

Plataforma virtual moodle como estrategia para el pensamiento crítico y creativo en estudiantes de educación básica

Cecilia Delgado

DOI: 10.35622/inudi.b.022



EDITADA POR
INSTITUTO
UNIVERSITARIO
DE INNOVACIÓN CIENCIA
Y TECNOLOGÍA INUDI PERÚ

Plataforma virtual moodle como estrategia para el pensamiento crítico y creativo en estudiantes de educación básica

DOI: <https://doi.org/10.35622/inudi.b.022>

Cecilia Delgado

<https://orcid.org/0000-0003-1521-3175>

Con afiliación a la Universidad César Vallejo

Chiclayo - Lambayeque, Perú

dorrillomc@ucvvirtual.edu.pe

Plataforma virtual moodle como estrategia para el pensamiento crítico y creativo en estudiantes de educación básica

María Cecilia Delgado Orrillo
(Autora)

ISBN: 978-612-5069-10-8 (PDF)

Hecho el depósito legal en la Biblioteca Nacional del Perú N° 2022-05485

DOI: <https://doi.org/10.35622/inudi.b.022>

Editado por Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú S.A.C

Urb. Ciudad Jardín Mz. B3 Lt. 2, Puno – Perú

RUC: 20608044818

Email: editorial@inudi.edu.pe

Teléfono: +51 973668341

Sitio web: <https://editorial.inudi.edu.pe>

Primera edición digital

Puno, julio de 2022

Libro electrónico disponible en

<https://doi.org/10.35622/inudi.b.022>

Editores:

Wilson Sucari / Jannina Quilca / Patty Aza / Antonio Flores

Diseño de portada:

David Paucar Condori

Las opiniones expuestas en este libro es de exclusiva responsabilidad del autor/a y no necesariamente reflejan la posición de la editorial.

Publicación sometida a evaluación de pares académicos (Peer Review Doubled Blinded)

Publicado en Perú / *Posted in Peru*



Esta obra está bajo una licencia internacional Creative Commons Atribución 4.0.

Contenido

SINOPSIS	9
INTRODUCCIÓN	10
CAPÍTULO I	12
MARCO TEÓRICO	12
CAPITULO II.....	26
DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA Y MARCO METODOLÓGICO	26
2.1. Descripción de problema	26
2.2. Objetivo de la investigación.....	27
2.3. Diseño y tipo de investigación.....	27
2.3.1. Diseño de investigación	27
2.3.2. Tipo de investigación.....	28
2.4. Cuadro de variables, temas o unidades de investigación	28
2.4.1. Variables.....	28
2.5. Población y muestra	28
2.5.1. Población.....	28
2.5.2. Muestra.....	29
2.6. Técnicas e instrumentos de investigación.....	29
2.6.1. Técnica de la observación	29
2.6.2. Técnica de la encuesta	30
2.6.3. Técnica de Programación	30
2.6.4. Técnicas de dosificación	30
2.6.5. Validez	31
2.6.6. Confiabilidad	31
2.7. Procedimientos de investigación.....	32
2.7.1. Método de análisis de datos	32
2.8. Consideraciones éticas	32
2.9 Operalización de variables	34
CAPÍTULO III	40
EXPOSICIÓN DE RESULTADOS, DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES	40
3.1. Exposición resultados	40
3.1.1. Resultados del pre test sobre el desarrollo del pensamiento crítico del grupo experimental y grupo control.....	40
3.1.2. Resultados del pre test sobre el desarrollo del pensamiento creativo del grupo experimental y grupo control.....	43

3.1.2.1. Descripción de los resultados del pre test a nivel de la variable dependiente del Pensamiento crítico y creativo	46
3.1.3. Resultados sobre el Post test del desarrollo del pensamiento crítico del grupo experimental y grupo control.....	47
3.1.4. Resultados sobre el Post test del desarrollo del pensamiento creativo .	51
3.1.4.1. Descripción de los resultados del post test a nivel de la variable dependiente Penamiento crítico y creativo.....	55
3.1.5. Prueba de Normalidad	55
3.1.6. Contrastación de hipótesis - Prueba de hipótesis general	56
3.2. Propuesta	57
3.3. Discusión	55
3.4. Conclusiones	62
REFERENCIAS	64
ANEXOS	71

SINOPSIS

Este libro es una adaptación de una investigación presentada en la Universidad César Vallejo (Perú), cuyo objetivo fue demostrar la influencia que genera el uso de la plataforma Moodle en el desarrollo del pensamiento crítico y creativo en los estudiantes del sexto grado de la Institución Educativa N° 10384 en la provincia de Chota – Cajamarca, Perú; el tipo de investigación fue aplicada y de enfoque metodológico cuantitativo, el diseño utilizado fue experimental en su nivel cuasi experimental con grupo de control con 35 estudiantes y grupo experimental con 34 estudiantes. Se aplicó un test validado por 05 expertos, que permitió recoger información mediante 20 ítems, según dimensiones del pensamiento crítico y creativo. Los resultados señalaron que la mayoría de estudiantes de ambos grupos se encontraron en el nivel de inicio y luego de participar en el programa de experiencias de aprendizaje utilizando la plataforma virtual moodle, los resultados evidencian que se elevó el desarrollo del pensamiento crítico y creativo en los estudiantes del grupo experimental lo que no ocurrió en el grupo control. Llegando a concluir que el uso de la plataforma virtual moodle influye significativamente en el desarrollo del pensamiento crítico y creativo.

Palabras clave: pensamiento crítico, pensamiento creativo, programa, plataforma virtual moodle.

INTRODUCCIÓN

Actualmente la educación es un proceso que se adapta a las necesidades e intereses de nuestra sociedad. Es por ello que se toma el modelo educativo por competencias con aprendizajes que permitan lograr un mejor desempeño en el entorno social y personal. Dicho esto, la tarea docente se centra en una formación basada no sólo en contenidos sino en la aplicación de éstos en un contexto real pensando de manera crítica y creativa.

En Ginebra-Suiza se realizó un festival educativo sobre pensamiento crítico, en enero de 2020, incidiendo en la relevancia de cuestionar información recibida, analizar contenidos, expresar un punto de vista personal fomentando de esta manera el pensamiento crítico en actividades cotidianas, tanto personales como sociales (Bachillerato Internacional, 2020).

Según Alvino (2019) en Veracruz - México se realizó el IV Seminario Internacional de pensamiento crítico, siendo considerado como uno de los retos de la educación para lograr una formación integral de nuestros estudiantes en conocimientos, habilidades y actitudes, así como un pensamiento reflexivo, crítico y creativo y desarrollo de la autonomía.

En Lima se llevó a cabo el I Torneo Internacional de debate Interescolar “Expresarte América 2018” participando los finalistas de diferentes regiones, para debatir temas de actualidad, destacando que, estos eventos fomentan el pensamiento crítico de los estudiantes (Congreso de la República Perú, 2018).

El Proyecto Educativo Local de la UGEL Hualgayoc – Bambamarca, 2017 -2021, con el propósito de lograr aprendizajes significativos y brindar una educación de calidad, considera como una de las acciones estratégicas para lograr sus objetivos trazados fortalecer el pensamiento crítico, creativo y valorativo en los educandos (Unidad de Gestión educativa Hualgayoc - Bambamarca, 2017).

Este trabajo de investigación fue viable, debido a que se cuenta con diversas fuentes de información relacionadas al PCC además de recursos económicos y humanos que nos permitieron concretizar lo planteado. Está orientada a estudiantes y docentes, permitiendo que los estudiantes piensen crítica y creativamente y que los maestros utilicen como una herramienta didáctica en su

trabajo pedagógico y como referente para crear actividades que desarrollen el PCC, es decir tiene relevancia social.

La aplicación de la investigación con la muestra de estudio ha significado favorecer a los estudiantes que participaron en el estudio a través del programa de las experiencias de aprendizaje (EDAS) utilizando la plataforma virtual Moodle, el mismo que se hace extensivo hacia los PPF y a la comunidad.

Los beneficios metodológicos de la investigación radican en el desarrollo de un programa e instrumentos de investigación, que se evidencia al aplicarse instrumentos y técnicas de investigación a fin de alcanzar las metas planteadas.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

Actualmente y a nivel mundial se ha generado gran interés por el desarrollo del PCC, dada su vital importancia existe preocupación por parte de investigadores y maestros en brindar diversas estrategias y actividades que fortalezcan este tipo de pensamiento, razón por la cual existe variada literatura científica al respecto partiendo desde el trabajo en aula a temprana edad hasta el nivel superior de educación.

A nivel de marco teórico se presenta los trabajos de investigación realizados anteriormente, antecedentes, y relacionados con las variables de estudio considerando diversos niveles geopolíticos luego se abordan las teorías que sustentan la investigación, seguido del desarrollo de contenidos relacionados con las variables des estudio. Así tenemos:

Murcia et al. (2020) en su investigación realizada en Australia, sobre la influencia de la tecnología digital en la creatividad de los niños, PCC, colaboración, alfabetización tecnológica y capacidades socioemocionales; cuyo objetivo fue determinar el impacto que puede causar la codificación tecnológica en la creatividad de los niños, se obtuvo como resultados que la implementación de actividades escolares mediante entornos virtuales desarrolla la creatividad y autonomía de los niños e incentivó el aprendizaje constructivista.

Sánchez (2020) en su trabajo de investigación realizado en España, sobre cómo enseñar a pensar a los alumnos de primaria, teniendo como objetivo evidenciar la importancia del pensamiento, las formas de utilizarlo y el desarrollo de sus habilidades, concluye que, la aplicación de diversas técnicas y actividades aplicadas a los educandos resultaron muy favorables, contribuyendo a la una educación de calidad, hacia la mejora integral de los educandos, no sólo en el campo pedagógico sino también afrontar las dificultades del día a día. Entonces la problemática en relación al pensamiento crítico existe en otras realidades y se buscan formas de resolverlos a fin de beneficiar a los estudiantes.

La investigación en Guayaquil por Posligua-Espinoza (2017) quien implementó la aplicación de actividades lúdicas haciendo uso de la tecnología a fin de

desarrollar en los estudiantes el pensamiento creativo, donde obtuvo muy buenos resultados, llegando a concluir que estas actividades ofrecen la oportunidad a los niños trabajar en un ambiente propio en la construcción de sus propios conocimientos. Por lo tanto, el trabajo de manera virtual marca un cambio favorable en el proceso educativo que conduce a fortalecer la capacidad creativa de los educandos. Por lo tanto, se orienta a favorecer a los niños en el aspecto académico que incluye el desarrollo del pensamiento crítico y creativo para enfrentar las situaciones de la vida permitiéndole analizar discernir y tomar decisiones acertadas tanto a nivel personal como social.

Por su parte Díaz et al. (2020) manifiestan que, según las investigaciones realizadas a los estudiantes universitarios de Chile, dan como resultado bajos niveles de desarrollo del pensamiento crítico, especialmente en las habilidades de razonamiento, la indagación, el análisis, la argumentación, así como en la acertada toma de decisiones. Estos resultados también caracterizan a los estudiantes de Perú y en general caracteriza a los estudiantes de Latinoamérica. Por tanto, uno de los grandes retos que debe enfrentar el sistema educativo es insertar programas que estimulen el desarrollen las habilidades cognitivas en los educandos de los diferentes niveles y modalidades.

En Colombia se realizó una investigación, cuyo objetivo fue contribuir al desarrollo del pensamiento crítico, utilizando las redes sociales como WhatsApp y Facebook, obteniendo como resultado que las habilidades de pensamiento crítico tales como el análisis, la interpretación, la explicación y la autorregulación, se desarrollan mediante foros asincrónicos de discusión de ideas. Se concluyó que, las estrategias virtuales constituyeron un medio muy eficaz que transformó la realidad escolar, incentivando la reflexión en los estudiantes quienes en base a esto fueron construyendo aprendizajes muy significativos que desarrollaron su pensamiento crítico (Mindiola-Molina & Castro-Mendoza, 2021).

Por consiguiente, se tiene como referente que el uso de la tecnología es una buena estrategia para desarrollar habilidades de orden superior en nuestros estudiantes entre ellos el pensamiento crítico, lo cual les permitirá desenvolverse en la sociedad como ciudadanos activos, de mente abierta, reflexivos y dispuestos a retractarse si fuera necesario.

Llontop (2020) en su investigación realizada en Naylamp – Chiclayo, acerca de la aplicación de juegos cooperativos con el fin de fortalecer la capacidad creativa, señalando que la estrategia del juego es muy eficaz en el fortalecimiento de la capacidad de pensar críticamente, promovido por el trabajo colaborativo, la socialización, la sensibilización para poder contrarrestar la individualidad y de esta manera lograr con los niños aprendizajes significativos, con la aplicación de estrategias del juego beneficiando con el desarrollo del pensamiento crítico.

Entonces, se puede reafirmar que el uso de estrategias adecuadas en los estudiantes permitirá el desarrollo del pensamiento crítico desde la labor pedagógica, además se demuestra que el bajo nivel de este tipo de pensamiento se debe a la falta de estrategia didácticas y metodológica que impulsen al desarrollo del mismo.

Delgado (2018) en su investigación realizada en Cutervo – Cajamarca, sobre cómo influye el trabajo pedagógico con mapas mentales en el desarrollo del pensamiento crítico de los alumnos del Instituto Superior Pedagógico “Octavio Mata Contreras”, en la investigación se aplicó un programa específico que generó buenos resultados, favoreciendo a los estudiantes que participaron en la investigación logrando habilidades cognitivas como: memoria, creatividad, organización, además se evidenció avance en cuanto a las capacidades de análisis, síntesis, ubicación espacial y pensamiento icónico y simbólico, así como el desarrollo del razonamiento argumentativo y pensamiento crítico.

Entonces, se puede afirmar que, si los docentes dejan de lado las clases tradicionales que sólo generan conocimiento y si se aplican diversas estrategias para el desarrollo del PCC, se logra que los estudiantes desarrollen capacidades de orden superior, cambiando el aprendizaje memorístico o repetitivo por un aprendizaje significativo que le servirá de mucho en su vida cotidiana.

Las teorías en las que se fundamenta la investigación se sostienen en la teoría constructivista de Piaget. El desarrollo de estructuras cognitivas se da en el proceso de maduración biológica del estudiante, en relación con el contexto en que se desarrolla y su aprendizaje. Para que suceda esto, tiene que pasar por los procesos de asimilación que se relaciona con el contacto que existe entre el individuo y objetos externos, interpreta de acuerdo a sus esquemas mentales

adquiridos previamente, generando así sus propios significados. La acomodación hace referencia a como los conceptos ya asimilados se integran a la red cognitiva del individuo, formando estructuras nuevas de pensamiento e ideas relacionadas a su realidad objetiva. Posteriormente aparece el equilibrio, el desequilibrio y el reequilibrio que dan lugar al conocimiento después de haber solucionado el conflicto cognitivo (Arévalo & Ñauta, 2012).

Lo anteriormente explicado se produce gradualmente en los diferentes niveles o estados de pensamiento: Sensoriomotriz (0 a 2 años) el infante tiene su primer contacto con su entorno, interiorizándolo para hacer realidad sus experiencias mentales al culminar su desarrollo, la etapa preoperacional (2 a 7 años), formula su capacidad de pensamiento con algunas representaciones como palabras, gestos, imágenes que ha tomado del mundo exterior, expresa sentimientos y emociones a través del lenguaje oral y simbólico, desarrollando su fantasía e imaginación. Operaciones concretas (7 a 11 años) los niños razonan sobre las transformaciones ya no se dejan llevar por las apariencias que perciben, tienen un pensamiento cambiante siendo capaces de clasificar, seriar y conservar. Además, la construcción de una moral autónoma. Operaciones formales (12 años a más) el conocimiento del individuo transita de un aprendizaje concreto al lógico formal, utiliza el razonamiento y la criticidad para responder a diferentes interrogantes y a la vez sostiene una postura firme, clara y precisa que dan pase a la obtención de nuevas deducciones, tienen la capacidad de plantear variables, hacer hipótesis y hacer proposiciones sin realizar observación alguna.

La aplicación de esta teoría se concretiza en la construcción de EDA, en la cual no sólo se necesita conocer el grado al que se aplica sino también algunas características biológicas y psicológicas de su edad, intereses, inquietudes, necesidades, conocimientos previos, su manera de aprender, entre otros. Teniendo en cuenta dichas características permitirá que los docentes desarrollen su práctica pedagógica de manera adecuada.

A fin de que se den los procesos mentales de asimilación acomodación y equilibrio se utilizará como estrategia la plataforma Moodle, la misma que tiene un carácter constructivista y a través de las diferentes experiencias se logrará desarrollar en los estudiantes el pensamiento crítico considerado el más relevante, con el cual

será capaz de analizar, interpretar, argumentar, comparar e inferir habilidades de orden superior muy necesarias en el contexto actual en que vivimos.

Bajo el constructivismo de Piaget, se sostiene que cada persona desarrolla cognitivamente a su propio ritmo y bajo sus propios procesos cognitivos. Centrándose así el proceso de aprendizaje en el educando, constituyéndose en autogestor de del conocimiento que se construye en el día a día y más aún en la actualidad que este proceso viene siendo mediado por la tecnología sin condicionamiento de tiempo ni espacio (Edwards, 2017).

El trabajo de investigación también se basa en el Modelo de pensamiento reflexivo, creativo y crítico propuesto por Angel Villarini en el año 1997, este modelo ha sido tomado en diferentes reformas educativa, programas escolares, universidades e investigaciones científica de varios países. Este autor define como una capacidad que posee el ser humano para evocar una representación e interpretación mental de cómo se relaciona con el mundo exterior.

El Modelo de Villarini parte de la perspectiva materialista histórica y de su formulación psicológica histórico – cultural de Lev Vygotsky, y sostiene que el pensamiento como una capacidad humana, siempre se encuentra en proceso de desarrollo, es decir la manera cómo piensa el estudiante, está supeditado al contexto en el que vive y de acuerdo a sus necesidades, intereses que pueda experimentar en el contexto, el pensamiento no se desarrolla ajeno a la realidad en que se vive, a él también se integran los diversos aprendizaje que pueda adquirir y surgen nuevas funciones psicológicas que puedan suscitar una transformación, lo que lo diferencia del mero conductismo (Villarini, 2019).

El Modelo de Villarini, se aplica en nuestro trabajo de investigación en la realización de diferentes actividades que se realizarán con los estudiantes, utilizando la plataforma Moodle, ya que se trabajará de manera colaborativa intercambiando ideas, realizando trabajos grupales y desarrollando diversos foros de opinión y debate entre estudiantes, fortaleciendo así el PCC de los educandos.

Otra de las teorías en las que se basa la presente investigación es la Teoría de la Conectividad, cuyo autor es George Siemens teórico canadiense muy sobresaliente en el mundo digital, teoría desarrollada en el 2005, muy

relacionada a la tecnología sobre todo en el complejo mundo socio-digital. Se caracteriza porque su teoría se cimienta en la creación de redes y su conexión con nodos, conexiones neuronales, conexiones conceptuales y sociales en los cuales el aprendizaje y el conocimiento, toma como base a la variedad de juicios emitidos, la reflexividad, la criticidad, la manera cómo se gestiona la información, la práctica de valores relacionado al nuevo conocimiento.

La teoría de la conectividad posee ocho principios que son: El aprendizaje y el conocimiento se fundamentan en la variedad de posiciones, el aprender es un conjunto de pasos de conexión de nodos o también llamados fuentes de información especializadas, el proceso de aprendizaje puede darse también a través de dispositivos tecnológicos, la capacidad de saber más es más crítica que lo actualmente conocidos, a fin de hacer más sencillo el aprendizaje continuo es preciso determinar y desarrollar conexiones entre áreas ideas y conceptos es clave, lo vigente el conocimiento actualizado y preciso constituye las diversas actividades del proceso conectivista, el tomar una decisión acertada es considerada parte de ese transcurso. El acto de que el estudiante escoja que aprender, así como la información percibida es concretizada en la realidad que está en constante cambio (Velásquez et al., 2021).

Definitivamente las TIC contribuyen a la teoría conectivista y viene cambiando de manera holística el ámbito educativo, sobre todo en lo que se refiere a las formas de interactuar y actuar de docentes y estudiantes que son ahora los protagonistas de su aprendizaje.

El rol que cumple el estudiante en esta teoría es que se hace parte de un ambiente auténtico, el cual lo hace propio mediante sus parámetros de autorregulación, estimulación y aspiraciones en común, generando el pensar crítica y reflexivamente, constituyendo redes de aprendizaje que serán implementadas junto con sus pares (autonomía), siendo la tecnología sin lugar a dudas, una influencia verdaderamente positiva para desarrollar el PCC a través de debates en línea, participación en foros y sobre todo discernir la información de manera adecuada (Henríquez et al., 2020).

El rol del docente en cuanto a la teoría del conectivismo se centra en la motivación que se brinda a los estudiantes en la investigación para hallar conocimientos

nuevos, gestiona las interrelaciones entre nodos involucrándose abiertamente, reflexiona ante la información que obtiene encaminando en todo momento el proceso de gestionar el conocimiento, guía al educando para que éste construya su propio aprendizaje y aprovecha las ocasiones de aprender en grupo, enseña a discernir una información buena o no y como verarla, orienta la organización de la información hallada, además se encarga de monitorear el proceso de aprendizaje de sus estudiantes brindando apoyo cuándo éstos no logran los objetivos propuestos.

La teoría del conectivismo se aplicará en la organización de experiencias de aprendizaje utilizando la plataforma Moodle, ya que esta es basa en la enseñanza y aprendizaje digital, donde es posible desarrollar el PCC mediante la colaboración y comunicación de los estudiantes dando pase a nuevas formas de aprender en las cuales se comparte información de manera muy práctica ya sea de manera sincrónica o asincrónica.

Para MINEDU (2020) las herramientas tecnológicas constan de dos grandes dimensiones que son la pedagógica y la tecnológica. La primera, referente a las características de los educandos en cuanto a su conocimiento, implementando contenidos, planificando actividades y proponiendo actividades que encaminen al logro de aprendizaje propuesto. La segunda se acerca más a la selección de la herramienta más adecuada en a ser utilizada en el proceso de formación, teniendo en cuenta sus características, posibilidades y limitaciones según el objetivo que se quiera alcanzar analizando los recursos a utilizar.

Para Paul y Elder (2003) el pensar de manera crítica acerca de un determinado tema repotencia a la persona en su propio pensamiento apoderándose de cierta estructura inherentes y sometiénolos a ciertos estándares intelectuales, tales como: claridad, para saber si la idea es relevante; precisión, que nos permite observar más detalladamente; relevancia, del tema en cuestión; profundidad, para saber si se consideran todos los aspectos; amplitud, que involucra diversas perspectivas del tema; lógica, que otorga sentido al tema; importancia, que nos permite enfocarnos en la ida central y justicia, que considera también otros puntos de vista. Es decir, pensar críticamente es la manera de pensar haciendo un análisis, reflexionando y valorando la información recibida con la intención de ir mejorando paulatinamente.

El pensamiento crítico es considerado como un juicio autorregulado que nos lleva a la interpretación, análisis, evaluación e inferencia, además de explicar las consideraciones de evidencia de tipo conceptual, metodológico, criteriológico o de contexto en las que se cimienta un determinado juicio. El PC hace referencia a una acción de libertad en el campo educativo y un potente medio personal y socialmente. Cabe resaltar también que es considerado como un fenómeno humano que conlleva al autor a rectificar, el pensador crítico posee ideas con libertad, manejable, equitativa al momento de valorar una situación, consciente al comparar características individuales, sensata al exponer su punto de vista, apta a reconsideraciones o a retractarse, claridad con respecto a determinados situaciones, ordenada al enfrentarse que demandan de emitir un juicio, perseverante en la búsqueda de resultados (Alquichire & Arrieta , 2017).

Antonio et al. (2020) afirman que es de vital importancia identificar el nivel de pensamiento crítico en estudiantes desde temprana edad, debido a que esto va a facilitar la aplicación de una adecuada intervención para el desarrollo de este tipo de pensamiento. Por lo tanto, los maestros de educación primaria debemos tener en cuenta en qué nivel de pensamiento crítico se encuentran nuestros estudiantes y en base a esto proponer diversas actividades escolares.

Dentro de las habilidades primordiales que se deben tener en cuenta en contexto del siglo XXI se encuentran el aprendizaje profundo, el aprendizaje dialógico y el pensamiento crítico. No obstante, los docentes de primaria, secundaria y superior no se encuentran preparados para desarrollar este tipo de capacidades de suma importancia, pese a que los investigadores educativos proponen una serie de estrategias para su desarrollo. Se requiere entonces cerrar esa brecha que existe entre las innovaciones pedagógicas propuestas por los expertos y el trabajo docente en aula (Manalo, 2020).

Podemos afirmar entonces que a los docentes nos queda una tarea pendiente en la que se unifiquen criterios con respecto a la trascendencia de un aprendizaje profundo, dialógico y pensamiento crítico teniendo en cuenta las diversas estrategias que nos proporcionan los investigadores académicos y aplicarlas en el aula y así preparar a nuestros educandos para la vida.

En la era de globalización en que nos encontramos es un gran reto educativo formar personas con pensamiento crítico con la finalidad de manejar con efectividad las diversas esferas de la vida, considerando que a esta era también se le denomina “explosión del conocimiento” se necesita desarrollar capacidades de discernimiento de la información, por lo cual se requiere ser incorporado de manera urgente en el ámbito educativo, partiendo de un profundo análisis de la política educativa actual orientándola a las técnicas y sistemas de evaluación centrados en el estudiante (Jamil et al., 2020).

El pensamiento crítico es una competencia de mucha importancia a desarrollar en los estudiantes para que éstos logren un mejor desenvolvimiento a nivel personal, así como profesional, por cuanto las instituciones educativas deben incluir necesariamente en sus planes de estudios como una competencia transversal (Bezanilla et al, 2019).

Para Horn & Veermans (2019) es muy relevante en la educación básica, el implementar estrategias que fortalezcan el PCC, las mismas que lo llevarán a desarrollar un discurso razonado, que hoy en día se considera una de los más grandes logros que la educación pueda alcanzar, habiéndose determinado en varios estudios que a los niños les emociona mucho el saber el cómo, el porqué y el para qué de las cosas.

Incorporar a la currícula actividades que evolucionen el pensamiento crítico se considera muy necesario, sobre todo en el contexto de bombardeo de información en el que nos encontramos, donde las noticias falsas abundan, es por eso que los estudiantes deben estar preparados para discernir información a través de las habilidades del pensamiento crítico (Wahyuni et al.,2020).

La capacidad de evolucionar el conocimiento que se tiene sobre algo, se logra sólo a través de actividades de aprendizaje que hagan pensar a nuestros estudiantes, según ciertos expertos las personas no pensamos críticamente de manera natural, el dominio del pensamiento crítico ocupa un alto nivel, por lo tanto, este tipo de pensamiento debe ser estimulado en todos los niveles de educación. Tal es su importancia, que tendrá una gran influencia en la vida futura tanto social como laboral de los estudiantes, debido a que determinará que creer o hacer ente

determinadas circunstancias utilizando el análisis y la reflexión profunda (Verawati et al., 2020).

En esta era tecnológica, procesar información de diversas fuentes y con posiciones contradictorias es de mucha importancia tener una mente abierta y analizar muy cautelosamente y sacar nuestras propias conclusiones, el pensamiento crítico posee esta característica considerándose por ello, como una de las habilidades muy necesarias y relevantes del siglo XXI (Shkvyr et al., 2020).

Según Facione (2017) afirma que el pensamiento creativo, nos conlleva a encontrar algo novedoso, enfoques nuevos, genuinas perspectivas y a comprender de manera muy diferente la concepción de las cosas. Considera como producto de este tipo de pensamiento las diversas manifestaciones artísticas como el baile, la declamación, el teatro, además de las innovaciones en la tecnología. Así también, existen otros ejemplos básicos como el hacer una interrogante hacia una posible solución, que nos lleva a concebir el mundo de manera imaginativa y distinta.

Esto quiere decir, que el pensamiento creativo es la capacidad de crear y procesar de manera original alternativas para solucionar un problema, utilizando al máximo la imaginación, saliendo de lo rutinario al aplicar estrategias novedosas y generando nuevas ideas y conceptos.

Después de muchos estudios se confirma que en la actualidad los estudiantes tienen dificultades para responder con diversas respuestas ante una interrogante. Así como también presentan limitaciones para dar más de una solución a un determinado problema, lo que demuestra que se debe trabajar mucho para que los estudiantes desarrollen este tipo de pensamiento (Saregar., 2021).

Existen tres enfoques pedagógicos ligados a la tecnología, que los maestros deberían tomar como base para fortalecer el pensamiento creativo: La reflexión crítica docente sobre qué se está haciendo desde la planificación para fortalecer el pensamiento creativo de sus estudiantes incorporando dispositivos digitales, que los docentes diseñen espacios virtuales para que los estudiantes puedan adquirir nuevas formas de aprender usando la tecnología y finalmente orientar a los niños a a la indagación reflexiva y aprendizaje dialógico e interactivo

utilizando los medios tecnológicos que estén a su alcance, desarrollando el pensamiento creativo en su entorno de aprendizaje (Murcia et al, 2020).

Existe una estrecha relación entre el pensar de manera creativa y las habilidades del proceso científico, siendo ambas habilidades cognitivas complejas, por lo tanto, los maestros debemos implementar estrategias motivadas para desarrollar este tipo de pensamiento y propiciar nueva luz sobre la naturaleza de este tipo de habilidades (Yildiz & Yildiz, 2020).

En base a diversas investigaciones, se afirma un desarrollo significativo del pensamiento creativo, desde temprana edad de los niños, lo cual tiene una relación con la realización de actividades y juegos tanto en campo abierto como en el aula, afrontando nuevos retos, resolviendo nuevos problemas y actividades que los haga pensar en diversas soluciones ante una misma situación, donde el niño piense de manera creativa y descubra nuevas experiencias (Wojciehowski & Ernst, 2018).

Desarrollar el pensamiento creativo desde la familia es una gran alternativa, por la tanto la interacción entre escuela y familia debe ser muy activa dotando al estudiante de diversas actividades que permitan despertar el interés y la creatividad, las mismas que deben estar plasmadas en la planificación de los docentes haciendo uso de diferentes estrategias que lo conduzcan a tal fin (Unger & BenDavid-Hadar, 2021).

El pensamiento creativo consta de cuatro dimensiones fluidez, que hace referencia a la cantidad de ideas, la flexibilidad, diferentes formas de resolver un reto o resolver un conflicto, la originalidad que describe una idea nueva, única y la elaboración que se refiere a la descripción de detallada de una idea a desarrollar (Salamanca & Badilla, 2021).

De acuerdo a lo mencionado podemos afirmar que el pensamiento creativo está ligado al comportamiento humano, que motivado por la curiosidad explora situaciones no concluidas para buscar soluciones, resolver y adaptarse a los cambios existentes en su entorno.

Tomando en consideración a la neurociencia se afirma que el desarrollo del PCC está asociado directamente con diversas partes del cerebro, así el hemisferio derecho se encarga de la intuición, la creatividad y la imaginación mientras que

el hemisferio izquierdo se asocia a la lógica, el análisis y el pensamiento crítico y aunque el ser humano nace con predisposición a dominar un hemisferio más que el otro; hoy en día se sabe que existen diversas estrategias para que podamos desarrollar ambos hemisferios. Es decir que las habilidades analíticas y creativas pueden desarrollarse y mejorarse (Rodríguez, 2019). Por lo tanto, nuestra investigación está encaminada a potenciar el desarrollo de ambos hemisferios mediante diversas actividades propuestas.

Moodle como plataforma de enseñanza online llamado LMS traducido al inglés (*Learning Management System*). Fue creado en el año 2002 por el Martin Dougiamas, proviene del acrónimo de *Module Object – Oriented Dynamic Learning Environment* (Entorno Modular de Aprendizaje Dinámico Orientado a Objetos). Esta aplicación está diseñada bajo un marco educativo socio-constructivista por estar conformada por herramientas digitales que se encargan de crear, gestionar y distribuir actividades de carácter formativo por medio de la web. Por lo cual es considerada como la plataforma de aprendizaje online más utilizada a nivel mundial (Merayo, 2018).

Las nuevas tecnologías cumplen sin duda un papel muy importante dentro del aprendizaje siendo de gran soporte, para los docentes porque ofrece muchas herramientas que fortalecen su labor pedagógica y a los estudiantes porque les brinda la oportunidad de construir su propio aprendizaje, en este caso haciendo uso de las plataformas virtuales (De medio et al, 2019).

Para Espinoza & Zambrano (2020) la plataforma moodle es una herramienta virtual que favorece al trabajo compartido que permite el desarrollo de capacidades como las de crear, compartir y transformar el conocimiento, debido a que está basado en un enfoque pedagógico constructivista. Por lo tanto, el uso de esta herramienta virtual tiene mucha implicancia en el desarrollo del PCC.

Para Celis y Pineda (2016) la plataforma moodle presenta siete características fundamentales por lo cual es considerada de gran utilidad para trabajar con estudiantes, representa una pedagogía socio-constructivista y es gratuito a diferencia de otras plataformas es decir, su uso no implica pago de alguna licencia, sus recursos y herramientas son adecuados para una clase en línea, es ideal como complemento de una clase en modo presencial, es compatible, de fácil

uso y además su instalación es rápida y sencilla. Cuenta con un usuario que administra desde su instalación, puede caracterizar el lugar utilizando temática que se desee, se puede agregar nuevos módulos a los que ya se hayan instalado en la plataforma, presenta una gama de 35 idiomas que pueden editarse. En consecuencia, el uso de la plataforma moodle es de gran ayuda para llevar a cabo la práctica pedagógica de una forma más ordenada, dinámica y de fácil acceso, además de tener la posibilidad de insertar la tecnología en nuestras actividades escolares, lo cual convierte el trabajo pedagógico en una actividad más motivadora, activo y práctica.

El uso de la plataforma moodle, permite a los educandos trabajar en aulas virtuales, tener acceso a diversos recursos y materiales de aprendizaje, dando óptimos resultados, debido a que está diseñado para el trabajo cooperativo y la interacción entre estudiantes de manera sincrónica o asincrónica (Sirwan et al, 2021).

El contexto actual, exige que el enfoque educativo replantee el proceso enseñanza – aprendizaje y a partir de la dimensión tecnológica, darle prioridad al uso de las plataformas virtuales como herramienta didáctica, las mismas que favorecen al trabajo autónomo, la motivación e interacción entre estudiantes y estudiante-docente (Guzzetti, 2020).

Algunos líderes de opinión consideran que existen un serie de habilidades del siglo XXI denominándolas las 4C (Pensamiento crítico y resolución de problemas, comunicación, colaboración, creatividad e innovación), dentro de las cuales el PCC son primordiales, debido a que incluyen habilidades como analizar, evaluar y sintetizar más aún s las relacionamos con la era digital, en la que el estudiante debe analizar y discernir la abundante información que está a su alcance en la actualidad (Ikhsan et al., 2020).

Siendo considerado el pensamiento crítico y creativo como una de las habilidades del siglo XXI, nuestra labor pedagógica debe estar orientada hacia la formación de estudiantes con capacidad de resolver situaciones dentro y fuera de la escuela, de ver las cosas de manera diferente y ser creativos ante cualquier circunstancia, utilizar el análisis, inferencia y razonamiento en diferentes circunstancias además de proponer diversas alternativas ante una determinada situación. Preparar a

nuestros educandos para dicho fin, requiere de mucho esfuerzo y entrega profesional, así como de llevar a cabo prácticas pedagógicas que nos encaminen a lograr un mundo mejor y más justo con igualdad de oportunidades para todos los estudiantes.

Por lo cual podemos reafirmar que el PCC es una de las habilidades más importantes a ser desarrolladas en los estudiantes desde temprana edad, constituyéndose en un gran reto docente el poder formar estudiantes críticos y creativos.

CAPITULO II

DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA Y MARCO METODOLÓGICO

2.1. Descripción de problema

Este trabajo investigativo se llevó a cabo en la Institución Educativa Primaria N° 10384, ubicada en el distrito y provincia de Chota - Cajamarca, cuenta con 680 estudiantes matriculados y 18 docentes, tres secciones de Sexto Grado “A”, “B” y “C”; conformadas por 35, 34 y 33 estudiantes respectivamente. Se observó que los estudiantes tienen deficiencias en el desarrollo del PCC, como las limitaciones para interpretar, comprender y mantener un juicio crítico de lo que leen o escuchan, desarrollo de trabajos poco originales, los estudiantes reciben pasivamente información que ofrece el docente y rara vez cuestionan, no asumen autonomía ante la toma de decisiones en situaciones cotidianas y mayormente se dejan llevar por otros. Sin embargo, en la escuela se siguen realizando actividades y experiencias repetitivas y descontextualizadas, no se aplican estrategias didácticas para fortalecer el pensamiento crítico y creativo (PCC).

De no resolverse el problema señalado dificultará el logro de los planteamientos que hace la OCDE (2019) señalando que en la época actual es preponderante el rol docente para desarrollar las competencias relacionadas con el pensar críticamente y la solución acertada a las dificultades.

El caso es igual en relación a la agenda ODS20-30 que en la meta 4.4. Señala la necesidad de garantizar el buen desempeño en el ámbito laboral, adquisición de capacidades para el desempeño laboral como, resolución de problemas, el pensar crítica y creativamente, trabajo colaborativo, habilidades comunicativas y resolución de conflictos, indispensables para el desenvolvimiento profesional (UNESCO, 2017; OCDE, 2019).

Para determinar cuánto conocen los docentes del PCC, relevancia y estrategias didácticas utilizadas, se aplicó una encuesta y como instrumento un cuestionario a los docentes de la I. E. N° 10384. Determinando que los maestros, en su mayoría, no emplean estrategias didácticas adecuadas. Proponiendo así un trabajo de investigación usando la Plataforma Moodle con el fin de fortalecer el PCC en los estudiantes.

Ante esta situación se ha formulado del problema de investigación en los siguientes términos: ¿En qué medida el uso de la plataforma virtual moodle influye en el desarrollo del pensamiento crítico y creativo en los estudiantes del sexto grado de educación primaria de la I.E. N°10384, Chota, 2021?

2.2. Objetivo de la investigación

El objetivo general fue demostrar la influencia que genera el uso de la plataforma virtual Moodle en el desarrollo del pensamiento crítico y creativo en los estudiantes del sexto grado de la I.E. N°10384-Chota, 2021.

Los objetivos específicos fueron:

- Diagnosticar el nivel de pensamiento crítico y creativo en los estudiantes, antes de participar en el programa.
- Diseñar un programa de experiencias de aprendizaje con la plataforma Moodle como estrategia para fortalecer el pensamiento crítico y creativo.
- Aplicar el programa de experiencias de aprendizaje con la plataforma Moodle con los integrantes de la muestra de estudio.
- Identificar el nivel de PCC, alcanzado después de haber participado en la ejecución del programa de experiencias de aprendizaje con la plataforma virtual Moodle.

2.3. Diseño y tipo de investigación

2.3.1. Diseño de investigación

El diseño de investigación es el experimental en su nivel cuasi-experimental, cuyo diagrama es el siguiente:

GE: O₁ X O₂

GC: O₃ - O₄

Donde:

GE: Grupo experimental

GC: Grupo de control

- O₁: Test sobre pensamiento crítico y creativo aplicado a los educandos de Sexto grado los cuales constituyen el grupo experimental, antes de aplicar el tratamiento.

- X: Aplicación del Programa de EDA utilizando la plataforma virtual Moodle con los educandos que constituyen el grupo experimental.
- O₂: Test sobre PCC aplicado a los educandos del sexto grado que constituyen el grupo experimental, después de aplicarse el programa de EDA utilizando la plataforma Moodle.
- O₃: Pre test sobre pensamiento crítico y creativo aplicado a los estudiantes de sexto grado que constituyen el grupo de control.
- O₄: Post Test sobre PCC aplicado a los estudiantes de sexto grado que conforman el grupo de control.

2.3.2. Tipo de investigación

El presente trabajo de investigación, fue de tipo aplicada porque genera nuevos conocimientos al aplicarse un Programa utilizando la plataforma moodle, para desarrollar el PCC; Rus (2020) señala que la investigación aplicada está orientada solucionar dificultades de la sociedad aplicando la investigación básica a fin de conseguirlo.

El enfoque fue el cuantitativo, porque se recogieron y procesaron datos cuantitativos a fin de probar una hipótesis. El enfoque cuantitativo utiliza métodos estadísticos para finalmente extraer conclusiones y probar conjeturas (Hernández, et al.,2014).

2.4. Cuadro de variables, temas o unidades de investigación

2.4.1. Variables

- **Variable dependiente** : Pensamiento crítico y creativo
- **Variable independiente:** Plataforma virtual Moodle

2.5. Población y muestra

2.5.1. Población

La población estuvo compuesta por 102 educandos del sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa (I.E.) N°10384 – Chota; para Robles (2019) considera al término población como el grupo de personas, objetos, transacciones o eventos en los que se está interesado en estudiar.

A continuación, la siguiente tabla evidencia la distribución de estudiantes que constituyen la muestra:

Tabla 1

Distribución del número de estudiantes del sexto grado de la I.E. N° 10384 según secciones y sexo

SECCION	VARONES	MUJERES	TOTAL
A	13	22	35
B	19	15	34
C	18	15	33
TOTAL	50	52	102

Nota. Nóminas de matrícula 2021

Los alumnos son tanto varones como mujeres con edades que van de 10 a 12 años, todos ellos son hijos de padres de familia de situación socio económica media, residentes en el ámbito del colegio dónde se realizó la investigación.

2.5.2. Muestra

La muestra se realizó utilizando la técnica del azar simple a nivel de secciones, grupos constituidos, determinando así un grupo experimental, el mismo que participó en el programa de EDA utilizando la plataforma virtual Moodle además del grupo de control que no participó del experimento.

Es una parte representativa, considerada también como un subgrupo de la población, como es difícil medir a la población en su totalidad, tenemos que seleccionar una muestra. La misma que debe ser un reflejo auténtico de la cantidad total de la población (Hernández, Fernández y Baptista, 2014).

2.6. Técnicas e instrumentos de investigación

2.6.1. Técnica de la observación

Esta técnica de observación se aplicó a través de una prueba de conocimientos o test aplicada antes y después del experimento en ambos grupos, a fin de recoger información relacionada al PCC.

Para Herrera (2020) la técnica de la observación va más allá de abrir los ojos, haciendo referencia a detenerse con atención y minuciosidad ante una información determinada y sus elementos que nos acercan de la manera más

concreta a la realidad. Los tests son instrumentos de medida muy usados por profesionales de psicología e investigadores, con la finalidad de obtener muestras de comportamiento en personas en diversos contextos (Muñiz & Fonseca-Pedrero, 2018).

2.6.2. Técnica de la encuesta

Se empleó por medio de un cuestionario orientado a docentes del sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 10489 de Chota, cuya estructura es datos informativos, instrucciones y preguntas, destinado a recabar información de las variables dependiente e independiente de la presente investigación.

Otro instrumento utilizado fue el cuestionario, elemento muy importante que no sólo es un conjunto de preguntas sino que, produce datos cuantitativos para su interpretación y análisis estadístico que se obtiene de interrogar a un determinado grupo de personas que representan a una población (Meneses, 2016).

2.6.3. Técnica de Programación

Se aplicó un programa curricular cuya estructura es datos generales, competencia, programación académica, estrategias metodológicas, medios y materiales, evaluación y referencias la misma que contendrá las EDA de aprendizaje de manera secuencial a realizar.

Un programa curricular es un documento que forma parte del perfil de egreso de los educandos al terminar su nivel primario, está organizado por áreas curriculares de acuerdo al plan de estudios, en él se muestra de forma ordenada de los diferentes competencias deseadas que logren los estudiantes de manera progresiva para pasar de un nivel a otro de manera articulada (MINEDU, 2018).

2.6.4. Técnicas de dosificación

La dosificación se aplicó a través de EDA cuya estructura es datos generales, competencia, programación, actitudes, secuencia didáctica, diseño de evaluación y referencias, se utilizó la estructura propuesta por el MINEDU. Una sesión de

aprendizaje es un elemento de la planificación curricular a corto plazo en la que se organizan de modo secuencial y temporal diversas actividades que se desarrollarán combinándose en ella los recursos, materiales, estrategias y actividades adecuadas, con la finalidad de alcanzar determinados propósitos de aprendizaje (MINEDU, 2017).

2.6.5. Validez

En el presente trabajo de investigación, la validez de los instrumentos se realizó con la participación de 5 expertos, a quienes se alcanzó una solicitud adjuntando los siguientes documentos: instrumentos de investigación, expediente que contiene una Carta-solicitud, matriz de consistencia, tabla de operacionalización de variables, instrumentos, ficha de evaluación de los instrumentos. Los resultados obtenidos de las fichas de evaluación fueron procesados utilizando el coeficiente la V de Aiken. El coeficiente resultante tuvo el valor de 0,95 el mismo que significa que es favorable para su aplicación correspondiente.

Según Robles (2019) la V de Aiken es un coeficiente de cálculo simple que garantiza buenos resultados en técnicas estadísticas además de otorgar calidad de los instrumentos de medida. El resultado del coeficiente debe ser entre 0 y 1, mientras que cuanto más cercano al 1 esté será de mayor validez.

La validación responde a que, si lo que se aplica es bueno y seguro, además de cuan exacto es el instrumento para hacer la comparación con el aceptado por la comunidad científica como correcto en sus mediciones (López et al., 2019).

2.6.6. Confiabilidad

Para saber si los instrumentos eran confiables, se realizó una prueba piloto, aplicada a 10 estudiantes de sexto grado, que no estén considerados en la muestra de estudio a nuestro objeto de estudio. Cuyo tratamiento se procesó en el programa SPSS v26 y el indicador estadístico de alfa de Crombach, habiendo obtenido el valor de 0,778 significando que el instrumento es confiable.

Para Frías (2021) el Alfa de Crombach es un método de consistencia interna, que nos admite obtener la certeza de que los ítems o preguntas son fiables una misma dimensión, además que guardan una estrecha relación entre sí. Los valores que

producen se encuentran entre 0 y 1, no requiere la división de los ítems, ya que solo se aplica la medición y se computa el coeficiente.

Confiabilidad hace referencia a que los resultados de un determinado estudio se consideren confiables cuando tienen un alto grado de validez, es decir, evitando la existencia de sesgos (Villasís et al., 2018).

2.7. Procedimientos de investigación

Los procedimientos que se realizaron en la investigación fueron: Se pidió autorización a la dirección del plantel, profesores de aula, padres de estudiantes y educandos. Se dio a conocer el horario, temas, las EDA y los test y cuestionarios por aplicar. Luego de determinar la población y muestra, se realizó la recolección de información, se diseñó los instrumentos y la propuesta, se aplicó los instrumentos para finalmente realizar la el procesamiento e interpretación de datos.

2.7.1. Método de análisis de datos

Se realizó en relación a cada uno de los instrumentos de investigación, utilizando el programa Excel a fin de elaborar tablas y figuras estadísticas y en base a ellas se hizo el análisis correspondiente. Además, se utilizó las medidas de tendencia central (medida aritmética y la moda) y medidas de dispersión (desviación estándar) utilizando el SPSSv26.

2.8. Consideraciones éticas

De acuerdo con UCV (2020) y teniendo en cuenta el Código de Ética de la Investigación de la Universidad César Vallejo, plasmada en la Resolución de Consejo Universitario N° 0262-2020/UCV, se consideró las siguientes normas éticas:

El rigor científico, siguiendo una determinada metodología y criterios específicos a fin de darle mayor peso a nuestra investigación, llevando a cabo un riguroso proceso al interpretar los resultados y revisar minuciosamente antes de su publicación. La honestidad, tomando en cuenta la transparencia en todo momento de la investigación y en la divulgación de los resultados. La responsabilidad, el investigador tendrá en cuenta que su trabajo se ha realizado bajo estricto cumplimiento de los requisitos éticos, legales y de seguridad,

demostrando respeto por las condiciones establecidas por la universidad para el desarrollo del proyecto de tesis.

2.9 Operalización de variables

Tabla 2

Matriz de operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Instrumento y escala
Plataforma virtual moodle	Para (Espinoza & Zambrano, 2020) la Plataforma Moodle es una herramienta virtual que favorece al trabajo compartido que permite el desarrollo de capacidades como las de crear, compartir y transsormar el conocimiento, debido a que está basado en un enfoque pedagógico constructivista.	La plataforma virtual Moodle es un sistema que gestiona la enseñanza, consta de un software diseñado para que el docente pueda crear aulas virtuales, que contienen diversos recursos y actividades, basadas en el trabajo colaborativo La variable tiene una operacionalización a través de 2 dimensiones: – pedagógica – tecnológica	Pedagógica (dirigida a los estudiantes y relacionar con las preguntas)	<ul style="list-style-type: none"> - Ofrece diversos recursos y actividades variadas y flexibles que permiten el desarrollo del pensamiento crítico y creativo - Promueve el trabajo cooperativo en los estudiantes para el desarrollo de actividades de aprendizaje, mediante foros y chat. - Propicia la interacción a través de foros de debate o consulta, para que los estudiantes se expresen crítica y creativamente - Ofrece recursos de autoevaluación, crítica y reflexión - Favorece la participación activa de los estudiantes en el desarrollo de las actividades - Permite registrar el acceso de los estudiantes y un 	Observación Escala de valoración tipo Likert

				historial de las actividades de cada estudiante.		
			Tecnológica	<ul style="list-style-type: none"> - Los recursos de la plataforma Moodle son fácil acceso para docentes y estudiantes - La plataforma ofrece actividades sincrónicas y asincrónicas - Permite la presentación de cualquier contenido multimedia - Ofrece la opción de importar contenidos de diversos formatos - Posibilita la creación de cursos virtuales y entornos de aprendizaje virtuales y gestionar tareas - Permite realizar exámenes en línea 		
Pensamiento crítico y creativo	El pensamiento crítico es un juicio autoregulado que nos lleva a la interpretación, análisis, evaluación e inferencia, además de explicar las consideraciones de evidencia de tipo conceptual,	El pensamiento crítico es la capacidad que tiene el ser humano de, analizar, evaluar, inferenciar comunicar y resolver problemas con originalidad.	Pensamiento crítico	Analiza	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica ideas principales - Reconoce la situación problema en un texto - Determina causas y consecuencias en una situación 	
				Infiere	<ul style="list-style-type: none"> - Deduce situaciones - Establece correspondencia entre hechos y personajes - Plantea consecuencias de un determinado hecho 	

	<p>metodológico, criteriológico o de contexto en las que se cimienta un determinado juicio (Alquichire & Arrieta , 2017).</p> <p>“El pensamiento creativo es un componente cognitivo de la creatividad humana y su estimulación resulta fundamental para resolver distintos tipos de problemas” (Salamanca & Badilla, 2021, p. 267).</p>	<p>El pensamiento creativo es la capacidad que tiene el ser humano de crear o innovar ideas con fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración ante una situación determinada.</p>	<p>Pensamiento creativo</p>	<p>Propone</p> <ul style="list-style-type: none"> - Establece coherencia entre alternativa y problemática - Crea alternativas a realizar - Involucra a su entorno próximo en las alternativas 	<p>Prueba de conocimientos</p> <p>Escala de calificación</p>
				<p>Argumenta</p> <ul style="list-style-type: none"> - Asume postura en favor o en contra de un tema - Expone las razones de la postura asumida - Sustenta ideas y conclusiones 	
				<p>Fluidez</p> <ul style="list-style-type: none"> - Emite ideas originales - Aporta diversas soluciones a situaciones problema 	
				<p>Flexibilidad</p> <ul style="list-style-type: none"> - Emite respuestas variadas - Replantea ideas con respecto a una situación 	
				<p>Originalidad</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aporta ideas novedosas - Crea estrategias para dar solución a un problema 	
				<p>Elaboración</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identifica los problemas con rapidez - Formula hipótesis ante ciertas situaciones 	

Tabla 3

Matriz de consistencia

Plataforma virtual moodle como estrategia para el pensamiento crítico y creativo en estudiantes de la Institución Educativa N° 10384 – Chota							
Título							
Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables y dimensiones	Metodología			
				Tipo y diseño de investigación	Población y muestra	Técnicas e instrumentos	Escala
¿Cómo influye uso de la Plataforma virtual Moodle en el desarrollo del pensamiento crítico y creativo en los estudiantes del sexto grado de educación	Objetivo general Demostrar la influencia que genera el uso de la plataforma virtual Moodle en el desarrollo del pensamiento crítico y creativo en los estudiantes del sexto grado de la I.E. N° 10384-Chota	El uso de la Plataforma virtual Moodle influye altamente en el desarrollo del pensamient	Variable independiente Plataforma virtual Moodle Dimensiones Pedagógica Tecnológica	Aplicada	Población La conforman 102 estudiantes del sexto grado de educación primraria de la Institución Educativa (I.E.) N° 10384 – Chota;	Técnicas Observación Instrumentos Escala de valoración tipo Likert	Escala de valoración tipo Likert

<p>primaria de la I.E. 10384, Chota?</p>	<p>Objetivos específicos</p> <p>Diagnosticar el nivel de pensamiento crítico y creativo en los estudiantes de sexto grado.</p> <p>Diseñar un programa de sesiones de aprendizaje en la Plataforma Moodle como estrategia para desarrollar el pensamiento crítico y creativo.</p> <p>Aplicar el programa de sesiones de aprendizaje en la Plataforma Moodle.</p> <p>Identificar el nivel de desarrollo del</p>	<p>o crítico y creativo de los estudiantes de la I.E. N° 10384-Chota.</p>	<p>Variable dependiente</p> <p>Pensamiento crítico y creativo</p> <p>Dimensiones</p> <p>Pensamiento crítico</p> <p>Subdimensiones</p> <p>Analiza Infiere Propone Argumenta</p> <p>Pensamiento creativo</p> <p>Subdimensiones</p> <p>Fluidez Flexibilidad Originalidad Elaboración</p>	<p>Diseño de investigación</p> <p>Experimental en su nivel cuasi – experimental</p> <p>Diagrama</p> <p>GE: O1 X O2 GC: O3 - O4</p>	<p>Muestra</p> <p>Se determinará un grupo control y grupo experimental</p> <p>Se hará aplicando la técnica del azar simple</p>	<p>Técnica</p> <p>Encuesta</p> <p>Instrumento</p> <p>Prueba de conocimientos - cuestionario de Escala de calificación</p> <p>Cuestionario</p> <p>Guía de entrevista</p>	<p>Prueba de conocimientos Escala de calificación</p>
------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------

	<p>pcc alcanzado por los estudiantes del 6to grado después de la aplicación del programa de sesiones de aprendizaje en la plataforma virtual Moodle.</p> <p>Evaluar los resultados de la aplicación del programa de sesiones de aprendizaje en la Plataforma virtual Moodle como estrategia para desarrollar el pensamiento crítico y creativo de los estudiantes del sexto grado de la IE. 10384, Chota</p>						
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--	--	--

CAPÍTULO III

EXPOSICIÓN DE RESULTADOS, DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Los resultados obtenidos en la presente investigación se muestran en base a los objetivos específicos y luego del objetivo general tanto para el grupo experimental como para el de control, relacionado con el desarrollo del PCC seguido del análisis respectivo relacionado con las tablas y figuras.

3.1. Exposición resultados

3.1.1. Resultados del pre test sobre el desarrollo del pensamiento crítico del grupo experimental y grupo control

Tabla 4

Niveles del Pensamiento Crítico del Grupo Experimental y Control Antes de La Plataforma Virtual Moodle en la Dimensión Analiza Información

Niveles		1	2	3	4	Total	
		inicio	proceso	logro	logro		
GRUPO	Experimental	Recuento	8	16	6	4	34
		% dentro de GRUPO	23,5%	47,1%	17,6%	11,8%	100,0%
Control		Recuento	10	17	6	2	35
		% dentro de GRUPO	28,6%	48,6%	17,1%	5,7%	100,0%
Total		Recuento	18	33	12	6	69
		% dentro de GRUPO	26,1%	47,8%	17,4%	8,7%	100,0%

Nota. Pre test aplicado al grupo control y grupo experimental

En la tabla 4 se evidencia que el nivel de pensamiento crítico en la dimensión analiza información en el grupo experimental, en el pre test, antes aplicar el programa utilizando la plataforma Moodle en inicio (23,5%), en proceso (47,1%), en logro (17,6%) y en logro destacado (11,8%) los estudiantes mayormente se ubican en el nivel proceso.

En el grupo control, se observa que el nivel de pensamiento crítico en esta dimensión en el pre test los alumnos en nivel inicio (28.6%), un 48.6% en proceso, 17.1% en logrado y un 2 % en logro destacado.

Tabla 5

Niveles del Pensamiento Crítico del Grupo Experimental y Control Antes de la Plataforma Moodle en la Dimensión Infiere Situaciones

Niveles		1	2	3	4	Total	
		Inicio	Proceso	Logro	Logro D		
GRUPO	Experimental	Recuento	16	13	4	1	34
		% dentro de GRUPO	47,1%	38,2%	11,8%	2,9%	100,0%
	Control	Recuento	17	13	5	0	35
		% dentro de GRUPO	48,6%	37,1%	14,3%	0,0%	100,0%
Total	Recuento	18	33	26	9	1	
	% dentro de GRUPO	26,1%	47,8%	37,7%	13,0%	1,4%	

Nota. Pre-test aplicado al grupo control y grupo experimental

En la tabla 5 se evidencia que de los resultados alcanzados en el grupo experimental en cuanto al nivel de pensamiento crítico en la dimensión Infiere situaciones, en el pre test, se evidencia está en nivel inicio 47.1%, el 38.2% en proceso, el 11.8 % en logrado y el 2.9% en logro destacado. En lo que se refiere al grupo control se obtuvo al aplicar el pre test un 48.6% en nivel inicio, 37.1 % en nivel proceso, 14.3% en nivel logrado y 0% en nivel logro destacado, evidenciando que la mayoría se encuentra en el nivel inicio.

Tabla 6

Niveles del Pensamiento Crítico del Grupo Experimental y Control antes de la Plataforma Moodle en la Dimensión Propone Alternativas de Solución

Niveles		1	2	3		
		Inicio	Proceso	Logro	Total	
GRUPO	Experimental	Recuento	17	15	2	34
		% dentro de GRUPO	50,0%	44,1%	5,9%	100,0%
GRUPO	Control	Recuento	18	13	4	35
		% dentro de GRUPO	51,4%	37,1%	11,4%	100,0%
Total		Recuento	35	28	6	69
		% dentro de GRUPO	50,7%	40,6%	8,7%	100,0%

Nota. Pre-test aplicado al grupo control y grupo experimental

Observando la tabla 6, el nivel de pensamiento crítico en la dimensión propone alternativas de solución, de los estudiantes que pertenecen al grupo experimental en el pre test en inicio 50%, en proceso 44.1% en logro, 5,9 % y 0% en logro destacado. En cuanto al grupo control los resultados obtenidos en la dimensión propone alternativas de solución en el pre test 51.4% se ubicaron en el nivel inicio, 37.1% en proceso, 11.4% en logrado y un 0 % en logro destacado. Demostrando que los estudiantes mayormente se encuentran en el nivel inicio.

Tabla 7

Niveles del Pensamiento Crítico del Grupo Experimental y Control Antes de la Plataforma Moodle en la Dimensión Argumenta Opinión

Niveles		1	2	3		
		Inicio	Proceso	Logro	Total	
GRUPO	Experimental	Recuento	16	15	3	34
		% dentro de GRUPO	47,1%	44,1%	8,8%	100,0%
	Control	Recuento	16	15	4	35

	% dentro de GRUPO	45,7%	42,9%	11,4%	100,0%
Total	Recuento	35	32	30	7
	% dentro de GRUPO	50,7%	46,4%	43,5%	10,1%

Nota. Pre test aplicado al grupo control y grupo experimental

En la tabla 7 se observa que en el grupo experimental, el nivel de pensamiento crítico en la dimensión argumenta opinión, al aplicar el pre test se obtuvo que el 47.1% de los en nivel inicio, 41.1% en proceso, 8.8% en logrado y 0% en logro destacado. Con respecto al grupo control se observa en el pre test que el 45.7% está en nivel inicio, 42.9v% en proceso, 11.4 % en logrado, 0 en logro destacado. Por lo que se evidencia que mayormente los alumnos están en nivel inicio.

3.1.2. Resultados del pre test sobre el desarrollo del pensamiento creativo del grupo experimental y grupo control

Tabla 8

Niveles del Pensamiento Creativo del Grupo Experimental y Control Antes de la Plataforma Moodle en la Dimensión Fluidez

Niveles		1 Inicio	2 Proceso	3 Logro	4 Logro D	Total	
GRUPO	Experimental	Recuento	2	25	5	2	34
		% dentro de GRUPO	5,9%	73,5%	14,7%	5,9%	100,0%
GRUPO	Control	Recuento	2	29	4	0	35
		% dentro de GRUPO	5,7%	82,9%	11,4%	0,0%	100,0%
Total		Recuento	4	54	9	2	69
		% dentro de GRUPO	5,8%	78,3%	13,0%	2,9%	100,0%

Nota. Post test aplicado al grupo control y grupo experimental

En la tabla 8 de los resultados obtenidos en el grupo experimental en la dimensión Fluidez del pensamiento creativo en el pre test el 5,9 % en nivel en inicio; el 73.5 % en el nivel proceso, 14.7 % en logrado y 5.9 % en logro destacado.

En el grupo control, en el pre test el 5,7 % un nivel en inicio, 82,9% en nivel proceso, 11,4 % en nivel logrado y 0,0 % en nivel logro destacado. Se deduce que mayormente los estudiantes se encuentran en el nivel proceso.

Tabla 9

Niveles del Pensamiento Creativo del Grupo Experimental y Control Antes de la Plataforma Moodle En La Dimensión Flexibilidad

Niveles		1	2	3	4	Total	
		Inicio	Proceso	Logro	Logro D		
GRUPO	Experimental	Recuento	8	13	13	0	34
		% dentro de GRUPO	23,5%	38,2%	38,2%	0,0%	100,0%
	Control	Recuento	7	16	10	2	35
		% dentro de GRUPO	20,0%	45,7%	28,6%	5,7%	100,0%
Total	Recuento	15	29	23	2	69	
	% dentro de GRUPO	21,7%	42,0%	33,3%	2,9%	100,0%	

Nota. Post test aplicado al grupo control y grupo experimental

En la tabla 9 los resultados obtenidos en el grupo experimental en el pre test un 23,5 % muestran un nivel en inicio en la dimensión flexibilidad, del pensamiento creativo; el 38,2 % en el nivel proceso, el 38,2 % nivel de logro y el 0,0 % en el nivel de logro destacado; Con respecto al grupo control, en el pre test el 20 % en nivel inicio, 45,7% en nivel proceso, 28,6 % en nivel logrado y el 5,7 % en nivel logro destacado, por lo cual se evidencia que la mayoría de estudiantes

Tabla 10

Niveles del Pensamiento Creativo del Grupo Experimental y Control Antes y después de La Plataforma Moodle En La Dimensión Originalidad

Niveles		1	2	3	4	Total	
		Inicio	Proceso	Logro	Logro D		
GRUPO	Experimental	Recuento	11	12	10	1	34
		% dentro de GRUPO	32,4%	35,3%	29,4%	2,9%	100,0%
GRUPO	Control	Recuento	13	11	10	1	35
		% dentro de GRUPO	37,1%	31,4%	28,6%	2,9%	100,0%
Total		Recuento	24	23	20	2	69
		% dentro de GRUPO	34,8%	33,3%	29,0%	2,9%	100,0%

Nota. Post test aplicado al grupo control y grupo experimental

En la tabla 10 se observa los resultados obtenidos evidencian que en el grupo experimental luego de aplicar el pre test para determinar el nivel de pensamiento creativo en la dimensión Originalidad, un 32,4 % muestran un nivel en inicio, el 35,3 % en el nivel proceso, el 29,4 % en el nivel de logro y el 2,9 % en el nivel de logro destacado. En el grupo control en el pre test un a 37.1 % muestran un nivel en inicio, el 31.4 % en el nivel proceso, el 28,6 % igual en el nivel de logro y un 2,9 % en el nivel de logro esperado. Se evidencia que la mayoría de estudiantes están en el nivel inicio.

Tabla 11

Niveles del Pensamiento Creativo del Grupo Experimental y Control Antes de la Plataforma Moodle en la Dimensión Elaboración

Niveles		1	2	3	Total	
		Inicio	Proceso	Logro		
GRUPO	Experimental	Recuento	14	16	4	34
		% dentro de GRUPO	41,2%	47,1%	11,8%	100,0%

Control	Recuento	16	14	5	35
	% dentro de GRUPO	45,7%	40,0%	14,3%	100,0%
Total	Recuento	30	30	9	69
	% dentro de GRUPO	43,5%	43,5%	13,0%	100,0%

Nota. Pre test aplicado al grupo control y grupo experimental

En la tabla 11 se observa en los resultados obtenidos en el grupo experimental en el pre test un 41,2 % en nivel en inicio; el 47,1 % en el nivel proceso, el 11,8 % en el nivel de logro y el 0 % en el nivel de logro destacado. En el grupo control en el pre test se observa que el 45,7 % está en nivel inicio, 40,00 % en proceso, 14,3 % en logrado y 0 % en el nivel logro destacado, concluyéndose que la mayoría de estudiantes están en el nivel inicio y proceso.

3.1.2.1. Descripción de los resultados del pre test a nivel de la variable dependiente del Pensamiento crítico y creativo

Tabla 12

Niveles del Pensamiento Crítico y Creativo del Grupo Experimental y Control Antes de la Plataforma Moodle

Niveles		1 Inicio	2 Proceso	3 Logro	Total	
GRUPO	Experimental	Recuento	11	21	2	34
		% dentro de GRUPO	32,4%	61,8%	5,9%	100,0%
Control		Recuento	13	17	5	35
		% dentro de GRUPO	37,1%	48,6%	14,3%	100,0%
Total		Recuento	24	38	7	69
		% dentro de GRUPO	34,8%	55,1%	10,1%	100,0%

Nota. Pre test de pensamiento crítico y creativo del grupo experimental control

En la tabla 12 se observa que pensamiento crítico y creativo en el grupo experimental en el pre test, antes de aplicar la plataforma Moodle un 32.4 % de los estudiantes se

ubicaron en el nivel inicio, un 61,8 % en nivel proceso, el 5,9 % en nivel logrado y el 0,0 % en logro destacado.

Con respecto al grupo control se observa que en el pre test, 37.1 % de estudiantes alcanzaron el nivel inicio, 48,6% el nivel proceso, 14,3 % el nivel logrado y 0,0 % el nivel logro destacado. Por lo que se deduce que la mayoría de estudiantes en el pre test, se encuentran en el nivel proceso en lo que concierne al desarrollo del pensamiento crítico y creativo.

3.1.3. Resultados sobre el Post test del desarrollo del pensamiento crítico del grupo experimental y grupo control

Tabla 13

Niveles del Pensamiento Crítico y Creativo Del Grupo Experimental y Control en La Dimensión Analiza Después de la Plataforma Moodle

Niveles		1	2	3	4	Total	
		Inicio	Proceso	Logro	Logro D		
GRUPO	Experimental	Recuento	1	6	7	20	34
		% dentro de GRUPO	2,9%	17,6%	20,6%	58,8%	100,0%
GRUPO	Control	Recuento	6	21	6	2	35
		% dentro de GRUPO	17,1%	60,0%	17,1%	5,7%	100,0%
Total		Recuento	7	27	13	22	69
		% dentro de GRUPO	10,1%	39,1%	18,8%	31,9%	100,0%

Nota. Post test de pensamiento crítico del grupo experimental y control

En la tabla 13 los resultados evidencian que en el grupo experimental luego de aplicar el post test en la dimensión Analiza información, el 2,9 % de estudiantes en un nivel en inicio, el 17,6 % en proceso, 20,6 % en logro y 58,8 % en destacado.

En el grupo control en el post test un 17.1 % en nivel en inicio, el 60,0 % en proceso, el 17,1 % en logro y un 5,7 % en logro destacado. Se concluye que luego de aplicar el programa utilizando la plataforma virtual Moodle la mayoría se ubican en el nivel logro destacado.

Tabla 14

Niveles del Pensamiento Crítico Y Creativo del Grupo Experimental y Control en la Dimensión Infiere Información Después de La Plataforma Moodle

Niveles		1	2	3	4		
		Inicio	Proceso	Logro	Logro D	Total	
GRUPO	Experimental	Recuento	2	5	9	18	34
		% dentro de GRUPO	5,9%	14,7%	26,5%	52,9%	100,0%
	Control	Recuento	10	18	7	0	35
		% dentro de GRUPO	28,6%	51,4%	20,0%	0,0%	100,0%
Total	Recuento	12	23	16	18	69	
	% dentro de GRUPO	17,4%	33,3%	23,2%	26,1%	100,0%	

Nota. Post test de pensamiento crítico del grupo experimental y control

En la tabla 14 se observa los resultados obtenidos evidencian que en el grupo experimental luego de aplicar el post test para determinar el nivel de pensamiento crítico en la dimensión Infiere información, un 5,9 % de estudiantes muestran un nivel en inicio, el 14,7 % en el nivel proceso, el 26,5 % en el nivel de logro y el 52,9 % en el nivel de logro destacado.

En el grupo control en el post test un a 28.6 % muestran un nivel en inicio, el 51,4 % en el nivel proceso, el 20,0 % en el nivel de logro y un 0,0 % en el nivel de logro esperado. Se concluye que luego de aplicar el programa utilizando la plataforma virtual Moodle la mayoría de estudiantes que estaban en el nivel inicio en el grupo experimental, en el

post test se ubican en el nivel proceso, afirmando que la aplicación de programa dio buenos resultados; a diferencia del grupo control en el que se evidencia que no hubo avances significativos.

Tabla 15

Niveles del Pensamiento Crítico y Creativo del Grupo Experimental y Control en la Dimensión Propone Alternativas de Solución Después de la Plataforma Moodle

Niveles		1	2	3	4		
		Inicio	Proceso	Logro	Logro D	Total	
GRUPO	Experimental	Recuento	0	5	14	15	34
		% dentro de GRUPO	0,0%	14,7%	41,2%	44,1%	100,0%
	Control	Recuento	15	16	4	0	35
		% dentro de GRUPO	42,9%	45,7%	11,4%	0,0%	100,0%
Total	Recuento	15	21	18	15	69	
	% dentro de GRUPO	21,7%	30,4%	26,1%	21,7%	100,0%	

Nota. Post test de pensamiento crítico del grupo experimental y control

En la tabla 15 se observa los resultados evidencian que en el grupo experimental luego de aplicar el post test para determinar el nivel de pensamiento crítico en la dimensión Propone alternativas de solución, un 0,0 % de estudiantes muestran un nivel en inicio, el 14,7 % en el nivel proceso, el 41,2 % en el nivel de logro y el 44,1 % en el nivel de logro destacado.

En el grupo control en el post test un a 42,9 % muestran en inicio, el 45,7 % en proceso, el 11,4 % igual en logro y un 0,0 % en logro esperado. Se concluye que luego de aplicar el programa utilizando la plataforma virtual Moodle la mayoría de estudiantes que están en inicio. Se ubican logro destacado en el grupo experimental, a diferencia del

grupo control en el que no hubo avance en los resultados; afirmando que la aplicación de programa dio buenos resultados.

Tabla 16

Niveles del Pensamiento Crítico y Creativo del Grupo Experimental y Control en la Dimensión Argumenta Opinión Después de La Plataforma Moodle

Niveles		1	2	3	4	Total	
		Inicio	Proceso	Logro	Logro D		
GRUPO	Experimental	Recuento	0	0	4	30	34
		% dentro de GRUPO	0,0%	0,0%	11,8%	88,2%	100,0%
	Control	Recuento	10	18	6	1	35
		% dentro de GRUPO	28,6%	51,4%	17,1%	2,9%	100,0%
Total		Recuento	10	18	10	31	69
		% dentro de GRUPO	14,5%	26,1%	14,5%	44,9%	100,0%

Nota. Post test de pensamiento crítico del grupo experimental y control

En la tabla 14 se observa los resultados evidencian que en el grupo experimental luego de aplicar el post test para determinar el nivel de PCC en la dimensión Argumenta opinión, un 0,0 % de estudiantes están nivel en inicio, el 0,0 % en proceso, 11,8 % en logrado y 88,2 % en el nivel de logro destacado. En el grupo control un 28,6 % en inicio, el 51,4 % en proceso, el 17,1 % en logrado y un 2,9 % en logro esperado. Se concluye que luego de aplicar el programa utilizando la plataforma virtual Moodle la mayoría de estudiantes se ubican en el nivel logro destacado en el grupo experimental, a diferencia del grupo control en el que no hubo avance en los resultados; afirmando que la aplicación de programa dio óptimos resultados en esta dimensión.

3.1.4. Resultados sobre el Post test del desarrollo del pensamiento creativo

Tabla 17

Niveles Del Pensamiento Crítico y Creativo del Grupo Experimental y Control en la Dimensión Fluidiez Después de La Plataforma Moodle

Niveles		1	2	3	4		
		Inicio	Proceso	Logro	Logro D	Total	
GRUPO	Experimental	Recuento	1	2	6	25	34
		% dentro de GRUPO	2,9%	5,9%	17,6%	73,5%	100,0 %
	Control	Recuento	1	29	4	1	35
		% dentro de GRUPO	2,9%	82,9%	11,4%	2,9%	100,0 %
Total	Recuento	2	31	10	26	69	
	% dentro de GRUPO	2,9%	44,9%	14,5%	37,7%	100,0 %	

Nota. Post test de pensamiento crítico del grupo experimental y control

En la tabla 17 se observa los resultados evidencian que en el grupo experimental luego de aplicar el post test para determinar el nivel de pensamiento creativo en la dimensión Fluidiez, un 2,9 % de estudiantes muestran un nivel en inicio, el 5,9 % en el nivel proceso, el 17,6 % en el nivel de logro y el 73,5 % en el nivel de logro destacado.

En el grupo control en el post test un a 2,9 % muestran un nivel en inicio, el 82,9 % en el nivel proceso, el 11,4 % igual en el nivel de logro y un 2,9 % en el nivel de logro esperado. Se concluye que luego de aplicar el programa utilizando la plataforma virtual Moodle la mayoría de estudiantes que estaban en el nivel proceso, ahora se ubican en el nivel logro destacado en el grupo experimental, a diferencia del grupo control en el que no hubo avance en los resultados; afirmando que la aplicación de programa dio óptimos resultados en esta dimensión.

Tabla 18

Niveles del Pensamiento Crítico Y Creativo del Grupo Experimental y Control en la Dimensión Flexibilidad Después de la Plataforma Moodle

Niveles		1	2	3	4	Total	
		Inicio	Proceso	Logro	Logro D		
GRUPO	Experimental	Recuento	1	2	14	17	34
		% dentro de GRUPO	2,9%	5,9%	41,2%	50,0%	100,0%
	Control	Recuento	4	19	9	3	35
		% dentro de GRUPO	11,4%	54,3%	25,7%	8,6%	100,0%
Total		Recuento	5	21	23	20	69
		% dentro de GRUPO	7,2%	30,4%	33,3%	29,0%	100,0%

Nota. Post test de pensamiento crítico del grupo experimental y control

En la tabla 18 se observa los resultados evidencian que en el grupo experimental luego de aplicar el post test para determinar el nivel de pensamiento creativo en la dimensión Flexibilidad, un 2,9 % de estudiantes muestran un nivel en inicio, el 5,9 % en proceso, el 41,2 % en logro y el 50,0 % en logro destacado. En el grupo control en el post test un a 11,4 % muestran un nivel en inicio, el 54,3 % en proceso, el 25,7 % en logro y un 8,6 % en logro esperado.

Se concluye que luego de aplicar el programa de experiencias de aprendizaje, utilizando la plataforma virtual Moodle la mayoría de estudiantes que estaban en el nivel inicio, ahora se ubican en el nivel logro destacado en el grupo experimental, a diferencia del grupo control en el que no hubo avance significativos en los resultados; afirmando que la aplicación de programa dio óptimos resultados en esta dimensión.

Tabla 19

Niveles del Pensamiento Crítico y Creativo del Grupo Experimental y Control en la Dimensión Originalidad Después de la Plataforma Moodle

Niveles		1	2	3	4	Total	
		Inicio	Proceso	Logro	Logro D		
GRUPO	Experimental	Recuento	2	3	11	18	34
		% dentro de GRUPO	5,9%	8,8%	32,4%	52,9%	100,0%
	Control	Recuento	9	14	11	1	35
		% dentro de GRUPO	25,7%	40,0%	31,4%	2,9%	100,0%
Total	Recuento	11	17	22	19	69	
	% dentro de GRUPO	15,9%	24,6%	31,9%	27,5%	100,0%	

Nota. Post test de pensamiento crítico del grupo experimental y control

En la tabla 19 se observa en los resultados que en el grupo experimental luego de aplicar el post test para determinar el nivel de pensamiento creativo en la dimensión Originalidad, un 5,9 % de estudiantes muestran un nivel en inicio, el 8,8 % en proceso, el 32,4 % en logro y el 52,9 % en logro destacado. En el grupo control en el post test un a 25,7 % muestran un nivel en inicio, el 40,0 % en proceso, el 31,4 % en logro y un 2,9 % en logro esperado.

Se concluye que luego de aplicar el programa de experiencias de aprendizaje, utilizando la plataforma virtual Moodle la mayoría de estudiantes que estaban en el nivel inicio, se ubican en el nivel logro destacado en el grupo experimental, a diferencia del grupo control en el que no hubo avance significativos en los resultados; afirmando que la aplicación de programa dio resultados muy favorables.

Tabla 20

Niveles del Pensamiento Crítico y Creativo del Grupo Experimental y Control en la Dimensión Elaboración Después de la Plataforma Moodle

Niveles		1	2	3	4	Total	
		Inicio	Proceso	Logro	Logro D		
GRUPO	Experimental	Recuento	3	3	13	15	34
		% dentro de GRUPO	8,8%	8,8%	38,2%	44,1%	100,0%
	Control	Recuento	14	14	7	0	35
		% dentro de GRUPO	40,0%	40,0%	20,0%	0,0%	100,0%
Total	Recuento	17	17	20	15	69	
	% dentro de GRUPO	24,6%	24,6%	29,0%	21,7%	100,0%	

Nota. Post test de pensamiento crítico del grupo experimental y control

En la tabla 20 se observa luego del post test para determinar el nivel de pensamiento creativo en la dimensión Originalidad, un 8,8 % de estudiantes muestran un nivel en inicio, el 8,8 % en proceso, el 38,2 % en logro y el 44,1 % en logro destacado.

En el grupo control en el post test un a 40,0 % en inicio, el 40,0 % en proceso, el 20,0 % en de logro y un 0,0 % en logro esperado. Evidenciando que luego de aplicar el programa de experinecias de aprendizaje, utilizando la plataforma virtual Moodle la mayoría de estudiantes que estaban en el nivel inicio, ahora se ubican en el nivel logro destacado en el grupo experimental, a diferencia del grupo control en el que no hubo avance significativos en los resultados;por lo cual se afirma que la aplicación de programa dio resultados muy favorables.

3.1.4.1. Descripción de los resultados del post test a nivel de la variable dependiente Penamiento crítico y creativo

Tabla 21

Niveles del Pensamiento Crítico y Creativo del Grupo Experimental y Control Después de la Plataforma Moodle

Niveles		1 Inicio	2 Proceso	3 Logro	4 Logro D	Total	
GRUPO	Experimental	Recuento	0	1	13	20	34
		% dentro de GRUPO	0,0%	2,9%	38,2%	58,8%	100,0%
	Control	Recuento	6	22	7	0	35
		% dentro de GRUPO	17,1%	62,9%	20,0%	0,0%	100,0%
Total	Recuento	6	23	20	20	69	
	% dentro de GRUPO	8,7%	33,3%	29,0%	29,0%	100,0%	

Nota. Post test de pensamiento crítico y creativo del grupo experimental y control

En la tabla 21 se observa que el PCC en el grupo experimental en el post test, un 0,0 % de los estudiantes en inicio, un 2,9 % en proceso, el 38,2 % en logrado y el 58,8 % en logro destacado. En el grupo control, 17,1 % de estudiantes alcanzaron el nivel inicio, 62,9% proceso, 20,0 % logrado y 0,0 % logro destacado. Por lo que se deduce que la mayoría de estudiantes en el post test, se encuentran en el nivel logro destacado en lo que concierne al desarrollo del PCC.

3.1.5. Prueba de Normalidad

Tabla 22

Prueba de Normalidad de los Resultados

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Pensamiento crítico y creativo pre test	,114	69	,026	,932	69	,001

Pensamiento crítico y creativo post test	,170	69	,000	,905	69	,000
------------------------------------------	------	----	------	------	----	------

Nota. Información tomada de matriz d datos sobre pensamiento crítico y creativo

En la tabla 22 apreciamos el resultado de la prueba de normalidad (SWhapiro-WilK) para la variable dependiente, PCC observándose que los valores son inferiores al 5% de significancia estándar ($p < 0.05$); se concluye que la distribución es de forma no normal, por lo cual se tiene que aplicar una prueba no paramétrica para contrastar la hipótesis de investigación, por tal razón se usó la prueba de U de Mann Whitney para muestras independientes.

3.1.6. Contrastación de hipótesis - Prueba de hipótesis general

HG: El uso de la Plataforma virtual Moodle influye significativamente en el desarrollo del pensamiento crítico y creativo de los estudiantes de la I.E. N° 10384- Chota, 2021.

Tabla 23

Contraste de Hipótesis utilizando la Prueba de U De Mann Whitney

Resumen de contrastes de hipótesis				
	Hipótesis nula	Prueba	Sig.	Decisión
1	La distribución de Pensamiento crítico y creativo post test es la misma entre categorías de GRUPO.	Prueba U de Mann-Whitney para muestras independientes	,000	Rechace la hipótesis nula.

Nota. Información tomada de matriz d datos sobre pensamiento crítico y creativo

Según la prueba de U de Mann – Whitney para muestras independientes se tiene el valor de 11,500 y una significancia de 0,000es decir es altamente significativo, por lo que se acepta la hipótesis de investigación y se rechaza la hipótesis nula.

Esto significa que el uso de la plataforma Moodle mejoró significativamente el desarrollo del PCC de los estudiantes de la Institución Educativa N° 10384 – Chota 2021, en consecuencia, se acepta la hipótesis de la investigación.

3.2. Propuesta

Diseñar el Programa de EDA utilizando la plataforma virtual Moodle tiene como propósito desarrollar el PCC de los estudiantes del sexto grado de la Institución Educativa N° 10384- Chota.

Investigaciones realizadas demuestran que insertar los medios tecnológicos en el desarrollo de actividades pedagógicas, influyen positivamente en los estudiantes para alcanzar niveles de éxito en su aprendizaje (Yilmaz, 2021). El presente programa está basado en las siguientes bases teóricas:

La teoría Constructivista de Jean Piaget, quien concibió al aprendizaje como un proceso de deducción cuyo punto de partida es la observación del mundo externo y el enfoque de la preformación (Hof, 2020). La teoría del Pensamiento reflexivo, creativo y crítico de Villarini, quien concibe al pensamiento como aquella capacidad de procesar diversa información, construcción de conocimiento, al combinar representaciones, operaciones, así como actitudes mentales (Mtshali , 2020). La Teoría de Conectividad de George Siemens, creada para ser aplicada en la era digital (Ramos & Algarvio, 2020).

Para el desarrollo del presente programa, se inició con el proceso de sensibilización a la comunidad educativa, luego la planificación, aplicación y valoración de cada una de las acciones realizadas.

Su aporte se centra en incluir diversas actividades, tomando como estrategia a plataforma virtual Moodle, que se caracteriza por ser de código abierto y estar creado bajo un enfoque constructivista-social, cuyos principios de construcción, desarrollo de la comunicación, acompañamiento, organización e integralidad (Suartama et al., 2020).

El Programa propuesto, comprende el diagnóstico, planificación a corto y largo plazo, contenidos, estrategias a emplear, evaluación de las 9 EDA, con sus respectivas sesiones en las que se desarrollarán los procesos pedagógicos y didácticos materializados en la plataforma Moodle, que conllevan a desarrollar el PCC. Se presenta a continuación el modelo gráfico de la Propuesta.

Modelo de Programa de Plataforma virtual moodle como estrategia para el pensamiento crítico y creativo en los estudiantes de la Institución Educativa N° 10384- Chota.



3.3. Discusión

En el contexto actual, el uso de la tecnología se ha hecho imprescindible en el proceso educativo, lo cual lo convierte en una estrategia didáctica muy eficaz para mediar el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de educación primaria. Implementar este tipo de estrategias genera en los estudiantes, la posibilidad de desarrollar su autonomía, responsabilidad, participación activa y sobre todo propicia que sean ellos mismos quienes construyen su propio aprendizaje y así desarrollar las competencias básicas que le serán útiles a para desenvolverse en la vida.

En la presente investigación se tuvo como objetivo demostrar la influencia que genera el uso de la plataforma virtual moodle en el desarrollo del PCC y creativo en los estudiantes del sexto grado de la I.E. N° 10384-Chota, 2021, luego de aplicar el programa de EDA con la plataforma moodle, se obtuvo como resultado que los estudiantes lograron elevar el nivel de PCC en comparación al nivel que obtuvieron antes de la aplicación del programa en mención, tal como se muestran en la tabla 21 en la cual podemos observar que, luego de haber aplicado el post test la mayoría de estudiantes se ubican en el nivel de logro destacado a diferencia de los resultados del pre test en la cual, la mayoría de estudiantes se ubicaron en el nivel inicio.

Este resultado se logró luego de haber tomado una muestra representativa de la población de estudiantes del sexto grado de primaria, haber aplicado instrumentos que fueron debidamente revisados por expertos, también se aplicó una prueba piloto y aplicar un pre test para identificar el nivel de pensamiento crítico y creativo.

Cabe resaltar que en la presente investigación se tuvo algunas limitaciones como llevar a cabo actividades de manera presencial de manera muy limitada debido a la pandemia por COVID -19, problemas de conectividad para desarrollar las actividades propuestas y no contar con una asistencia permanente de los estudiantes, por decisión de sus padres y por temor a contagiarse.

Los indicadores que se abordaron tienen como antecedente a la investigación realizada en Colombia de (Mindiola-Molina & Castro-Mendoza, 2021), quienes utilizaron las redes sociales como WhatsApp y Facebook para desarrollar el

pensamiento crítico, donde se desarrollaron favorablemente las habilidades de análisis, interpretación, explicación y autorregulación coincidiendo en que el uso de foros y actividades asincrónicas resultan ser un medio muy eficaz, para que el estudiante construya aprendizajes significativos y fortalezca su pensamiento crítico.

Por otro lado, también los resultados obtenidos, coinciden con la investigación de (Murcia et al, 2020) quienes sostuvieron que el desarrollo de actividades escolares utilizando entornos virtuales dan muy buenos resultados en lo que concierne al desarrollo de la creatividad en los niños desde temprana edad, el uso de la plataforma moodle desarrolló también la creatividad de los estudiantes a través del uso de la tecnología.

La propuesta pedagógica presentada, tuvo fundamentación teórica en la teoría constructivista de Piaget, quien concibe al estudiante como un individuo activo de su mismo aprendizaje, quien construye sus propios conocimientos significativamente utilizando procesos de selección, organización, transferencia y recuperación, contando con la orientación del docente. Por otro lado, esta teoría también está basada en los procesos cognitivos y creativos, que estimula el desarrollo de la autonomía y adecuada toma de decisiones frente a determinadas situaciones que se le presente, promoviendo la capacidad de asimilación, acomodación y adaptación para la formación de nuevos esquemas cognitivos (Arévalo & Ñauta, 2012). El programa de EDA aplicado con la plataforma virtual moodle, se basa en esta teoría por ser de carácter constructivista en la que los estudiantes desarrollaron actividades que permitieron que sean ellos mismos los que construyan sus aprendizajes ya sea de manera sincrónica o asincrónica.

Otra de los fundamentos teóricos de la investigación es el Modelo de Villarini, quien a partir de la teoría de Vigotski sostiene que, el pensamiento es una capacidad humana que se encuentra siempre en proceso de desarrollo relacionado estrechamente con el contexto en el cual se desenvuelve (Villarini, 2019), esta teoría se relaciona con la investigación realizada porque el uso de la plataforma moodle permitió realizar con los estudiantes un trabajo colaborativo, donde se interactúa con los estudiantes intercambiando ideas, desarrollando trabajos grupales, foros de discusión, favoreciendo al desarrollo del PCC.

Otra de las teorías en la cual está fundamentada esta investigación, es la teoría del Conectividad, del autor canadiense George Siemens, teoría se desarrollada en el 2005, caracterizada por estar inmersa en el mundo socio - digital, en la creación de redes y conexión de nodos, además de conexiones conceptuales y sociales, hacia el logro de aprendizajes significativos (Velásquez et al., 2021). Relacionándolo con esta investigación se afirma que a través de las EDA desarrolladas con la plataforma virtual moodle se desarrollaron capacidades muy importantes como el trabajo colaborativo, la autonomía, gestión del conocimiento, análisis de información, teniendo en cuenta también que se abordaron aprendizajes en nuevos contextos, ha sido motivador para los estudiantes gestionar su aprendizaje potenciado por la tecnología, desarrollando las competencias del siglo XXI, las mismas que favorecen a la construcción de conocimientos que se centran en el estudiante como pensamiento crítico, creativo y desarrollo de la autonomía.

El método utilizado en la presente investigación fue de tipo aplicada, el diseño de investigación fue experimental en su nivel cuasi experimental, se trabajó con dos grupos, control y experimental, se hubiera querido trabajar con toda la población existente de la institución, pero las circunstancias de la pandemia por COVID-19 no ha sido posible, por lo cual se tuvo que realizar un muestreo al azar. Para determinar el nivel de pensamiento crítico y creativo se aplicó un test que consistía en dos lecturas con 20 preguntas que fueron debidamente evaluadas y analizadas para arribar a los resultados.

La propuesta pedagógica consistió en diseñar y aplicar un programa de EDA, plasmadas en la plataforma virtual Moodle utilizando los recursos y actividades que ofrece esta plataforma, siendo los más usados los foros de debate y discusión, las etiquetas, los recursos interactivos como los vídeos y los cuestionarios.

Los instrumentos de recolección de datos fueron debidamente validados por 05 expertos, los cuales nos alcanzaron sugerencias y recomendaciones que fueron tomadas en cuenta con la finalidad de mejorar los instrumentos que se aplicaron a la muestra determinada en este caso se formuló un test, con el cual se determinó el nivel de PCC.

Se aplicó una prueba piloto a una de las secciones para determinar el nivel de PCC en la que se encontraban, la cual determinó que la mayoría de estudiantes se encontraban en el nivel inicio.

Las dificultades que se presentaron para el desarrollo de este trabajo radican en el uso de dispositivos digitales, ya que a pesar de que todos los niños cuentan con tabletas para realizar el trabajo, la zona en que se desarrolló no tiene una cobertura eficiente, interrumpiendo en varias ocasiones las actividades programadas con los estudiantes.

En función a lo expuesto, de acuerdo a la tabla 4, en cuanto al nivel del pensamiento crítico en la dimensión analiza información, se aprecia en el grupo experimental, que antes de aplicar el programa de EDA con la plataforma virtual Moodle, se encuentran en nivel de inicio 23.5%, en proceso 47.1%, en logro 17,6% y un 11,8% en logro destacado, en cuanto después de la aplicación del dicho programa los resultados cambiaron significativamente en lo que se refiere al grupo experimental en el cual se obtuvo que sólo el 2,9% se ubicó en el nivel inicio, 17,6% en nivel proceso, 20,6% en nivel logro y un 58,8% en el nivel logro destacado. El resultado obtenido permite corroborar que la aplicación del programa de EDA con la plataforma virtual Moodle, logró obtener resultados muy favorables en el desarrollo del pensamiento crítico. Lo que guarda relación con Sánchez (2020) quien, en su investigación realizada en España, concluye que la implementación de estrategias y técnicas motivadoras contribuyen al desarrollo de capacidades críticas en los estudiantes.

En la tabla 5, respecto a los resultados obtenidos en el grupo experimental, en el pre test antes de aplicar el programa de EDA con la plataforma virtual moodle, en lo que se refiere al nivel de pensamiento crítico en la dimensión infiere situaciones se determinó que un 47,1% se ubicó en el nivel inicio, 38,2% en el nivel proceso, 11,8% en el nivel logrado y un 2,9% en el nivel logro desatacado, mientras que después de aplicarse el mencionado programa los resultados nos muestran que un 5,9% se ubicó en el nivel inicio, 14,7% en el nivel proceso, 26,5% en el nivel de logro y un 52,9% en el nivel logro destacado, lo que evidencia que la aplicación del programa con la plataforma virtual moodle elevó significativamente el nivel de desarrollo del pensamiento crítico en la dimensión infiere situaciones. Ante ello Manalo (2020) coincide en que el pensamiento

crítico, profundo y dialógico de las capacidades primordiales que deben tomarse en cuenta en el siglo XXI, por lo cual concluye que los docentes deben implementar estrategias adecuadas para lograr dicho fin.

Según la tabla 6, en cuanto al nivel de logro de pensamiento crítico en la dimensión propone alternativas de solución, en el grupo experimental, se aprecia en los resultados del pre test antes de aplicar el programa de EDA con la plataforma virtual moodle, un 50,0% se encuentra en el nivel de inicio, 44,1% en el nivel proceso, 5,9% en el nivel de logro y 0,0% en el nivel de logro destacado, sin embargo luego de aplicarse dicho programa los resultados cambiaron de manera significativa ubicándose un 0,0% en nivel inicio, 14,7% en el nivel proceso, 41,2% en el nivel de logro y un 44,1% en logro destacado, concluyendo que las actividades desarrolladas en la plataforma moodle han fortalecido el desarrollo del pensamiento crítico en la dimensión propone alternativas de solución. Lo cual guarda relación con MINEDU (2020) que considera que implementar las acciones pedagógicas con herramientas tecnológicas, es una estrategia muy eficaz para desarrollar el pensamiento crítico en el aula.

Según la tabla 7, nos muestra información respecto al nivel de logro alcanzado en el pre test que determina el nivel de pensamiento crítico en la dimensión argumenta opinión, antes de aplicar el tratamiento a la investigación, cuyos resultados obtenidos muestran que el 47,1% de estudiantes alcanzaron el nivel inicio, 44,1% el nivel proceso, el 8,8% el nivel de logro y un 0,0 % el nivel logro destacado, en cambio luego de aplicarse el programa de EDA con la plataforma virtual moodle los resultados cambiaron radicalmente ubicándose en el post test un 0,0% en el nivel inicio, 0,0% en nivel proceso, 11,8 % en el nivel de logro y un 88,2 % en el nivel logro destacado. Concluyendo que la aplicación de dicho programa tuvo un impacto positivo muy favorable en el desarrollo del pensamiento crítico en la dimensión de argumenta opinión. Esto se relaciona con Paul y Elder (2003) quienes afirman que el pensamiento crítico permite observar detalladamente la información, argumentando su criterio con claridad y precisión haciendo un análisis reflexivo de la forma de pensar.

De acuerdo a la tabla 8, en lo que se refiere al nivel de logro del pensamiento creativo, del grupo experimental, en la dimensión fluidez, se observa que el pre test antes de aplicar el tratamiento de la investigación que consistió en aplicar un

programa de EDA con la plataforma virtual moodle, un 5,9 % se ubicó en el nivel inicio, 73,5% en el nivel proceso, 14,7% en el nivel de logro y 5,9% en logro destacado, mientras que luego de aplicar dicho programa los resultados fueron totalmente diferentes así un 2,9% se ubicó en el nivel inicio, 5,9% en el nivel proceso, 17,6% en el nivel de logro y un 73,5% en el nivel logro destacado, por lo tanto se concluye que la aplicación del programa tuvo un resultado óptimo en el desarrollo del pensamiento creativo en la dimensión de fluidez. Lo cual se relaciona con Facione (2017) quien considera al pensamiento creativo como la manera de concebir el mundo de manera imaginativa y distinta, es decir tener una concepción diferente de las cosas.

En la tabla 9, en cuanto al nivel de logro del pensamiento creativo en la dimensión flexibilidad, se observa en el grupo experimental, que en el pre test antes de aplicar el programa de EDA con la plataforma virtual moodle, los estudiantes se encuentran en el nivel inicio en un 23,5%, en proceso 38,2%, en el nivel de logro 38,2% y un 0,0% en logro destacado; luego de aplicarse el mencionado programa los resultados obtenidos fueron muy alentadores, observando que un 2,9% se ubicó en el nivel inicio, 5,9% en nivel proceso, 41,2% en nivel de logro y 50,0% en el nivel de logro destacado. Por lo cual se concluye que la aplicación del programa dio muy buenos resultados.

Según la tabla 8, en lo que se refiere al nivel de logro alcanzado por el grupo experimental en el pensamiento creativo, en la dimensión originalidad en el pre test, sin haber aplicado el tratamiento a la investigación, los estudiantes alcanzaron el 32,4 % ubicándose en el nivel inicio, 35,3% en el nivel proceso, 29,4% en el nivel de logro y 2,9 % en el nivel de logro destacado, luego de aplicarse el programa de EDA con la plataforma moodle los resultados ubican a los estudiantes en un 2,9% en nivel inicio, 5,9 % en proceso, 41,2% en nivel de logro y 50,0% en nivel de logro destacado. Por lo que se concluye que la aplicación de dicho programa tuvo óptimos resultados en el desarrollo del pensamiento creativo en la dimensión de originalidad. Esto se relaciona con Wojciehowski & Ernst (2018) quien afirma que el desarrollo del pensamiento creativo debe ser fortalecido desde temprana edad, con realización de actividades y juegos que propongan nuevos retos, tal es el caso de la realización de actividades en la

plataforma moodle que brinda oportunidad a los estudiantes de aprender en nuevos contextos.

En la tabla 11 se observa que en el nivel de logro del pensamiento creativo en la dimensión de elaboración, el grupo experimental, en el pre test, antes de aplicar el programa con plataforma virtual moodle, los estudiantes se ubicaron en el inicio un 41,2%, el 47,1% en el nivel proceso, 11,8% en el nivel de logro y 0,0% en el nivel de logro destacado, sin embargo estos resultados cambian al aplicarse el programa, obteniendo resultados muy favorables en el post test, donde un 5,9% se ubicó en el nivel inicio, 8,8% en el nivel proceso, 32,4% en el nivel de logro y un 52,9% en el nivel de logro destacado. El resultado permite afirmar que el programa de EDA con plataforma moodle mejoró significativamente el nivel de pensamiento creativo en la dimensión de elaboración. Lo que guarda relación con la investigación de Posligua-Espinoza (2017) quien concluye que el desarrollo de actividades lúdicas mediante una revista electrónica interactiva que permitió fomentar la creatividad en los estudiantes y sugiere a los docentes el uso de vídeos informativos, animaciones y actividades utilizando la tecnología.

En la tabla 12 se observa que el consolidado de los niveles de logro de PCC antes de la aplicación del programa de EDA con la plataforma virtual moodle, con respecto al grupo experimental se encuentran un 32,4 en nivel inicio, 61,8% en proceso, 5,9% en logro y 0,0% en logro destacado, mientras que luego de haber aplicado el programa antes mencionado los resultados tuvieron un avance significativo a favor del desarrollo del pensamiento crítico y creativo ubicándose en el post test un 0,0% en el nivel inicio, 2,9% en proceso, 38,2% en logro y 58,8% en logro destacado. Deduciendo que el programa de EDA con la plataforma moodle, logra un desarrollo significativo del PCC de los estudiantes de educación primaria. Esto se relaciona con Espinoza & Zambrano (2020) que manifiesta que la plataforma virtual moodle es una herramienta que propicia el trabajo compartido y transforma el conocimiento de una manera activa, convirtiéndola en una estrategia eficaz para el desarrollo del PCC.

Según la tabla 22 donde se evidencia el resultado de la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk, para el grupo experimental que será expuesto a la influencia de la variable independiente (Programa de EDA con la plataforma virtual moodle), evidenciándose que la significancia de los estadísticos de post prueba es menor al

5%, razón por la cual se rechaza la hipótesis nula de que los datos siguen una distribución normal. Por lo que, se debe emplear una prueba no paramétrica.

Últimamente, según la tabla 23, se aprecia que el resultado de aplicar la prueba No paramétrica de Mann-Whitney, con la finalidad de determinar si existe una diferencia estadística entre el grupo experimental y control al implementarse el programa de EDA con la plataforma virtual moodle. Como se observa, el menor valor de U es $-7,013$, con una significancia de aproximación al cero, resultando este valor menor al U estimado menor al U de tabla, por ello no se rechaza a hipótesis nula. Permitiendo afirmar que el programa de EDA con la plataforma virtual moodle, al ser aplicado permite el desarrollo del PCC en los estudiantes de educación primaria de la institución educativa N° 10384 - Chota, 2021. Por lo tanto, se puede afirmar que, aplicar el Programa de experiencias de aprendizaje utilizando como estrategia la plataforma virtual Moodle, en otros escenarios escolares con estudiantes de primaria, dará muy buenos resultados en el desarrollo del pensamiento crítico y creativo y así estaremos contribuyendo hacia el logro de una educación de calidad.

3.4. Conclusiones

1. En el presente trabajo de investigación, se logró alcanzar el objetivo general, pues se demostró que la aplicación del Programa de EDA en la plataforma virtual Moodle influyó significativamente en el desarrollo del PCC en los estudiantes del sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa N°10384 de la provincia de chota.
2. Se diagnosticó el nivel de PCC en los estudiantes de la Institución Educativa N° 10384 de la provincia de Chota, en donde los alumnos mayormente se ubican en el nivel inicio y proceso en la variable general, así como en cada una de sus dimensiones.
3. Se estructuró y aplicó el Programa de EDA en la plataforma virtual Moodle como estrategia `para desarrollar el PCC de los estudiantes del sexto grado de la Institución educativa N° 10484 de Chota.

4. Se identificó el nivel de PCC alcanzado por los alumnos del sexto grado, después de haber participado en la ejecución del Programa de EDA, utilizando la plataforma virtual Moodle.

5. Finalmente, mediante los resultados obtenidos en datos estadísticos se estableció que, el nivel de PCC de los estudiantes de sexto grado de la Institución educativa N° 10484 de Chota, ha desarrollado significativamente con la intervención del Programa de estrategias de aprendizaje utilizando como estrategia la plataforma virtual Moodle.

REFERENCIAS

- Alfredo, V.-A. (2012). *Desde la idea hasta la sustentación: 7 pasos para una tesis exitosa*. Obtenido de <https://www.administracion.usmp.edu.pe/investigacion/files/7-PASOS-PARA-UNA-TESIS-EXITOSA-Desde-la-idea-inicial-hasta-la-sustentaci%C3%B3n.pdf>
- Alquichire , S. L., & Arrieta , J. C. (2017). *Relación entre habilidades de pensamiento crítico y rendimiento académico*. <https://revistas.uniandes.edu.co/doi/full/10.18175/vys9.1.2018.03>
- Alvino, H. E. (2019). *Taller de Hbilidades del pensamiento Crítico*. <https://es.slideshare.net/chihualter/taller-de-habilidades-de-pensamiento-crtico-y-creativo>
- Antonio, A., Acle, G., & Reyes, N. G. (2020). *Inferential and Critical Thinking Skills in Elementary Students*. <http://www.scielo.org.mx/pdf/redie/v22/1607-4041-redie-22-e12.pdf>
- Arévalo, M. D., & Ñauta, H. M. (2012). *LA TEORIA PIAGETANA*. <https://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/2197/1/tps700.pdf>
- Arias, J., Villasís, M. Á., & Miranda, M. G. (2016). *El protocolo de investigación III: la población de estudio*. <https://www.redalyc.org/pdf/4867/486755023011.pdf>
- Bachillerato Internacional. (2020). *La importancia del pensamiento crítico en el siglo XXI*. [Entrada de blog]: <https://blogs.ibo.org/blog/2020/01/14/la-importancia-del-pensamiento-critico-en-el-siglo-xxi/?lang=es>
- Bezanilla, M. J., Fernández-Noriega, D., Poblete, M., & Galindo-Dominguez, H. (2019). Methodologies for teaching-learning critical thinking in higher education: The teacher's view. *Thinking skills and creativity*, 33, 100584. doi:<https://doi.org/10.1016/j.tsc.2019.100584>
- Congreso de la República Perú. (2018). <https://www.congreso.gob.pe/congresistas2016/MoisesGuia/NotasPrensa/>
- De medio, C., Limongelli, C., Temperini, M., & Sciarrone, F. (2019). *MoodleREC: A recommendation system for creating courses using the moodle e-learning platform*. (Computers in Human Behavior, Editor) doi:<https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.106168>
- Delgado, V. M. (2018). *Influncia de la Técnica de los mapas mentales en el pensamiento crítico en el área de sociedad, en los alumnos del tercer añodel ISPB "Octavio mata contreras"*. <https://repositorio.unc.edu.pe/bitstream/handle/UNC/2172/TESIS-VICTOR%20DELGADO-%C3%9ALTIMA-CUTERVO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Edwards, M. E. (2017). Creating and Using Symbolic Mental Structures Via Piaget's Constructivism and Popper's Three Worlds View with Falsifiability to Achieve Critical Thinking by Students in The Physical Sciences. *Journal of Systemics, Cybernetics And Informatics*, 15(6), 130 - 134. <http://www.iiisci.org/Journal/pdv/sci/pdfs/IPO44LL17.pdf>
- Espinoza, M. Y., & Zambrano, W. D. (2020). *Los estilos de aprendizaje de estudiantes rurales en la implementación de una plataforma MOODLE*. <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i5.1612>
- Facione, P. A. (2017). *Pensamiento Crítico: ¿Qué es y por qué es importante?* <http://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/PensamientoCriticoFacione.pdf>
- Frías, D. (2021). *Apuntes de consistencia interna de las puntuaciones de un instrumento de medida*. <https://www.uv.es/~friasnav/AlfaCronbach.pdf>
- Gallo, G. G., Cañas, A. J., & Campi, J. A. (2021). Aplicaciones de las TIC en la educación. *Reciamuc*, 5(2), 45-56. <https://reciamuc.com/index.php/RECIAMUC/article/view/644>
- Godoy, C. (2020). *Guía Básica para aplicar la técnica de la entrevista en la investigación*. <https://tesisdeceroa100.com/guia-basica-para-aplicar-la-tecnica-de-la-entrevista-en-investigacion/>
- Guzzetti, P. C. (2020). Plataforma virtual: una herramienta didáctica para el Proceso de. 4(2). doi:https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v4i2.122
- Henríquez, E., Gómez, E., & Blascheke, G. (2020). *ELCONNECTIVISMOENELPROCESODEENSEÑANZA-APRENDIZAJE SIGNIFICATIVOENELCONTEXTOACTUAL*. <http://revista-academica.utb.edu.ec/index.php/pertacade/article/view/258/180>
- Hernández, D. A. (2019). *Estrategias lectoras en el desarrollo del pensamiento crítico de los estudiantes del subnivel medio. Guía de estrategia lectoras*. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/45995>
- Hernández, R., & Mendoza, C. P. (2018). *Metodología de la Investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. <file:///C:/Users/usuario/Downloads/2018%20HERNANDEZ%20SAMPIERI.pdf>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. P. (2014). *Metodología de la Investigación*. <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Herrera, P. V. (2020). *Reflexiones sobre la Observación*. https://wiki.ead.pucv.cl/images/d/db/T9_-_Reflexiones_sobre_la_Observaci%C3%B3n_%281%29.pdf
- Hof, B. (2020). The turtle and the mouse: how constructivist learning theory shaped artificial intelligence and educational technology in the 1960s. *History of Education*. doi:10.1080 / 0046760X.2020.1826053

- Horn, S., & Veermans, V. (2019). *Critical thinking efficacy and transfer skills defend against 'fake news' at an international school in Finland*. <https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/1475240919830003>
- Ikhsan, J., Handoyo, K., & Nur, T. (2020). *Fostering Student's Critical Thinking through a Virtual*. <https://online-journals.org/index.php/i-jim/article/view/13069>
- Jamil, M., Muhammad, Y., & Masood, S. (2020). *Critical Thinking: A Qualitative Content Analysis of Education Policy and*. <https://www.researchgate.net/publication/348529183>
- Llontop, M. C. (2020). *Juegos Cooperativos para potenciar el Pensamiento Crítico en los estudiantes del Sexto Grado de la Institución Educativa 10030 Naylamp, Chiclayo*. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/49258>
- López, R., Avello, R., Palmero, D. E., Quintana, M., & Sánchez, S. (2019). *Validación de instrumentos como garantía de la credibilidad en las investigaciones científicas*. <http://www.revmedmilitar.sld.cu/index.php/mil/article/view/390/331>
- Manalo, E. (2020). *Deeper Learning, Dialogic Learning, and Critical Thinking Research-based Strategies for the Classroom*. <https://www.routledge.com/Deeper-Learning-Dialogic-Learning-and-Critical-Thinking-Research-based/Manalo/p/book/9780367262259>
- Meneses, J. (2016). *El cuestionario*. <https://femrecerca.cat/meneses/publication/cuestionario/cuestionario.pdf>
- Merayo, P. (2018). *¿Qué es la plataforma Moodle y para que sirve?* Obtenido de <https://www.maximaformacion.es/e-learn/que-es-moodle-y-para-que-sirve/>
- Merayo, P. (2020). *¿Qué es la plataforma Moodle y para que sirve?* <https://www.maximaformacion.es/e-learn/que-es-moodle-y-para-que-sirve/>
- Mindiola-Molina, Y. Y., & Castro-Mendoza, J. C. (2021). *Desarrollo del pensamiento crítico a través de foros de discusión asincrónicos con estudiantes de 8º grado*. <http://editorial.umariana.edu.co/revistas/index.php/unimar/article/view/2520/2786>
- MINEDU. (2017). *Cartilla de planificación curricular para Educación Primaria*. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/cartilla-planificacion-curricular.pdf>
- MINEDU. (2018). *Programa Curricular de Educación Primaria*. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-nivel-primaria-ubr.pdf>

- MINEDU. (2020). *¿Cuál es la finalidad de la evaluación formativa?* <https://sites.minedu.gob.pe/orientacionesdocentes/2020/10/06/cual-es-la-finalidad-de-la-evaluacion-formativa/>
- MINEDU. (2020). *Gestiona entornos virtuales para evaluaciones diversificadas.* https://www.perueduca.pe/recursosedu/curso_virtual/difods/gevacaed/fasciculo/unidad3-sesion1.pdf
- Ministerio de Educación de la República de Colombia . (2019). *La escala valorativa.* <https://www.minedu.gov.co/1621/article-180737.html>
- Montoya, L. A., Parra, M. d., Lescay, M., Cabello, O. A., & Coloma, G. M. (2019). Teorías pedagógicas que sustentan el aprendizaje con el uso de. *Revista Información científica*, 98(2), 241-255. <https://www.redalyc.org/jatsRepo/5517/551760346011/551760346011.pdf>
- Mtshali , T. I. (2020). Critical thinking skills for Civil Technology practical assessment tasks (PATs). *World Transactions on Engineering and Technology Education*, 18(2), 237-241. Obtenido de [http://www.wiete.com.au/journals/WTE&TE/Pages/Vol.18,%20No.2%20\(2020\)/26-Mtshali-T.pdf](http://www.wiete.com.au/journals/WTE&TE/Pages/Vol.18,%20No.2%20(2020)/26-Mtshali-T.pdf)
- Muñiz, J., & Fonseca-Pedrero, E. (2018). Diez pasos para la construcción de un test. *Psicothema*.
- Murcia, K., Jhoubert, M., Cross, E., & Sinead, W. (2020). A framework for identifying and developing children's creative thinking while coding with digital technologies. *Issues in Educational Research*, 30(4), 1345 -1417.
- OCDE. (2019). *El trabajo de la OCDE sobre educación y competencias.* <https://www.oecd.org/education/El-trabajo-de-la-ocde-sobre-educacion-y-competencias.pdf>
- Organización de las Naciones Unidas para la educación la Ciencia y la Cultura [UNESCO]. (2021). *Las TIC en la educación.* <https://es.unesco.org/themes/tic-educacion>
- Otzen, T., & Manterola, C. (2017). *Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio.* <https://scielo.conicyt.cl/pdf/ijmorphol/v35n1/art37.pdf>
- Posligua-Espinoza , J. E. (2017). Incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de educación general básica. *Dominio de la Ciencias*, 3(3), 1020 - 1052. doi:<http://dx.doi.org/10.23857/dom.cien.pocaip.2017.3.3.jun.1020-1052>
- Puente, W. (2017). *Técnicas utilizadas en investigación.* <https://www.monografias.com/trabajos10/teut/teut.shtml>
- Puggioni, M., Frontoni, E., & Pierdica, R. (2021). ScoolAR: An Educational Platform to Improve Students' Learning Through Virtual Reality. *IEE Access*, 9, 21059 -211070.

- Ramos , B. P., & Algarvio, P. D. (2020). Connectivism, Information Technologies and Distance Learning. *kriativ-tech*, 8(2). doi:DOI: 10.31112/kriativ-tech-2020-06-29
- Remón, R. I., Vázquez , A. E., & Vázquez , M. I. (2022). El desarrollo del pensamiento crítico en el proceso de enseñanza-aprendizaje: una necesidad actual. *Roca. Revista científico-educacional de la provincia Granma*, 18(1), 133 - 155. <https://revistas.udg.co.cu/index.php/roca/article/view/2865>
- Robles, B. F. (2019). *Índice de validez de contenido: Coeficiente V de Aiken*. <http://journal.upao.edu.pe/PuebloContinente/article/view/991>
- Robles, B. F. (2019). *Población y muestra*. <http://200.62.226.189/PuebloContinente/article/view/1269/1099>
- Rodríguez , G. (2019). *¿Puedes ser creativo y analítico al mismo tiempo?* <https://inboundmindset.com/2019/08/16/puedes-ser-creativo-y-analitico-al-mismo-tiempo/>
- Rodriguez, M. T. (2021). Design And Validation Of An Instrument To Assess A Didactic Sequence Directed To Promote The Development Of Critical Thinking. *Tukish Journal of Computer and Mathematics Education*, 12(4), 300 - 309. <https://turcomat.org/index.php/turkbilmат/article/view/508>
- Rus, E. (2020). *Investigación Aplicada*. <https://economipedia.com/definiciones/investigacion-aplicada.html>
- Rutas de Aprendizaje. (2021). *Principios Psicopedagógicos*. <https://lasrutadelaprendizaje.blogspot.com/p/principios-psicopedagogicos.html>
- Salamanca, I. J., & Badilla, M. G. (2021). *From computational thinking to creative thinking: an analysis*. DOI: <https://doi.org/10.7195/ri14.v19i2.1653>
- Sánchez, M. P. (2020). *Enseñar a pensar al alumnado de Educación Primaria y su relación con la modificación de conducta en el aula*. <https://zaguan.unizar.es/record/96499?ln=es>
- Saregar, A., Umi, N., Misbah, Endah, N., Anugrah, A., & Muhammad. (2021). *CORE learning model: Its effectiveness towards students' creative thinking*. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1285697>
- Shkvyr, O., Haidamashko, I., & Tafintseva, S. (2020). *Developing Critical Thinking in Younger Pupils Using ICT*. *BRAIN. Broad Research in Artificial Intelligence and Neuroscience*, 11(2), 230-242. <https://doi.org/10.18662/brain/11.2/85>
- Sirwan, S., Radhiani, A., & Sartika, S. (2021).). Development of Virtual Learning System Based On Moodle as A Platoform Online Learning tn the Covid-19

- Pandemic. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4314 - 4327. doi:: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1551>
- Suartama, I., Sulthoni, P., Ulfa, S., & Setyosari, P. (2020). Development of Ubiquitous Learning Environment Based on Moodle Learning Management System. *International Association of Online Engineering*. <https://www.learntechlib.org/p/217822/>.
- Torres, M., & Paz, K. (2017). *Métodos de recolección de datos para una investigación*. Obtenido de <https://bit.ly/2TGADJy>
- UCV. (2020). *Resolución de Consejo Universitario N° 0262-2020/UCV*. <https://www.ucv.edu.pe/wp-content/uploads/2020/11/RCUN%C2%B00262-2020-UCV-Aprueba-Actualizaci%C3%B3n-del-C%C3%B3digo-%C3%89tica-en-Investigaci%C3%B3n-1-1.pdf>
- UNESCO. (2017). *Guía ODS4 Desglosar el Objetivo de Desarrollo Sostenible 4 Educación 2030*. https://www.buenosaires.iiep.unesco.org/sites/default/files/archivos/ODS4_o.pdf
- Unger, M. M., & BenDavid-Hadar, I. (2021). Does Home Schooling Improve Creative Thinking and Social Competencies among Children? Home Schooling in Israel. *Journal of School Choice*, 1 - 28. doi:<https://doi.org/10.1080/15582159.2021.1977584>
- Unidad de Gestión educativa Hualgayoc - Bambamarca. (2017). *Proyecto Educativo Local de la provincia de Hualgayoc periodo 2017 - 2021*. https://www.ugelbambamarca.gob.pe/jp_PEL/Proyecto_Educativo_Local.pdf
- Velásquez , B. R., Salazar, M. R., Aldana, J. M., Morales, K. L., Castañeda, C. E., Noguera, K. C., . . . Villela, C. E. (2021). *Teoría del aprendizaje conectivista, sobresaliente del siglo XXI*. <https://revistacunori.com/index.php/cunori/article/view/159/216>
- Verawati, N., Hikmawati , H., & Prayogi, S. (2020). *The Effectiveness of Inquiry Learning Models Intervened by Reflective Processes to Promote Critical Thinking Ability in Terms of Cognitive Style*. <https://online-journals.org/index.php/i-jet/article/view/14687>
- Villarini, Á. R. (2019). *Un modelo del pensamiento reflexivo, creativo y crítico como competencia humana general*. <https://www.magisterio.com.co/articulo/un-modelo-del-pensamiento-reflexivo-creativo-y-critico-como-competencia-humana-general>
- Villasís, M. Á., Márquez, H., Zurita, J. N., Miranda, G., & Núñez, A. (2018). *El protocolo de investigación VII. Validez y confiabilidad de las mediciones*. <http://www.scielo.org.mx/pdf/ram/v65n4/2448-9190-ram-65-04-414.pdf>

- Wahyuni, S., Erman, E., Sudikan, S., & Jatmiko, B. (2020). *Edmodo-Based Interactive Materials as an Alternative Media for Science Learning to Improve Teaching Critical Thinking Skills of Junior High School Students*. <https://doi.org/10.3991/ijim.v14i09.13041>
- Wojciehowski, M., & Ernst, J. (2018). Creative by Nature: Investigating the Impact of Nature Preschools on Young Children's Creative Thinking. *International Journal of Early Childhood Environmental Education*, 6(1), 3-20. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1193490>
- Yildiz, T., & Yildiz, C. (2020). Exploring the relationship between creative thinking and scientific process skills of preschool children. *Thinking Skills and Creativity*, 39(100795). doi:<https://doi.org/10.1016/j.tsc.2021.100795>
- Yilmaz. (2021). The effect of technology integration in education on prospective teachers' critical and creative thinking, multidimensional 21st century skills and academic achievements. *Participatory Educational Research*, 163-199. doi:<https://doi.org/10.17275/per.21.35.8.2>

ANEXOS

Anexo 1: Instrumentos de investigación empleados

Test para determinar el nivel de pensamiento crítico y creativo

Lectura 01:

EL VALOR DE LAS COSAS

Un día un niño acudió donde el maestro Zen.

-Vengo, maestro, porque siento que no valgo nada; mis amigos me dicen que no hago nada bien y sé soy bastante tonto ¿Cómo puedo mejorar? ¿Qué puedo hacer para que me valoren más?

El maestro, sin mirarlo, le dijo:

-Cuanto lo siento, niño, no puedo ayudarte; debo resolver primero mi propio problema. Quizá después ...-y haciendo una pausa, agregó- quisieras ayudarme tú a mí, yo podría resolver este tema con más rapidez y, después, tal vez te pueda ayudar.

-E...e...encantado, maestro-titubeó el niño, pero sintió que otra vez no lo tenían en cuenta. -Bien –asintió el maestro. Se quitó un anillo que llevaba en el dedo pequeño de la mano izquierda y dándoselo al muchacho, agregó:

-Toma el caballo que está allí afuera cabalga hasta la plaza del mercado. Debo vender este anillo porque tengo que pagar una deuda. Es necesario que obtengas por él la mayor suma posible, pero no aceptes menos de una moneda de oro. Vete ya y regresa con esa moneda de oro lo más rápido que puedas.

El joven tomó el anillo y partió. A penas llegó, empezó a ofrecer el anillo a los mercaderes. Estos lo miraban con algún interés, hasta que el joven decía el valor mínimo que pretendía por el anillo.

Cuando el joven mencionó la moneda de oro, algunos reían, otros le volvieron la cara y sólo un viejo fue tan amable como para tomarse la molestia de explicarle que una moneda de oro era muy valiosa para entregarla por un anillo.



En afán de ayudar, alguien le ofreció una moneda de plata y un cacharro de cobre, pero el joven tenía instrucciones de no aceptar menos de una moneda de oro, y rechazó la oferta.

Después de ofrecer su joya que se cruzaba en el mercado –más de cien personas –y abatido por su fracaso, montó en su caballo y regresó.

¡Cuánto hubiera deseado el joven haber conseguido esa moneda de oro! Podría habérsela entregado al maestro para liberarlo de su preocupación y recibir entonces su consejo y ayuda.

-Maestro-dijo -, lo siento, no es posible obtener lo que me pediste. Quizá pudiera conseguir dos o tres monedas de plata, pero no creo que yo pueda engañar a nadie sobre el verdadero valor del anillo.

- ¡Que importante lo que dijiste, joven amigo!

-contestó sonriente el maestro-. Debemos saber primero el verdadero valor del anillo.

Vuelve a montar y vete donde el joyero.

¿Quién mejor que él para saberlo? Dile que quisieras vender el anillo y pregúntale cuanto te daría por él. Pero no importa lo que te ofrezca no se lo vendas vuelve aquí con el anillo.

El joven volvió a cabalgar. El joyero examinó el anillo a la luz del candil, lo miró con su lupa, lo pesó y, luego le dijo: -Dile al maestro, muchacho, que, si lo quiere vender ya, no puedo darle más que 58 monedas de oro por su anillo. - ¡¿58 monedas?!- exclamó con asombro el joven.

-Si –replicó el joyero-. Yo sé que con el tiempo podríamos obtener por el cerca de 70 monedas, pero no se...si la venta es urgente...

El joven corrió emocionado a casa del maestro a contarle lo sucedido.

-Siéntate-dijo el maestro después de escucharlo-. Tú eres como este anillo una joya, valiosa y única. Y como tal, solo puede evaluarte verdaderamente un experto. ¿Qué haces por la vida pretendiendo que cualquiera descubra tu verdadero valor?

Y diciendo esto, volvió a ponerse el anillo en el dedo pequeño de su mano izquierda.

Autor: Jorge Bucay (Argentina)

Adaptado de <https://tucuentofavorito.com/el-valor-de-las-cosas-fabula-budista-para-adolescentes-y-adultos>

PRUEBA DE CONOCIMIENTOS

INSTRUCCIONES

A continuación, se presentan las preguntas relacionadas a la lectura anterior, las cuales deben ser contestadas de acuerdo a su criterio:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA:
Lugar de ubicación:
GRADO:
Fecha de aplicación:

1. ¿Cuál es el tema principal de la lectura?

.....
.....

2. ¿Qué consulta quería hacer el joven al anciano?

.....
.....

3. ¿Por qué el joven se sentía triste?

.....
.....

4. ¿Por qué crees que el maestro Zen mando al niño a vender su anillo?

.....
.....

5. Describe cómo eran los personajes de la lectura

.....
.....

6. ¿Qué consejo que le darías al niño, si tú fueras el maestro Zen?

.....
.....

7. ¿Estás de acuerdo con lo que hizo el maestro Zen? Si/No Justifica tu respuesta

.....
.....

8. Escribe las razones por las que el maestro Zen compara al niño con el anillo.

.....
.....

9. ¿Cuál es la intención del autor al escribir el texto?

.....
.....

10. ¿Qué opinas acerca de lo que hizo el maestro Zen?

.....
.....

11. ¿Te parece correcto que el maestro Zen envíe al niño a vender el anillo?

¿Por qué?

.....
.....

12. ¿Cuál es la enseñanza que nos deja la lectura?

.....
.....

Lectura 02:

Basta de plástico, por favor

Supermercados sin envases plásticos. ¡Genial! Restaurantes que no generan desperdicios. ¡Guau, qué bien! Podríamos pensar que estamos avanzando, pero no. En los últimos 80 años, la humanidad ha generado más de ocho mil millones de toneladas de plástico, según reportan investigadores estadounidenses en la revista "Science Advances". Por esta razón, se suman más y más toneladas.



No dejamos de usar plástico y, en consecuencia, tenemos montañas de desechos no paran de acumularse, especialmente en países asiáticos con altas tasas de crecimiento, como Indonesia. Durante milenios, las personas usaron productos biodegradables para el empaquetado, como hojas de plátano. Hasta que apareció el plástico. Y con él, la basura. Apenas existen leyes reguladoras al respecto, y ni hablar de empresas privadas que se preocupen de reciclar la basura. A menudo, todo el plástico termina en ríos o simplemente enterrado.

¿Qué vamos a hacer con todo eso ahora? Deberíamos pensar y cambiar la idea. La ecuación es menos plásticos, más reciclaje, de tal forma que reduzcamos la contaminación. Aunque suene complicado, no lo es. Algunos países africanos están haciendo conciencia de este problema. Por ejemplo, en Ruanda desde 2004, las bolsas de plástico están prohibidas y quien bote al piso una botella plástica debe pagar una multa.

En algunos países se están prohibiendo los plásticos como lo hemos dicho. Sueño con que ningún supermercado entregará más bolsas plásticas a sus clientes ¿Basta con eso para cantar victoria? No, el cambio real comienza por la mentalidad de las personas. Deberíamos partir por renunciar a todo lo superfluo, algo que sin duda nos beneficiaría a todos.

Lukas Hansen (Alemania)

Adaptado de <https://www.dw.com/e/opini%3n-basat-de-pl%3A1stico-por-favor/a-43229655>

PRUEBA DE CONOCIMIENTOS

INSTRUCCIONES

A continuación, se presentan las preguntas relacionadas a la lectura anterior, las cuales deben ser contestadas de acuerdo a su criterio:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA:

Lugar de ubicación:

GRADO:

Fecha de aplicación:

1. ¿Qué harías tú para evitar el uso de plásticos en tu ciudad?
.....
.....
2. ¿Cuál sería una solución más acertada a este problema?
.....
.....
3. ¿Qué otras alternativas de solución propones para resolver esta problemática?
.....
.....
4. ¿Cómo estudiante, qué alternativa propones para ser practicada en tu institución?
.....
.....
5. ¿Qué crees que pasaría si seguimos utilizando los plásticos de manera desmedida?
.....
.....
6. ¿Qué opinas acerca de las medidas tomadas en otros países para evitar el uso de plásticos y qué medidas deberían tomarse en nuestro medio?
.....
.....
7. ¿Qué problema has identificado en la lectura?
.....
.....
8. ¿Crees que la población que arroja plásticos para que tome conciencia debe pagar una multa?
Si/NO. ¿Por qué?

Cuestionario a docentes

Datos generales:

Institución Educativa:

Fecha:

Grado: Sexto Sexo: Hombre () Mujer ()

Estimado docente me dirijo a usted a través de este cuestionario y solicitarle su colaboración contestando las preguntas que se presentan a continuación. Agradeciéndole su apoyo en la elaboración del presente trabajo de investigación.

Instrucciones

Te recomiendo, leer pregunta por pregunta y marcar en el casillero correspondiente con un aspa (X), la respuesta que consideres correcta, según tu criterio.

1. Nunca	3. A veces	5.- Siempre
----------	------------	-------------

N.º	Ítems	ESCALA DE VALORACIÓN		
		1	2	3
	VARIABLE INDEPENDIENTE: PLATAFORMA VIRTUAL MOODLE			
	Ampliación			
1	Su niño o niña investiga información haciendo uso de entornos virtuales.			
2	El estudiante opina en diversos temas en clase u otros espacios educativos.			
3	Su niño o niña busca datos, relacionados al tema, en fuentes bibliográficas de material físico.			
4	El estudiante para la elaboración de un producto selecciona los materiales a utilizar.			
	Colaboración			
5	Su niño o niña participa en la elaboración de resúmenes de cada uno de los temas e integra las aportaciones hechas por otros compañeros en clase.			
6	El estudiante Intercambia los resúmenes de los temas con los estudiantes.			
7	El estudiante selecciona las tareas que nos puedan ser útiles para el desarrollo de las actividades.			

8	Su niño o niña tiene en cuenta las ideas o propuestas realizadas en el aula que permite la integración con los estudiantes.			
Conceptualización				
9	El estudiante utiliza esquemas, resúmenes y mapas mentales para los contenidos de cada tema.			
10	Su niño o niña realiza un mapa conceptual con los conceptos más importantes de cada tema.			
11	El estudiante recopila los contenidos que considero más importantes a modo de notas de estudio.			
Planificación				
12	Su niño o niña planifica los tiempos y estrategias de estudio.			
13	El estudiante evalúa el proceso de aprendizaje final.			
14	Su niño o niña planifica el tiempo de que dispongo para cada tarea y trabajos en el aula.			
15	El estudiante considera un tiempo para las fechas de presentación de trabajos y evaluaciones.			
Preparación de evaluaciones				
16	El estudiante lee toda la información y realizo una selección de los puntos más importantes para trabajarlos.			
17	Su niño o niña utiliza la estrategia de la lectura rápida y después otra más detenida y destaco lo más importante.			
Participación				
18	Su niño o niña escribe las respuestas del profesor a las dudas propias o de los estudiantes.			
19	El estudiante participa respondiendo de las preguntas planteadas en clase.			
20	Su niño o niña aprovecha las actividades para continuar participando en clase.			

VARIABLE	INTERVALO	NIVEL
Diálogo participativo	0 – 8	Bajo
	9 – 13	Medio
	14 – 20	Alto

ANEXO 2: Propuesta



“Programa de Experiencias de Aprendizaje utilizando la Plataforma Virtual Moodle, como estrategia para desarrollar el pensamiento crítico y creativo en los estudiantes de la Institución Educativa N° 10384 – Chota”

La Plataforma Virtual Moodle, es una herramienta de gran utilidad en el ámbito educativo, nos ofrece recursos y actividades en línea muy interesantes, permitiendo a los docentes gestionar cursos virtuales, posibilita la interacción entre docentes y estudiantes que favorecen al desarrollo del pensamiento crítico y creativo y la construcción de nuevos conocimientos en los estudiantes.

Autora:

María Cecilia
Delgado Orrillo

Asesor:

Dr. Aurelio Ruiz
Pérez

2021

I. **Título de la propuesta**

Programa de Experiencias de Aprendizaje utilizando la Plataforma Virtual Moodle, como estrategia para desarrollar el pensamiento crítico y creativo en los estudiantes de la Institución Educativa N° 10384 – Chota.

II. **Datos generales**

2.1. Institución Educativa: 10384

2.2. Lugar : Chota

2.3. Nivel : Primario

2.4. Grado : Sexto

2.5. Directora : Mag. Nancy del rocío Ruiz Vásquez

2.6. Investigadora : Mag. María Cecilia Delgado Orrillo

2.7. Duración : Del 05/10/2021 al 30/11/2021

III. **Presentación**

El pensamiento es considerado como el proceso activo que moviliza diversas operaciones mentales, que conllevan a desarrollar las capacidades intelectuales de orden superior en nuestros estudiantes. El pensamiento crítico y creativo está inmerso en ellas, debido a que mientras el pensamiento crítico se basa en capacidad de razonar, analizar, inferir, plantear alternativas de solución y argumentar; el pensamiento creativo busca lo novedoso e innovador solucionando situaciones a partir de diversos puntos de vista. Por lo tanto, podemos decir que se complementan (Remón et al., 2022).

Al hacer un diagnóstico en la institución educativa N° 10384 de la provincia de Chota, concluimos que los docentes trabajan muy poco el desarrollo de este tipo de pensamiento, no utiliza estrategias didácticas y no tienen un conocimiento profundo acerca del tema. Habiéndose identificado tal problemática y en pos de aportar en la solución de la misma, se ha construido la presente Propuesta Pedagógica que está estructurada en base a Experiencias de aprendizaje que serán desarrolladas a través de la Plataforma virtual Moodle.

IV. **Conceptualización**

El presente Programa de Experiencias de aprendizaje, utilizando la plataforma Moodle como estrategia para desarrollar el pensamiento crítico y creativo, tiene como base al enfoque teórico constructivista y conectivista. Tal como lo afirman Montoya et al., (2019) que el enfoque constructivista permite motivar a los estudiantes para el desarrollo de su autonomía, que sean actores activos y conscientes de su propio aprendizaje, por otro lado, el enfoque conectivista sustenta que el aprendizaje es un proceso que puede suceder en cualquier parte, considerándolo como creación de nuevas conexiones y patrones, teniendo en cuenta cuatro conceptos básicos: apertura, diversidad, interacción y autonomía.

V. **Objetivos**

General:

Desarrollar el nivel de pensamiento crítico y creativo a través de la aplicación del Programa de Experiencias de Aprendizaje utilizando la Plataforma virtual Moodle como estrategia.

Específicos

- Implementar las experiencias de aprendizaje utilizando la Plataforma virtual Moodle, en base a 8 experiencias que contiene diversos recursos y actividades.
- Aplicar el Programa de experiencias de aprendizaje utilizando la Plataforma virtual Moodle, con los estudiantes del sexto grado de la Institución Educativa N° 10384 – Chota.
- Evaluar el Programa de experiencias de aprendizaje utilizando la Plataforma virtual Moodle, aplicado a los estudiantes de sexto grado.

VI. **Justificación**

El diseño de la presente Propuesta, es de carácter muy relevante debido a que está orientado a desarrollar en los estudiantes del sexto grado de educación primaria el pensamiento crítico y creativo. Por otro lado, brindar a los docentes una estrategia eficaz para poder lograr los objetivos

propuestos y de esta manera poder mejorar la calidad educativa de nuestro medio.

La relevancia social de esta propuesta, radica en brindar una herramienta didáctica para el trabajo pedagógico que servirá como referente para seguir creando nuevas formas de enseñanza y aprendizaje que desarrollen el pensamiento crítico y creativo dentro y fuera el aula. Estudiantes con un mejor desempeño pedagógico que tengan la capacidad de analizar y evaluar la información recibida, así como la habilidad de innovar y encontrar diversas soluciones a un determinado problema.

Dentro de los beneficios metodológicos de la presente propuesta, tenemos la aplicación de diversas técnicas e instrumentos de investigación, que se han aplicado con la finalidad de lograr nuestros objetivos, lo cual también servirá en lo posterior como antecedente para propuestas pedagógicas similares.

VII. Fundamentos

En la actualidad las competencias a las que aspira el nuevo enfoque pedagógico, buscan el desarrollo de ciertas actitudes cognitivas que permitan a los estudiantes generar un pensamiento crítico y creativo dentro y fuera del aula, para ello se requiere de una educación activa, de la construcción de sus propios conocimientos, para ser aplicados en todo momento de su vida y hacerla parte de su integralidad.

A partir del cierre de instituciones educativas a nivel mundial a causa de la pandemia por COVID-19, el uso de herramientas y plataformas virtuales se ha venido multiplicando, cumpliendo un papel protagónico en el proceso educativo. En este sentido el rol docente no se centra sólo tener dominio de estas herramientas, sino que debe ser creativo, comunicador y colaborador a fin de lograr los objetivos propuestos (Gallo et al., 2021).

A nivel internacional, las nuevas políticas educativas plantean que el sistema escolar debe orientarse hacia el desenvolvimiento del estudiante en renovar conocimientos constantemente, adquirir competencias tecnológicas, resolución de problemas, creatividad, autonomía, trabajo colaborativo y pensamiento crítico para un mejor desenvolvimiento en la

sociedad del conocimiento. De esta manera complementar, enriquecer y llegar a una transformación de la educación (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO], 2021).

Ante las nuevas necesidades que requiere la educación actual así como la sociedad del conocimiento, nace la presente propuesta, basada en la utilización de la plataforma virtual Moodle, como estrategia para desarrollar el pensamiento crítico y creativo, con ello se busca poner en marcha una estrategia docente innovadora que conlleve al estudiante a construir su propio aprendizaje y desarrolle las capacidades de orden superior.

Diversas investigaciones afirman que el uso de las plataformas virtuales han dado resultados óptimos en el proceso educativo y aseguran la apertura de nuevos entornos de formación. Moodle es una de las plataformas más completas que ha dado muy buenos resultados en todos los niveles educativos y promueve el trabajo colaborativo, el razonamiento, la creatividad, la investigación en equipo entre otros (Guzzetti, 2020)

Principios Psicopedagógicos

De acuerdo a Rutas de Aprendizaje (2021) los principios Psicopedagógicos, son lineamientos que regulan y orientan la acción educativa y la presente propuesta se basa en los siguientes:

Principio de la construcción de los aprendizajes: Considera al aprendizaje como un proceso de construcción, activo, individual e interactivo con el medio en el que se desarrolla ya sea social o natural. Los educandos utilizan sus aprendizajes previos y su contexto social, geográfico, lingüístico y económico – productivo para formar un nuevo conocimiento.

El principio de necesidad del desarrollo de la comunicación y acompañamiento en los aprendizajes: La interacción que se da entre estudiantes, docentes y su entorno, se da mediante el lenguaje, tomando en cuenta sus saberes previos y mediante el aporte de ideas; permiten al estudiante conocer qué y cómo va adquiriendo nuevos conocimientos, y

reestructurar sus ideas. Por lo cual es necesario incentivar dichas interacciones con la finalidad de hacer más viable y efectiva la construcción de saberes, proponer actividades diversas y promover la reflexión para que sean los mismos estudiantes quienes arriben a conclusiones y aborden la capacidad de aprender a aprender y aprender a vivir en sociedad.

Principio de la significatividad de los aprendizajes: Si se tiene en cuenta los conocimientos previos que los estudiantes poseen, el contexto en el que vive y la diversidad a la que pertenece es posible que se suscite un aprendizaje significativo. Estos aprendizajes deben estar relacionados con la realidad y sus prácticas sociales asimismo incentivar a la reflexión y ofrecer diversas experiencias haciendo uso de metodologías motivadoras que puedan relacionar el aprendizaje anterior con otro nuevo y hacerlo verdaderamente significativo.

Principio de organización de los aprendizajes: existe una relación muy estrecha entre los conocimientos obtenidos y la oportunidad que se tiene de ser aplicados en la vida diaria, así como la capacidad de poder ponerlos en evidencia. Por lo tanto, los resultados de estos aprendizajes mediante los procesos pedagógicos tienen una influencia considerable tanto docentes como estudiantes en lo que respecta a salud, herencia, historia, entorno escolar, ecológico, ambiental, sociocultural, por tal razón deben considerarse como determinantes en la organización de los aprendizajes.

Principio de integralidad de los aprendizajes: Los aprendizajes que se den en los estudiantes deben repercutir en su desarrollo de integral y debe estar relacionados con las características innatas de cada individuo. Por lo tanto, las capacidades a desarrollar se consolidarán en todas las áreas del currículo. Además, es de suma importancia tener en cuenta y respetar los ritmos y estilos de aprendizaje y las necesidades especiales de los educandos.

Principio de evaluación de los aprendizajes: Es muy necesario tener en cuenta la metacognición y la evaluación en sus diversas formas, ya sea por el docente, educando u otro agente educativo, con la finalidad de propiciar la reflexión sobre la enseñanza y aprendizaje. Las actividades realizadas deben permitir que los educandos vean sus avances y aspectos por mejorar, autoevaluándose y analizando sus ritmos, estilos, características y así aceptarse y tratar de superar dificultades de manera permanente y aprender de las mismas.

VIII. Características

La presente propuesta tiene las siguientes características:

- ❖ La propuesta es muy motivadora, porque el uso de la plataforma virtual permite insertar contenido multimedia y dado la importancia que tienen los estímulos sensoriales en la enseñanza, permiten que esta sea muy significativa.
- ❖ Tiene un carácter flexible, porque es el docente quien va a implementar las actividades a realizar de acuerdo a las necesidades, intereses y avance de los estudiantes.
- ❖ Promueve la interactividad, ofreciendo de manera muy didáctica la retroalimentación adecuada para mejorar los resultados, así como también permite intercambiar opiniones y posturas frente a un tema determinado ya sea en las tareas en línea o en los foros de discusión, desarrollando el análisis, la creatividad, el pensamiento crítico y la dimensión afectiva en el proceso de aprendizaje
- ❖ Promueve la autonomía, por cuanto es el estudiante quien decide el momento y modo que usará la plataforma, orientando su control y gestión de sus aprendizajes.

Estructura del Modelo

La propuesta del Programa de experiencias de aprendizaje, utilizando la Plataforma virtual Moodle para desarrollar el pensamiento crítico y creativo, está organizada en 9 experiencias de aprendizaje, las mismas que son vitales para lograr el fortalecimiento de capacidades y actitudes de los educandos del sexto grado de nivel primario. Para lo cual se ha

considerado el componente de inicio donde se realiza la sensibilización a la comunidad educativa y además de coordinaciones con los actores educativos, planificación, ejecución y evaluación de las actividades. En el componente de promoción se ha considerado la implementación de las experiencias de aprendizaje y el diseño de actividades y recursos en la plataforma virtual moodle y en el componente de evaluación se ha considerado que se realizará una evaluación formativa y permanente teniendo en cuenta que en cada tapa debe estar presente la retroalimentación, tanto de los educandos como de los docentes.

IX. Estrategias para implementar el Modelo

Para aplicar la Plataforma Moodle para desarrollar el pensamiento crítico y creativo, se organizó la temática en base a las dimensiones de la plataforma Moodle, siendo los aspectos a desarrollar: la dimensión pedagógica y la tecnológica.

El desarrollo de la propuesta tendrá a siguiente metodología:

- Presentación de la Experiencia de aprendizaje
- Exposición de competencias, capacidades, desempeño y producto
- Trabajos en equipo
- Análisis de casos
- Debates dirigidos
- Uso de material multimedia
- Retroalimentación
- Evaluación de la experiencia de aprendizaje

X. Estructura temática

Nº	Experiencia de Aprendizaje	Actividades	Dimensiones de Plataforma Virtual Moodle	
			Pedagógico	Tecnológico
1	“Aprendemos a tomar decisiones para convivir en armonía”	Conocemos cómo se toman decisiones a nivel de la familia, comunidad y país	Presenta información que permite desarrollar las habilidades superiores: pensamiento crítico y creatividad.	Desarrolla actividades usando los recursos de la plataforma Moodle.

		Profundizamos sobre cómo debemos tomar decisiones	Desarrolla actividades con creatividad	Realiza actividades creativas y las sube plataforma
		Las elecciones como un asunto público / Elaboración del díptico	Argumenta su posición frente a un determinado tema	Participa en foros de discusión
2	“Descubrimos nuevas formas de disfrutar y divertirnos en familia”	¿Qué está pasando con las familias?	Replantea ideas sobre una determinada situación	Utiliza los contenidos multimedia de la plataforma para informarse
		Cómo percibimos los cambios en nuestra familia.	Desarrolla actividades colaborativas	Realiza actividades asincrónicas
		Reconocemos prácticas positivas y actividades para el fortalecimiento de la convivencia familiar.	Asume su postura a favor o en contra	Participa en debates de discusión en la plataforma
		Elaboramos y compartimos nuestra propuesta de juegos y otras actividades recreativas	Propone alternativas de solución	Utiliza los contenidos multimedia de la plataforma para informarse
3	“El conocimiento de la ciencia y los saberes en el cuidado de la salud”	Recogemos información sobre el conocimiento científico y los saberes ancestrales en la salud.	Analiza información recogida de diversas fuentes	Responde a la solución de casos y sube tarea en la plataforma
		Nos informamos en fuentes confiables	Analiza información e identifica ideas principales	Utiliza los contenidos multimedia de la plataforma para informarse
		Las prácticas, los saberes y la ciencia para el cuidado de la salud.	Infiere información deduciendo consecuencias	Contesta adecuadamente los cuestionarios de la plataforma
4	“Reconocemos nuestras diferencias para promover una	Aprender de mi cultura para fortalecer la convivencia	Es original en sus ideas y trabajos	Emite ideas originales en las actividades subidas a la plataforma

	convivencia armoniosa entre todas y todos”	Vivenciamos algunas prácticas que promueven la convivencia	Es creativo y original en el desarrollo de actividades	Sube a la plataforma tareas con contenido creativo y original
		Compartimos nuestra propuesta para promover la convivencia intercultural armoniosa	Elabora propuestas de acción	Emite diversas propuestas de solución utilizando recursos y contenidos de la plataforma
5	“Construyo mi comunidad a partir del Bicentenario”	¿Celebrar o reflexionar acerca de los 200 años de independencia del Perú?	Analiza información recibida	Utiliza los contenidos multimedia de la plataforma para informarse
		Nacimiento de una propuesta en mi comunidad	Propone alternativas de solución variadas	Interactúa en la plataforma con sus compañeros
		Aprendo a buscar y recoger información en fuentes confiables para comprender el problema de mi comunidad.	Es flexible al emitir sus diversas respuestas	Participa respondiendo a información recibida en vídeos
6	“Descubrimos e innovamos para mejorar nuestra calidad de vida”	Conozco el espacio peruano a partir de sus viajeros, la fresa y el chuño	Analiza información recibida e identifica características relevantes	Utiliza los contenidos multimedia de la plataforma para informarse
		Cómo nos adaptamos frente a los fenómenos naturales y mejoramos nuestro bienestar	Argumenta su posición frente a un tema	Interactúa en la plataforma con sus compañeros asumiendo su postura
		Elaboro mi propuesta de acciones para adaptarnos a los fenómenos naturales y mejorar nuestro bienestar	Elabora propuestas de acción	Sube a la plataforma sus alternativas de solución utilizando contenido multimedia
7	“Cuidamos nuestra salud aprovechando y conservando	Exploramos acerca de nuestra alimentación familiar y su impacto en la salud	Es original al aportar ideas e identifica características relevantes	Sube trabajos a la plataforma con contenido creativo y original

	nuestro ambiente”	Nos informamos para asumir un estilo de vida saludable	Analiza información recibida	Contesta adecuadamente los cuestionarios de la plataforma
		Propongo acciones para asumir un estilo de vida saludable	Propone alternativas de solución	Sube a la plataforma sus alternativas de solución utilizando contenido multimedia
8	“Reflexionamos sobre las tecnologías para el buen vivir”	Las tecnologías de la información y la comunicación en nuestras vidas	Infiere información a partir de un texto	Utiliza los contenidos multimedia de la plataforma para informarse
		El uso responsable de las tecnologías de la información y la comunicación: ¿Nos acerca socialmente?	Argumenta su posición frente a un tema	Sube a la plataforma sus alternativas de solución utilizando contenido multimedia
		Elaboro mi texto de opinión sobre el uso responsable de las TIC en nuestras vidas	Elabora textos argumentando su opinión	Participa activamente en los foros de debate en la plataforma
9	“Promovemos acciones que nos ayuden a conservar la biodiversidad y la salud”	¿Cómo nos afecta el calentamiento global?	Desarrolla debates de discusión, emitiendo ideas originales	Utiliza los contenidos multimedia de la plataforma para informarse
		Cambio climático y su impacto en la salud.	Analiza información recibida	Contesta adecuadamente los cuestionarios de la plataforma
		Propuesta de acciones	Propone alternativas de solución	Realiza trabajos asumiendo su posición en las actividades de la plataforma

XI. Evaluación de la propuesta

La presente propuesta tiene como base la evaluación permanente, formativa y progresiva hacia el logro de competencias. Las actividades y

tareas propuestas se consolidan en los productos de cada experiencia de aprendizaje y el logro de los desempeños descritos.

La evaluación formativa es aquel proceso que de manera permanente y sistemática recaba información para valorar los desempeños, identificar el nivel y crear oportunidades de mejora, con la finalidad de contribuir al desarrollo de competencias y obtener logros significativos relacionados al perfil de egreso de los estudiantes de la educación básica regular. En cuanto a los docentes, tiende a modificar la práctica pedagógica para hacerlas más eficaces y efectivas, usar diversas metodologías y formas de enseñar hacia el logro objetivos propuestos (MINEDU, 2020)

Este libro se terminó de publicar en la editorial

**Instituto Universitario
de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú**



EDITADA POR
INSTITUTO
UNIVERSITARIO
DE INNOVACIÓN CIENCIA
Y TECNOLOGÍA INUDI PERÚ