videos interactivos, como una herramienta tecnológica de apoyo, especialmente porque está creando oportunidades para enriquecer el ambiente en el que se desarrolla la educación y que además se encuentra al alcance del estudiante.

## **4.2.2. OBJETIVOS.**

La guía didáctica, se elaboró con la finalidad de dar cumplimiento a los diversos objetivos planteados en la presente investigación, los cuales se detallan a continuación.

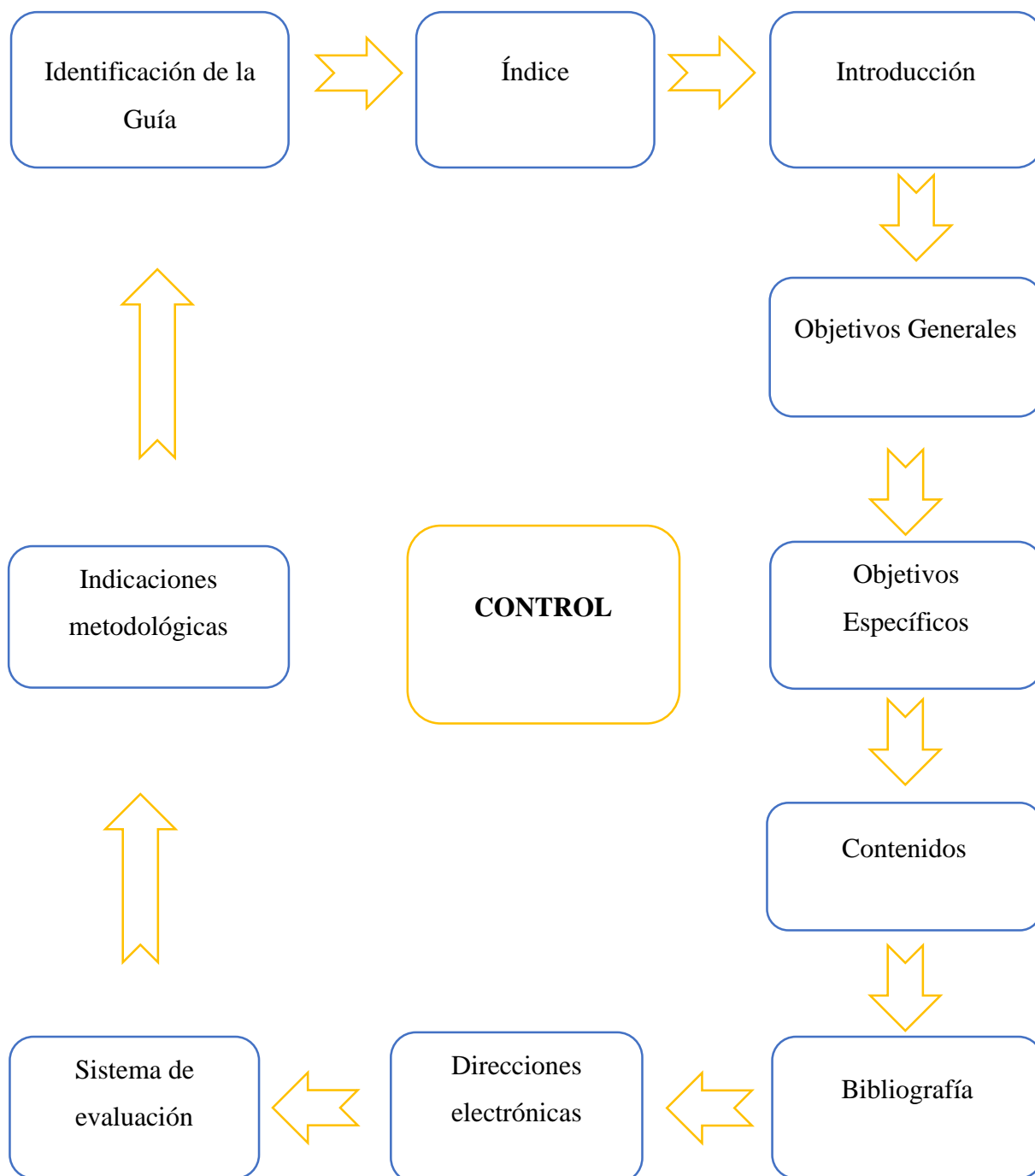
### **4.2.2.1. Objetivo General.**

Capacitar a los docentes en el uso de videos interactivos como herramienta didáctica, para que fomenten la creatividad de los estudiantes del 3er grado de la Unidad educativa Aurora Estrada y Ayala de Ramírez Pérez, cantón Babahoyo, provincia de los Ríos.

### **4.2.2.2. Objetivos Específicos.**

- Socializar los alcances y contenidos de Propuesta.
- Diseñar cronograma de Talleres de capacitación a docentes.
- Evaluar los procesos y resultados de aplicación de la Propuesta.

### 4.3.3. ESTRUCTURA GENERAL DE LA PROPUESTA.



#### **4.3.3.1. Título.**

Guía didáctica con enfoque en videos interactivos técnicas lectoras para que los docentes fomenten la creatividad de los estudiantes del 3er grado de la Unidad educativa Aurora Estrada y Ayala de Ramírez Pérez, cantón Babahoyo, provincia de los Ríos.

#### **4.3.3.2. Componentes.**

Diagnóstico.

Objetivos

Contenido

Propósitos

Método.

Alternativas

Talleres.

#### **4.4. RESULTADOS ESPERADOS DE LA ALTERNATIVA.**

Mediante la aplicación de esta Propuesta, se espera que los docentes adquieran habilidades metodológicas en el uso de los videos interactivos, con las cuales sean capaces de fomentar la creatividad de los estudiantes del 3er grado de la Unidad educativa Aurora Estrada y Ayala de Ramírez Pérez, cantón Babahoyo, provincia de los Ríos.



## BIBLIOGRAFÍA

Hammoud (2006)

FERNÁNDEZ Y COLS, Fátima Addine. (2004:18)

CASTELLANOS D (2002:24)

BERMÚDEZ R. (1996:87)

VILLORA, Víctor (2008) Los recursos tecnológicos y su utilización, México.

### Trilla

BETTEX (2009) Video Interactivo. Educación Media Internacional

GARDNER (1999):

GOLEMAN, KAUFMAN Y RAY (2000):

MATISSE (2009):

GAGNÉ (2010):

ACUÑA (2010):

GRINBERG (2012)

BIANCHI (2012):

[https://es.wikiversity.org/wiki/Video Interactivo](https://es.wikiversity.org/wiki/Video_Interactivo)

<http://www.significados.com/creatividad/>

... via Definicion ABC <http://www.definicionabc.com/general/creatividad.php>

## ANEXOS





**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE**  
**LA EDUCACIÓN**  
**EDUCACIÓN BÁSICA**



**INFORNE DE ACTIVIDADES DEL TUTOR**

Babahoyo, 28 de julio 2016

**Msc.**

**COORDINADOS DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**Presente,-**

**De mis consideraciones :**

En mi calidad de director del Proyecto de Investigación/Informe Final del Proyecto de Investigación, designado por el consejo directivo con oficio 083DG-SECED – 016 de la Srta. Cindy Moreno, cuyo título es:

VIDEOS INTERACTIVOS Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS ESTUDIANTES DEL 3ER GRADO DE LA UNIDAD EDUCATIVA AURORA ESTRADA Y AYALA DE RAMIREZ PEREZ, PROVINCIA LOS RIOS, DURANTE EL AÑO 2015.

Hago llegar a usted el informe de actividades tutoriales cumplidas con el estudiante una vez concluido el trabajo de grado

<b>DATOS DEL ESTUDIANTE</b>	
Número de cédula	120734400-1
Teléfono	0991193712
Correo electrónico	<a href="mailto:Morenocastro1994@gmail.com">Morenocastro1994@gmail.com</a>
Dirección domiciliaria	Vía Baba ( Hcda Martinica)
<b>DATOS ACADEMICOS</b>	
Carrera estudiante	Educación Básica
Fecha de Ingreso	
Fecha de culminación	
Título del Trabajo	VIDEOS INTERACTIVOS Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS ESTUDIANTES DEL 3ER GRADO DE LA UNIDAD EDUCATIVA AURORA ESTRADA Y AYALA DE RAMIREZ PEREZ, PROVINCIA LOS RIOS, DURANTE EL AÑO 2015
Título a obtener	
Líneas de Investigación	Licenciada en Ciencias de la Educación
Apellido y Nombre tutor	MSC. Zoila Bazantes
Relación de dependencia del docente con la UTB	
Perfil Profesional del Docente	
Fecha de certificación del trabajo de grado	

Atentamente

---

MSC. Zoila Bazantes.

DOCENTE TUTOR



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y**  
**DE LA EDUCACIÓN**  
**EDUCACIÓN BÁSICA**



**SESIONES DE TRABAJO TUTORIAL**  
**PRIMERA SESIÓN DE TRABAJO**

Babahoyo, 9 de julio 2016

<b>RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS</b>	<b>ACTIVIDADES REALIZADAS</b>	<b>FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>Se ha pulido el tema y se ha definido el problema principal y los subproblemas correspondientes.</li></ul>	<ol style="list-style-type: none"><li>Se revisó y analizó la información bibliográfica preliminar pertinente.</li><li>Se hizo una investigación preliminar de campo.</li><li>Se describió el hecho problemático desde varios puntos de vista.</li><li>Se ubicó y planteó el problema general</li></ol>	

**SEGUNDA SESIÓN DE TRABAJO**

Babahoyo, 14 de julio 2016

<b>RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS</b>	<b>ACTIVIDADES REALIZADAS</b>	<b>FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>Se elaboraron los objetivos tanto el general como los específicos</li></ul>	<ol style="list-style-type: none"><li>Con la ayuda de un listado de verbos se hicieron varios borradores de objetivos.</li></ol>	

<ul style="list-style-type: none"><li>• Se trabajó en la confección del marco teórico con la ayuda de la información bibliográfica y del internet.</li></ul>	<ol style="list-style-type: none"><li>2. Se revisaron documentos escritos sobre el tema de investigación para construir el marco conceptual y referencial.</li><li>3. Se discutió sobre la postura teórica a asumir en la investigación.</li></ol>	
--	--	--



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA**  
**EDUCACIÓN**  
**EDUCACIÓN BÁSICA**



**TERCERA SESIÓN DE TRABAJO**

Babahoyo, 21 de julio 2016

<b>RESULTADOS ALCANZADOS</b>	<b>GENERALES</b>	<b>ACTIVIDADES REALIZADAS</b>	<b>FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>Se respondió al problema en forma de hipótesis</li></ul>		<ol style="list-style-type: none"><li>Se buscó el fundamento teórico más adecuado para formular una hipótesis.</li></ol>	
<ul style="list-style-type: none"><li>Se determinó el mecanismo de verificación de las hipótesis.</li></ul>		<ol style="list-style-type: none"><li>Se establecieron las variables de la hipótesis con sus respectivos indicadores a ser verificados.</li><li>Se elaboró el cuestionario de comprobación de los indicadores de las hipótesis</li></ol>	



## CUARTA SESIÓN DE TRABAJO

Babahoyo, 28 de julio 2016

<b>RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS</b>	<b>ACTIVIDADES REALIZADAS</b>	<b>FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Se determinó la forma de hacer la aplicación estadística</li></ul>	1. . Se hizo una revisión de la investigación descriptiva.	
<ul style="list-style-type: none"><li>• Se hicieron los cuadros para la recolección de datos.</li></ul>	2. Se definieron las frecuencias y las representaciones gráficas	

**Nota.- Los resultados y las actividades, son realizadas por el tutor del Proyecto de grado, en base a las temáticas que se han abordado en las sesiones de investigación. Estos cuadros son solo un ejemplo de cómo debería organizarse la agenda tutorial, que debe presentarse una vez concluido el trabajo de grado.**

---

MSC. Zoila Bazantes

DOCENTE TUTOR

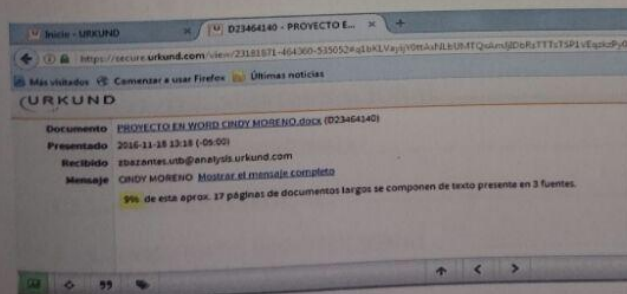


UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO  
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

## CERTIFICACIÓN

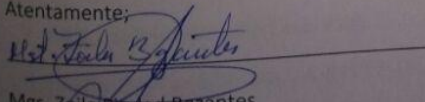
Mgs. Zoila Piedad Bazantes, Tutora del Informe Final, a petición de la interesada.

CERTIFICO; que el presente Informe Final, elaborado por la egresada MORENO CASTRO CINDY ESTHER con el tema "VIDEOS INTERACTIVOS Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS ESTUDIANTES DEL TERCER AÑO DE EDUCACION BASICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA AURORA ESTRADA Y AYALA DE RAMIREZ PEREZ CANTON BABAHOYO, PROVINCIA DE LOS RÍOS, DURANTE EL AÑO 2015". La misma que fue revisada, asesorada y orientada en todo el proceso de elaboración, además fue sometida al análisis de Software Antiplagio URKUND, cuyo resultado es el 9% la cual se encuentra dentro de los parámetros establecidos para la titulación, por lo tanto considero apta para la aprobación respectiva.



Certificación que confiero para fines legales.

Atentamente;

  
Mgs. Zoila Piedad Bazantes  
TUTORA DE INFORME FINAL

