

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO

**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y
EDUCACIÓN
UNIDAD DE POSGRADO**

**PROGRAMA DE MAESTRIA EN CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN**



TESIS

Estrategias cognitivas para desarrollar el pensamiento creativo en relación al proceso enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de 5 años de la I.E. inicial N° 2158 El Milagro, distrito de Huanchaco, Trujillo, 2018

Presentado para obtener el grado académico de Maestra en Ciencias de la Educación con mención en Investigación y Docencia

Investigadora: Marín Malaver, Carmela Gladys.

Asesor: Cardoso Montoya, César Augusto

Lambayeque – Perú

2019

Estrategias Cognitivas para Desarrollar el Pensamiento Creativo en Relación al Proceso Enseñanza Aprendizaje en los Niños y Niñas de 5 Años de la I.E. Inicial N° 2158 “El Milagro”, Distrito de Huanchaco, Trujillo, 2018”

Presentada por:

Marín Malaver, Carmela G.

Autora

Cardoso Montoya, César A.

Asesor

Aprobada por:

Dra. Yvonne de Fátima Sebastiani Elias

Presidente

M. Sc. Daniel Edgar Alvarado León

Secretario

Dra. Laura Isabel Altamirano Delgado

Vocal

ACTA DE SUSTENTACIÓN



Nº 000160



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

Siendo las 10:30 horas del día 21 de FEBRERO del año dos mil VEINTE, en la Sala de Sustentaciones de la Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación de la Universidad Nacional "Pedro Ruiz Gallo" de Lambayeque, se reunieron los miembros del jurado, designados mediante Resolución N° 277-2020 D-FACHSE, de fecha 11/02/2020 conformado por:

DRA. YVONNE DE FATIMA SEBASTIANI ELIAS PRESIDENTE(A)

M.Sc. DANIEL COGAR ALVARADO LEÓN SECRETARIO(A)

DRA. LAURA ISABEL ALTA MIRANO DELGADO VOCAL

DR. CÉSAR AUGUSTO CAROZO MONROYA ASESOR(A)

con la finalidad de evaluar la tesis titulada ESTRATEGIAS COGNITIVAS PARA DESARROLLAR EL PENSAMIENTO CREATIVO EN RELACION AL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA I.F. INICIAL N° 2158 "EL MILAGRO", DISTRITO DE HUANCHACO, TRUJILLO, 2018.

presentado por el (la) / los (las) tesista(s) CARMELA GLADYS MARÍN MALVER

sustentación que es autorizada mediante Resolución N° 03602020 D-FACHSE, de fecha 19/02/2020

El Presidente del jurado autorizó el inicio del acto académico; producido y concluido el acto de sustentación de tesis, de conformidad con el Reglamento de la Unidad de Posgrado de la Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Artículos 97°, 98°, 99°, 100°, 101°, 102°, y 103°; los miembros del jurado procedieron a la evaluación respectiva, haciendo una serie de preguntas y recomendaciones a LA sustentante(s), quien — procedieron a dar respuesta a las interrogantes y observaciones, quien(es) obtuvo (obtuvieron) 14 puntos que equivale al calificativo de REGULAR

En consecuencia el (la) / los (las) sustentante(s) queda(n) apto (s) para obtener el Grado Académico de MAESTRA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA

Siendo las _____ horas del mismo día, se da por concluido el acto académico, firmando la presente acta.

PRESIDENTE

SECRETARIO

VOCAL

ASESOR

Observaciones: _____

DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD

Yo, *Carmela Gladys Marín Malaver* investigadora principal y *Dr. César Augusto Cardoso Montoya*, asesor del trabajo de investigación: *“Estrategias cognitivas para desarrollar el pensamiento creativo en relación al proceso enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de 5 años de la I.E. inicial N° 2158 El Milagro, distrito de Huanchaco, Trujillo, 2018”*, declaramos bajo juramento que este trabajo no ha sido plagiado, ni contiene datos falsos. En caso se demuestre lo contrario, asumimos responsablemente la anulación de este informe y por ende el proceso administrativo a que hubiera lugar, que pueda conducir a la anulación del grado emitido como consecuencia de este informe.

Lambayeque, octubre 2019

Investigadora

Carmela Gladys Marín Malaver

Asesor

Dr. César Augusto Cardoso Montoya

DEDICATORIA

Esta tesis la dedico a mis padres Onésimo y Dorali
porque ellos me han dado la razón a mi vida,
por sus consejos, su apoyo incondicional
y su paciencia cuando ellos estaban vivos,
todo lo que soy es gracias a ellos.

A mis hijas Yldara y Joselyn
que son lo mejor y lo más valioso
que Dios me ha dado.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por permitirme vivir
y disfrutar cada día de mis hijas,
a mi familia por apoyarme en cada decisión
en el transcurso de mi vida.
Además, agradezco a mi asesor
Dr. César Cardoso Montoya,
por la enseñanza que me brindo
en todo este tiempo.

ÍNDICE

ÍNDICE.....	VI
RESUMEN	IX
ABSTRACT	X
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I: DISEÑO TEÓRICO	4
1.1. Cómo surge el problema. descripción del objeto de estudio. evolución y tendencias.4	
1.1.1 Cómo surge el problema	4
1.1.2 La creatividad en el proceso de enseñanza - Aprendizaje de los niños	7
1.1.3 Descripción del objeto de estudio	8
1.1.4 Evolución del Problema y Tendencias	20
1.2. Cómo se manifiesta y qué características tiene el problema.....	22
1.2.1 Deficiente desarrollo de fluidez de pensamiento	22
1.2.2 Deficiente desarrollo de la flexibilidad	23
1.2.3 Escaso desarrollo de originalidad	23
1.2.4 Deficiente desarrollo de la imaginación	23
1.2.5 Escasa capacidad de síntesis	24
1.2.6 Escaso ejercitamiento de la memoria	24
1.2.7 Deficiente desarrollo de la sensibilidad	24
1.2.8 Escaso interés por lo novedoso	24
1.2.9 Baja motivación	25
1.3. Antecedentes.....	25
1.4. Base teórica.....	27
1.4.1 Teoría del Pensamiento Lateral de Edward De Bono.....	27
1.4.2 Teoría del Espiral Creativo de Joy Guilford.....	32
1.4.3 Teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel.....	35
1.5. Marco conceptual.....	54
CAPÍTULO II: MÉTODOS Y MATERIALES	58
2.1. Metodología empleada	58
CAPÍTULO III RESULTADOS Y DISCUSIÓN	62
3.2.7. Financiamiento de los Talleres	102
CAPÍTULO IV CONCLUSIONES.....	103
CAPÍTULO V RECOMENDACIONES	105
BIBLIOGRAFÍA	¡Error! Marcador no definido.
ANEXOS	109

ÍNDICE DE TABLAS

<i>Tabla 1. Guía de observación de los niños y niñas de 5 años de la I.E. inicial N° 2158 El Milagro</i>	61
<i>Tabla 2. Tipos de fluidez de los niños y niñas de 5 años de la I.E. inicial N° 2158 El Milagro</i>	63
<i>Tabla 3. Tipos de flexibilidad de los niños y niñas de 5 años de la I.E. inicial N° 2158 El Milagro</i>	65
<i>Tabla 4. Desarrollo de la originalidad de los niños y niñas de 5 años de la I.E. inicial N° 2158 El Milagro</i>	66
<i>Tabla 5. Desarrollo de la imaginación de los niños y niñas de 5 años de la I.E. inicial N° 2158 El Milagro</i>	66
<i>Tabla 6. Capacidad de síntesis de los niños y niñas de 5 años de la I.E. inicial N° 2158 El Milagro</i>	67
<i>Tabla 7. Desarrollo de la memoria de los niños y niñas de 5 años de la I.E. inicial N° 2158 El Milagro</i>	68
<i>Tabla 8. Desarrollo de la sensibilidad de los niños y niñas de 5 años de la I.E. inicial N° 2158 El Milagro</i>	69
<i>Tabla 9. Interés de los niños y niñas de 5 años de la I.E. inicial N° 2158 El Milagro</i>	69
<i>Tabla 10. Motivación de los niños y niñas de 5 años de la I.E. inicial N° 2158 El Milagro</i>	70
<i>Tabla 11. Proceso en tres momentos y acciones del taller 01</i>	79
<i>Tabla 12. Proceso metodológico para cada tema propuesto. Agenda preliminar de la ejecución del taller. Mes: Agosto, 2018. Desarrollo del taller</i>	80
<i>Tabla 13. Evaluación del Taller. Fomentando la creatividad, asumiendo roles. Lista de Cotejo</i>	81
<i>Tabla 14. Proceso en tres momentos y acciones del taller 02</i>	87
<i>Tabla 15. Agenda preliminar de la ejecución del taller. Mes: Setiembre, 2018. Desarrollo del Taller</i>	88
<i>Tabla 16. Evaluación del Taller: Desarrollando mis habilidades lógicas. Lista de Cotejo</i>	88
<i>Tabla 17. Proceso en tres momentos y acciones del taller 03</i>	96
<i>Tabla 18. Agenda preliminar de la ejecución del taller. Mes: octubre, 2018. Desarrollo del Taller</i>	97
<i>Tabla 19. Evaluación del Taller. Ejercitando la Imaginación y Creatividad. Lista de Cotejo</i>	97

ÍNDICE DE FIGURAS

<i>Figura 1. Esquema de diseño de investigación</i>	58
<i>Figura 2. Estrategias cognitivas para el desarrollo del pensamiento creativo en los niños y niñas de 5 años de la I.E. inicial N° 2158 El Milagro</i>	72
<i>Figura 3. Niños desarrollando coordinación de movimientos</i>	77
<i>Figura 4. Desarrollo de la creatividad en los niños</i>	78
<i>Figura 5. Desarrollo del ejercicio usando materiales para pintar, recortar y armar</i>	79
<i>Figura 6. Esquema de dibujo sobre cinco puntos</i>	85
<i>Figura 7. Niños desarrollando el ejercicio inventa tu figura</i>	86
<i>Figura 8. Bloques lógicos usados por los niños en ejercicio inventa una serie</i>	86
<i>Figura 9. Representaciones de personajes en ejercicio, qué quiero ser cuando sea grande</i>	93
<i>Figura 10. Representación del juego con una palabra se crean mil historias</i>	94
<i>Figura 11. Representación del juego, que crees que sucedió</i>	94
<i>Figura 12. Representación del juego, una historia entre varios</i>	95

RESUMEN

Esta investigación tuvo como propósito diseñar estrategias cognitivas para desarrollar el pensamiento creativo en relación al proceso enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 2158 El Milagro, distrito de Huanchaco Trujillo.

Se aplicó una guía de observación sobre desarrollo de pensamiento creativo, una lista de cotejo, entrevistas y recojo de testimonios. Luego de haber terminado esta parte se procedió a examinar el problema a la luz de la Teoría del Pensamiento Creativo de Edgar De Bono, Teoría del Espiral Creativo de Joy Guilford y Teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel, que sirvieron de fundamento a la propuesta: Programa de Estrategias para desarrollar el Pensamiento Creativo en relación al proceso Enseñanza-Aprendizaje. Las teorías se eligieron en relación a la naturaleza del problema de investigación.

Los resultados confirman las dificultades que presentan los niños en el desarrollo del pensamiento creativo por ejemplo: Deficiente desarrollo de fluidez y flexibilidad del pensamiento, no tienen la capacidad para producir, comunicar y expresar ideas, sensaciones y sentimientos, no logran realizar distintas formas o figuras que se pueden crear en un tiempo determinado, no logran cambiar fácilmente una idea por otra, no plantean soluciones nuevas y sorprendentes, no formulan hipótesis, no sueñan despiertos e inventan juegos nuevos, se percibe un escaso ejercitamiento de la memoria, no son sensibles para percibir los problemas, necesidades, actitudes y sentimientos de los otros, no sienten libertad, ni seguridad absoluta para expresarse y seguir creando.

Se concluye como logros de la investigación: la justificación del problema de investigación y haber elaborado teóricamente la propuesta.

Palabras Clave: Estrategias Cognitivas; Pensamiento Creativo.

ABSTRACT

The purpose of this research was to design cognitive strategies to develop creative thinking in relation to the teaching-learning process in five-year-old boys and girls of the Initial Educational Institution No. 2158 El Milagro, district of Huanchaco Trujillo.

An observation guide on the development of creative thinking, a checklist, interviews and collection of testimonies were applied. After completing this part, we proceeded to examine the problem in light of Edgar De Bono's Theory of Creative Thought, Joy Guilford's Creative Spiral Theory and David Ausubel's Theory of Meaningful Learning, which served as the basis for the proposal: Strategies Program to develop Creative Thinking in relation to the Teaching-Learning process. Theories were chosen in relation to the nature of the research problem.

The results confirm the difficulties that children present in the development of creative thinking, for example: Poor development of fluency and flexibility of thought, they do not have the ability to produce, communicate and express ideas, sensations and feelings, they cannot make different shapes or figures. that can be created in a given time, they cannot easily change one idea for another, they do not propose new and surprising solutions, they do not formulate hypotheses, they do not daydream and invent new games, there is little memory training, they are not sensitive to perceive the problems, needs, attitudes and feelings of others, they do not feel freedom or absolute security to express themselves and continue creating.

It is concluded as research achievements: the justification of the research problem and having theoretically developed the proposal.

Keywords: Cognitive Strategies; Creative thinking.

INTRODUCCIÓN

“Han sido muchos los planteamientos que se ponen en consideración de una u otra forma, de cómo la educación debería favorecer el desarrollo del pensamiento creativo desde la niñez, ayudar al niño a encontrar su vocación y liberarse del miedo, de los tabúes, de los dogmatismos y convencionalismos, para ello es conveniente proponer estrategias que estimulen la producción del pensamiento creativo”. (Espinoza, 2014)

“El desarrollo del pensamiento creativo en el nivel inicial es la forma más libre de expresión propio, y para los niños, el proceso creativo es más importante que el producto terminado. No hay nada más satisfactorio para los niños que poder expresarse completamente y libremente. La habilidad de ser creativo ayuda a consolidar la salud emocional de los niños. Todo lo que los niños necesitan para ser verdaderamente creativos es la libertad para comprometerse por completo al esfuerzo y convertir la actividad en la cual están trabajando en algo propio. Lo importante de recordar en cualquier actividad creativa es el proceso de la expresión propia. Las experiencias creativas ayudan a los niños a expresar y enfrentar sus sentimientos”. (Espinoza, 2014)

“La creatividad también fomenta el crecimiento mental en niños porque provee oportunidades para ensayar nuevas ideas y probar nuevas formas de pensar y de solucionar problemas. Las actividades creativas ayudan a reconocer y a celebrar el aspecto único y la diversidad de sus niños, así como también ofrecer oportunidades excelentes para individualizar sus actos como padre y enfocar en cada uno de sus niños”. (Espinoza, 2014)

“Un niño desarrolla en sus primeros seis años de vida muchas de las capacidades que marcarán su futuro, entre ellas, la creatividad. Aunque todos los niños son creativos, existen maneras de estimular esta capacidad, de modo que permanezca y se potencie. Aquellos que poseen esta herramienta transforman, combinan, descontextualizan, abstraen, observan y poseen un pensamiento flexible que le permite interactuar en diferentes ambientes. La importancia de la creatividad está en que el niño”. (Montero, 2020)

A propósito de lo señalado anteriormente se planteó la pregunta central de la investigación: ¿Si se diseñan estrategias cognitivas se logrará desarrollar el pensamiento creativo en relación al proceso enseñanza aprendizaje en los niños y niñas del ámbito de estudio? Siendo el objetivo general: Diseñar Estrategias Cognitivas para desarrollar el pensamiento creativo en relación al proceso enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de cinco años de la I.E. Inicial N° 2158 El Milagro, distrito de Huanchaco, Trujillo 2018;

asumiendo como objetivos específicos: diagnosticar el desarrollo del pensamiento creativo en los niños y niñas de cinco años del ámbito de estudio; investigar el rol del docente para evaluar su desempeño docente; y elaborar la propuesta en relación al propósito de la investigación.

Para tal efecto se formuló la siguiente hipótesis: Si se diseñan estrategias cognitivas sustentadas en las teorías de Edward De Bono, de Joy Guilford y de David Ausubel, entonces se desarrollará el pensamiento creativo en relación al proceso enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de cinco años de la I.E. Inicial N° 2158 El Milagro, distrito de Huanchaco, Trujillo 2018. Asumiendo como campo de acción las estrategias cognitivas para desarrollar el pensamiento creativo en relación al proceso enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de cinco años de la I.E. Inicial N° 2158 El Milagro, distrito de Huanchaco Trujillo; y como objeto de estudio el proceso de enseñanza aprendizaje.

Metodológicamente se aplicaron los siguientes instrumentos: una guía de observación y una lista de cotejo. Por otro lado, las entrevistas y recojo de testimonios estuvieron orientados a comprender las perspectivas de los docentes.

El esquema capitular del informe de tesis está definido por tres capítulos, en el capítulo I se efectuó el análisis del problema de estudio; y comprende la ubicación geográfica de Trujillo, breve descripción de la Institución Educativa de la I.E. Inicial N° 2158 El Milagro, distrito de Huanchaco Trujillo, asimismo el surgimiento del problema, la descripción del objeto de estudio, la evolución y sus tendencias, finalmente las características del problema y la metodología empleada.

En el capítulo II se elaboró el marco teórico, que está comprendido por el conjunto de trabajos de investigación que anteceden al estudio y por la síntesis de las principales teorías que sustentan la propuesta, figurando la Teoría del Pensamiento Creativo de Edgar De Bono, Teoría del Espiral Creativo de Joy Guilford y Teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel. Tanto las teorías como los antecedentes permiten ver el por qué y el cómo de la investigación, finalmente el marco conceptual.

En el capítulo III se analizó e interpretó los datos recogidos de la guía de observación y lista de cotejo. Luego se elaboró la propuesta en base a las teorías mencionadas. Los elementos constitutivos de la propuesta son: Realidad problemática, objetivos, fundamentación, estructura, cronograma, presupuesto y financiamiento. La estructura de la propuesta como eje dinamizador está conformada por tres estrategias con

sus respectivas temáticas. Finalmente, se plantean las conclusiones, recomendaciones, bibliografía y anexos.

CAPÍTULO I: DISEÑO TEÓRICO

1.1. Cómo surge el problema. descripción del objeto de estudio. evolución y tendencias.

1.1.1 Cómo surge el problema

“El pensamiento creativo es una de las potencialidades más elevadas y complejas de los seres humanos, éste implica habilidades del pensamiento que permiten integrar los procesos cognitivos menos complicados, hasta los conocidos como superiores para el logro de una idea o pensamiento nuevo”. (Esquivias, 2004)

“La creatividad ha existido desde siempre, es una habilidad del ser humano y, por lo tanto, vinculada a su propia naturaleza. Sin embargo, por mucho tiempo, la creatividad como concepto fue un tema no abordado y por lo mismo poco estudiado, es hasta años recientes donde surgen teóricos que se abocan a profundizar sobre el tema y se desarrollan trabajos y aportaciones alusivas a este concepto”. (Esquivias, 2004)

“La creatividad, es una palabra que se encuentra categorizada como un neologismo inglés común, sin embargo, este concepto no se consideraba incluido dentro de los diccionarios franceses usuales y de igual manera, tampoco aparecía en el Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española (1970), tal como el concepto que ahora se maneja como: creatividad. Fue hasta versiones más actuales cuando se dio su inclusión tanto en éste como en otros diccionarios. Así en la edición de (1992 pp. 593), que este diccionario la define como: facultad de crear, capacidad de creación. En 1971, la Real Academia de la Lengua Francesa discutió sobre la aceptación o no de esta palabra y se optó por la negativa. Hoy se ha generalizado y su empleo como podemos constatar es universal”. (Esquivias, 2004)

“En la Enciclopedia de Psicopedagogía Océano (1998 pp. 779-780), se define creatividad como: Disposición a crear que existe en estado potencial en todo individuo y a todas las edades. Por otra parte, en el Diccionario de las Ciencias de la Educación Santillana (1995 pp. 333-334), se señala: el término creatividad significa innovación valiosa y es de reciente creación”. (Esquivias, 2004)

“De tal manera que la inclusión formal como concepto de estudio en varias disciplinas, ha sido reciente y permite vislumbrar todas las posibles investigaciones y trabajos que se pueden generar al ser abordado, debido básicamente, a que es un tema de estudio relativamente nuevo que afortunadamente ha ganado adeptos, sobre todo en los últimos años”. (Esquivias, 2004)

“En cuanto a la disciplina psicológica se refiere, no se había abordado dentro de los conceptos fundamentales de estudio en esta ciencia y en sus inicios, de hecho, se entendía como: invención, ingenio, talento, etc. Sin embargo, en las últimas décadas ha ganado el interés como área de estudio, especialmente en el ámbito educativo, realizándose inclusive investigaciones referentes a esta expresión. Es importante señalar que, como ciencia de la creatividad, la psicología no tiene respuestas definitivas en cuanto al concepto”. (Esquivias, 2004)

“De esta forma, desde el punto de vista de las teorías psicológicas se conceptualiza a la creatividad desde diferentes ángulos: conductismo, asociacionismo, la escuela de la Gestalt, los psicoanalíticos, los humanistas y los cognoscitivistas. Cabe mencionar que Piaget usó el término constructivismo para definir una forma de aprender la cual requiere necesariamente de la reinención de los conocimientos. Para la mayoría de los psicólogos, la creatividad es considerada como un factor multidimensional que implica la interacción o concatenación entre múltiples dimensiones”. (Esquivias, 2004)

“Estas teorías se revisten de sustancial importancia cuando se proyectan en escenarios educativos, en este sentido, las teorías psicológicas más adoptadas, retoman ahora este proceso como clave del logro de aprendizajes fundamentales y trascendentes llamados significativos, para la formación de sus estudiantes. Bajo la concepción de que la escuela, tiene como intención última la formación de personas en futuros ciudadanos con capacidad de pensar y crear ante las cotidianidades que enfrenten, es necesario entonces entender esta escuela como un espacio activo, lúdico, que promueva las situaciones de enseñanza-aprendizaje utilizando el pensamiento divergente, tanto del profesor como del alumno”. (Esquivias, 2004)

Ante esto Ballerster señala: “Las situaciones abiertas de aprendizaje, a partir de experiencias y emociones personales, con estímulo del pensamiento divergente en que el alumnado proyecta sus ideas, potencian la diferencia individual y la

originalidad y se convierten en hechos claves y decisivos para una enseñanza activa y creativa”. (Ballerster, 2002)

“En el transcurso de estas actuaciones, este concepto como tal ha sufrido transformaciones, el término cuenta actualmente con un número muy elevado de seguidores dentro de los cuales podemos distinguir: psicólogos, pedagogos, científicos, artistas, comunicólogos, políticos, empresarios, publicistas, docentes, etc., que investigan y se apasionan con su estudio, tanto en foros nacionales como internacionales”. (Esquivias, 2004) En este sentido, surgen diversas aportaciones y definiciones del tema:

“Aptitud para representar, prever y producir ideas. Conversión de elementos conocidos en algo nuevo, gracias a una imaginación poderosa”. (Osborn, 1953)

“La personalidad creadora es aquella que distingue a un individuo por la calidad y originalidad fuera de lo común de sus aportaciones a la ciencia, al arte, a la política, etcétera”. (Ausubel, 1963)

“La creatividad constituye la forma final del juego simbólico de los niños, cuando éste es asimilado en su pensamiento”. (Piaget, 1964)

“La creatividad es un proceso que vuelve a alguien sensible a los problemas, deficiencias, grietas o lagunas en los conocimientos y lo lleva a identificar dificultades, buscar soluciones, hacer especulaciones o formular hipótesis, aprobar y comprobar estas hipótesis, a modificarlas si es necesario además de comunicar los resultados”. (Torrance, 1965)

“Ser creador no es tanto un acto concreto en un momento determinado, sino un continuo ‘estar siendo creador’ de la propia existencia en respuesta original. Es esa capacidad de gestionar la propia existencia, tomar decisiones que vienen de dentro, quizá ayudadas de estímulos externos, de ahí su originalidad”. (Pereira, 1997)

“La creatividad es un proceso mental complejo, el cual supone: actitudes, experiencias, combinatoria, originalidad y juego, para lograr una producción o aportación diferente a lo que ya existía”. (Esquivias, 1997)

“La creatividad no es una especie de fluido que pueda manar en cualquier dirección. La vida de la mente se divide en diferentes regiones, que yo denomino ‘inteligencias’, como la matemática, el lenguaje o la música. Y una determinada persona puede ser muy original e inventiva, incluso icono clásicamente imaginativo,

en una de esas áreas sin ser particularmente creativa en ninguna de las demás”. (Gardner, 1999)

1.1.2 La creatividad en el proceso de enseñanza - Aprendizaje de los niños

“La dimensión creativa es uno de los vectores más relevantes de la educación del preescolar, ya que sintetiza todas las demás dimensiones y expresa mejor que ninguna la aspiración de formar personas íntegramente”. (Menchen, 1999)

“Las experiencias escolares deben contribuir a incorporar al niño activamente al proceso educativo, para lo cual se debe encontrar la forma de ayudarlo a desarrollar y utilizar su potencial creativo”. (De la Torre, 1997)

“Manifiesta que el maestro debe enfrentarse al hecho de aceptar el impulso para la creatividad como algo universal, pues la mayoría de los investigadores están básicamente de acuerdo con Guilford (1983) en que la creatividad no es un don especial de unos pocos elegidos, sino una propiedad compartida por todos, en mayor o menor grado”. (Franco, 2006)

“El concepto educación cobra un nuevo sentido. Deja de tener importancia acumular información y se da paso a un modelo en el que se valora más saber qué información, dónde conseguirla, cómo tratarla, cómo transformarla, cómo recrearla y cómo crear a partir de ella. Por lo tanto, para esta autora el adulto debe abandonar el papel de transmisor de información por el de creador de ambientes, de aprendizajes, en los que se acepte al niño con sus aptitudes y limitaciones. Proporcionarle un lugar de trabajo y aprendizaje en el que éste se sienta seguro para aprender y desarrollar sus capacidades, sin el temor a ser juzgado. En dichos ambientes se estimulará y valorará tanto la iniciativa personal, como la originalidad y la libertad responsable que cada niño ejerza sobre su propio proceso de aprendizaje”. (Borrajo, 1998)

“Existe una estrecha relación entre la expresión de esta capacidad y la seguridad o confianza que tenga la persona en sus propias capacidades. Esta relación puede ser planteada, según este autor, en dos sentidos: Las personas que tengan mayor confianza en sí mismas podrán expresar más fácilmente su potencial creativo que aquellas que la poseen en menor grado. Las personas que logren expresar su capacidad creativa en mayor proporción, tenderán a adquirir cada vez mayor seguridad y confianza en sí mismos”. (Harter, 1993)

“De este modo, es posible apreciar la influencia que tienen los factores afectivos en la estimulación y expresión de la creatividad. De forma paralela al desarrollo cognitivo del niño también se va desarrollando su afectividad. Dentro de ella, uno de los aspectos más importantes a considerar es el desarrollo del concepto de sí mismo, el cual se va formando desde que el niño es muy pequeño, a través de las variadas experiencias que va teniendo con el medio. Un adecuado desarrollo afectivo requiere del desarrollo de un autoconcepto positivo, ya que el concepto que el niño tenga de sí mismo va a ser determinante en su forma de enfrentar el mundo y de relacionarse con las personas”. (Harter, 1993)

“El autoconcepto es un conjunto organizado de actitudes que el individuo tiene hacia sí mismo. Dentro de la actitud distingue tres componentes: Componente cognoscitivo (autoimagen): Hace referencia a la representación o percepción mental que el sujeto tiene de sí mismo. Componente afectivo y evaluativo (autoestima): Hace referencia a la evaluación que efectúa el individuo de sí mismo. Componente comportamental (motivación): Hace referencia a la importancia de la motivación en los procesos de autorregulación comportamental o de conducta”. (Burns, 1998)

1.1.3 Descripción del objeto de estudio

“El tema de la calidad del proceso de enseñanza aprendizaje es motivo de un debate pedagógico que ha ido alcanzado diversos niveles y cobra relevancia en las dos últimas décadas. Las evaluaciones realizadas en el tema han demostrado la complejidad del problema que alcanza a todos los componentes de la acción educativa, y constituye un desafío para todas las instancias involucradas en el proceso”. (Weikart, 1998)

“Por este motivo, en los sistemas educativos, los responsables del diseño de políticas propusieron cambios coherentes y significativos en aspectos relacionados con la formulación y ejecución del currículo, el paradigma enseñanza aprendizaje, la formación y capacitación de los agentes educativos, así como la implementación de los centros y programas, entre otros. Todos ellos son aspectos interesantes que deben tratarse, pero hoy nos centraremos en el nuevo paradigma educativo que actualmente orienta la mayoría de los Programas dirigidos a niños menores de 6 años y en los que

se otorga prioridad al aprendizaje y se reconoce el protagonismo del niño como constructor de su propio conocimiento con la mediación del adulto”. (Weikart, 1998)

“De acuerdo con el enfoque constructivista y en el marco del aprender a aprender se clasifica el conocimiento como conceptual, procedimental y actitudinal al que se ha añadido el conocimiento estratégico vinculado con el uso de estrategias tema que es objeto de interés en todos los niveles educativos por la trascendencia que tiene en la educación permanente. En la investigación realizada por dos docentes de Costa Rica, la Lic. Ana María Hernández y la Mag. Irma Zúñiga León, experiencia que fuera presentada en el III Simposio Latinoamericano de Educación Inicial en el año 1995 permitirá analizar el tema del uso de las estrategias en la educación como una condición importante en el enfoque del aprender a aprender. El trabajo de investigación se denomina «Los niños y la maestra comparten el poder en la selección de los temas» Al respecto, las autoras parten de las siguientes premisas: El papel protagónico del niño en un currículo de alta calidad se basa en actividades de aprendizaje iniciadas por el niño”. (Weikart, 1998)

“Los niños aprenden por medio de la activa manipulación del ambiente con la intervención del docente, padres de familia y otros niños más adelantados, como mediadores del proceso”. (De Vries y Kohlberg, 1987)

“El proceso de aprendizaje supone al niño en su totalidad como unidad biopsicosocial, cuyos procesos de construcción cognitiva se realizan en interacción con los demás, en un contexto socio histórico cultural concreto. Esto implica un nuevo rol en el que docente y alumno son el centro de la acción educativa y permite que ambos seleccionen y negocien los temas que se tratarán. Para lograrlo es necesario que el maestro tome conciencia acerca de que la planificación de los temas no es potestad exclusiva de él y que, por tanto, sus alumnos están capacitados para proponer los asuntos que les interesan, las actividades que ello implica, así como los recursos necesarios”. (Barclay y Breheny, 1994)

“Todo lo expresado se potenciará propiciando un adecuado clima emocional como marco para la acción educativa. El sustento se basa en el hecho de que el niño que llega al centro educativo no es una tabla rasa sino que tiene saberes previos producto de sus experiencias en el hogar, de su cultura, y de sus intereses y necesidades. La exploración de estos conocimientos debe ser una acción permanente

del profesor ante cada nueva situación de aprendizaje. De ahí que es importante formular la pregunta ¿qué sabemos acerca de...? antes de estudiar cada tema, pues permite identificar lo que el niño sabe sobre el tema, así como sus posibles errores conceptuales”. (Solé, 1991)

“Hernández y Zúñiga para ilustrar la participación de los niños en la selección del tema proponen la siguiente metodología:

Lluvia o promoción de ideas

En este primer momento el profesor pregunta a los niños ¿qué quieren aprender? Como respuesta a esta pregunta, los alumnos hacen sus propuestas en forma oral o mediante un dibujo y la docente por su parte registra todas las ideas en la pizarra o en un papelote.

Es posible que el primer tema del año pueda ser propuesto o inducido por el docente, también se puede motivar a los niños programando excursiones por los alrededores del Centro, invitando a los padres de familia o trabajadores de la comunidad a visitar el aula y dialogar con los niños o hacer alguna experiencia con ellos (confección de un juguete, preparación).

Votación pública o privada

Una vez registrados todos los temas propuestos, en los que la profesora puede emitir su opinión como un miembro más, se realiza la votación que puede ser expresada oralmente o mediante la impresión de la huella digital al lado del tema seleccionado. A veces cuando el tema es muy amplio requiere de una segunda votación.

Planteamiento de preguntas por el maestro

Una vez elegido el tema el docente explora los conocimientos previos de los niños, lo que desean conocer sobre el tema, los medios por los que van a poder obtener información. Para ello va formulando las siguientes preguntas: ¿Qué sabemos acerca de...? ¿Qué queremos conocer acerca de...? ¿Cómo podemos conocer acerca de...? Muchas veces los niños nos asombran con toda la información que poseen sobre el tema, su curiosidad por conocer más y su capacidad para proponer cómo y dónde se puede conseguir la información”. (Solé, 1991)

“La utilización de mapas semánticos es una forma de organizar los significados que los niños aportan al tema. Al finalizar también se pueden formular

preguntas como ¿Qué aprendimos acerca de...? a fin de llevar al niño a reflexionar sobre su aprendizaje”. (Solé, 1991)

¿Qué sabemos sobre los animales? (Saberes previos)

“Recoger los saberes previos de los niños sobre el tema ¿Qué más queremos saber sobre los animales? (Intereses). Anotar las preguntas o lo que los niños desean averiguar ¿Cómo podemos conocer más sobre los animales? (Actividades). Identificar y ordenar las actividades que van a realizar ¿Qué aprendimos acerca de los animales? (Evaluación). Tomar conocimiento de lo que han aprendido”. (Solé, 1991)

“De la misma manera, los niños pueden participar en la organización del aula (los rincones o áreas de interés) de tal manera que ésta responda a sus intereses y necesidades. Pero lo más valioso de la experiencia presentada son las conclusiones a las que llegaron las educadoras al compartir con los niños el poder en la selección de los temas”. (Solé, 1991)

“En relación con los niños señalan que ellos han aprendido a dirigir, en gran medida, su propio aprendizaje, descubriendo los conocimientos que poseen, tomando decisiones sobre lo que desean saber, conociendo los procedimientos para tratar un nuevo conocimiento y las formas de encontrar la información que requieren. Todas estas habilidades le serán de utilidad para el aprendizaje futuro, enmarcadas en el enfoque de aprender a aprender. Por su parte, el docente se ha enriquecido al descubrir la importancia de tener en cuenta, para la programación, el bagaje cultural y vivencial de los alumnos, independientemente de sus condiciones socioeconómicas, necesidades e intereses. Asimismo, comprobaron que las limitaciones en la cantidad de recursos no son un obstáculo para la labor docente cuando se puede disponer de aquellos recursos que se encuentran en los hogares, la escuela y la comunidad, así como los que él mismo puede aportar”. (Solé, 1991)

Las estrategias de aprendizaje que utiliza el niño

“De acuerdo con lo expresado anteriormente podemos definir el aprendizaje como un proceso dinámico que se construye en el marco de un determinado contexto, en el que el aprendiz juega un rol fundamental. Como se ha visto, cuando

los niños llegan al Centro Educativo tienen un bagaje de conocimientos que han ido construyendo en interacción con su medio físico y social. Pero el aprendizaje no se produce de la misma forma en todas las personas, debido a sus diferentes estilos, cognitivos, al desarrollo de sus múltiples inteligencias y a la cosmovisión de las distintas culturas”. (Gardner, 1995)

“Para aprender las personas utilizan estrategias siempre que tomen decisiones y hagan un uso consciente e intencional respecto de una técnica o procedimiento con el fin de lograr un objetivo. Al revisar la literatura especializada encontramos que muchos estudiosos del tema de las estrategias de aprendizaje han considerado que el niño pequeño no es capaz de usar estrategias”. (Oleron, 1981)

“Sin embargo, se ha podido comprobar que es oportuno enseñar a los niños, desde edades tempranas, cuándo y por qué es necesaria y provechosa su utilización”. (Monereo, 1998)

“Las investigaciones sobre el desarrollo del cerebro están aportando información muy rica sobre las capacidades del niño pequeño que antes nos parecían imposibles. Por ejemplo, la plasticidad del cerebro del bebe de cortos meses, le permite aprender paralelamente dos lenguas, pues en esta etapa él está dotado de la capacidad de emitir todos los fonemas de todas las lenguas. Estos hallazgos, actualmente están siendo utilizados por los especialistas de educación bilingüe”. (Solé, 1991)

“En cuanto al tema de las estrategias, puede decirse que las que más frecuentemente utiliza el niño es posible mencionar las siguientes: La formulación de hipótesis o el adelanto de opinión sobre una situación o tema para luego comprobarla, como por ejemplo ante la pregunta ¿Qué pasa si ponemos estos materiales en el agua? Los niños adelantan opinión ante cada uno diciendo se hundan o se van al fondo y estos se quedan arriba, flotan, luego realizan la comprobación en un depósito con agua. A veces a pesar de las evidencias algunos niños se resisten a aceptar que se han equivocado probablemente porque la teoría que han elaborado sobre el tema no les permite aceptar fácilmente la evidencia”. (Solé, 1991)

“Los niños están habituados a adelantar opinión en diversas actividades de la vida cotidiana y por eso tienen predisposición a formular hipótesis sobre los distintos temas que se abordan en las unidades didácticas, en los juegos, frente a situaciones

de diverso tipo. La interrogación de textos de los diferentes portadores (libros, afiches, envases de productos, carteleras, tarjetas, etc.), en todos hay ilustraciones y texto escrito compuesto por letras y a veces también números, que el niño tiene interés en descifrar. Para lograrlo utiliza indicios en la ilustración del cuento, el logo de un producto en el afiche o cartel, así como el formato, el color u otras señales como por ejemplo alguna palabra que le es familiar por el impacto visual y auditivo de la televisión”. (Solé, 1991)

“Esta es una estrategia compleja que el niño irá adquiriendo en función de las oportunidades que se le ofrezcan. La biblioteca del centro educativo le ofrece la posibilidad de interactuar con distintos tipos de textos ante los que formula cantidad de hipótesis sobre el contenido del mismo. La producción de textos es un procedimiento que utiliza el niño a partir de una necesidad de comunicación. El proceso que generalmente siguen es el siguiente: Se fijan un objetivo que puede ser saludar a un compañero que no asiste porque está enfermo, la elaboración de un afiche para promover la función de títeres, la creación de un cuento, una poesía u otro texto literario a partir de sus vivencias, el relato de una experiencia o acontecimiento ocurrido en un paseo o en el aula”. (Solé, 1991)

“En la producción de textos los niños proponen ideas, discuten entre ellos, llegan a acuerdos y finalmente dictan a la profesora el texto que ha acordado, para que ella lo registre. Con relación a la creación de cuentos éste puede luego ser escrito en papel del tamaño del libro, ilustrado por los niños y ubicado en la biblioteca o en el área o rincón de cuentos. Freinet descubrió que niños de 4 y 5 años dictaban a su madre una carta dirigida a una persona ausente, y observó que algunas veces el niño simulaba leer el mensaje o lo guardaba para «leerlo» después. Es bueno recordar el valor afectivo que tiene para el niño lo que él «escribe» y por eso es importante valorarlo”. (Solé, 1991)

“La solución de problemas, cuando los niños encuentran dificultad para resolver una situación que se les presenta ellos tienen que reflexionar sobre la forma en que la van a resolver a partir de las experiencias y conocimientos previos sobre el problema y el contexto donde se presenta. Por ejemplo, en el caso de ¿cómo vamos a repartir la bolsa de caramelos para que cada niño reciba la misma cantidad? Para resolverlo tienen que comprender lo que tienen que hacer, idear un procedimiento

discutiendo con los otros niños la mejor forma de hacerlo, ejecutar el plan y luego verificar los resultados”. (Solé, 1991)

Estrategias de Enseñanza

“La acción educativa también implica al docente y la enseñanza, aunque de manera distinta a la tradicional, actualmente se define a la enseñanza como un conjunto de ayudas que el docente brinda al niño para que éste realice su proceso personal de construcción de conocimientos. Las ayudas que proporcione el docente van a crear las condiciones necesarias para optimizar y enriquecer el aprendizaje de los niños”. (Solé, 1991)

“Para lograr este objetivo la profesora utilizará también estrategias, pero en su caso de enseñanza. Las estrategias de enseñanza deben ser consignadas en la programación como una parte importante de la misma, debido a que es un elemento nuevo que va a incorporar y es necesario que seleccione previamente cuál utilizará en cada caso, de tal manera que su acción sea estratégica. Entre ellas es posible mencionar las siguientes: Planteo de situaciones problemáticas que en la teoría de Piaget se denomina conflicto cognitivo, es una situación que se produce en el aprendizaje cuando el niño encuentra una contradicción entre lo que sabe y comprende de la realidad y la nueva información que recibe de otros niños, del docente o de su familia. Desde una perspectiva pedagógica el docente debe ofrecer al niño el apoyo necesario para restablecer el equilibrio”. (Solé, 1991)

“Este apoyo puede consistir en preguntas que estimulen la reflexión del niño y contribuyan a abrir nuevos caminos para la modificación o reestructuración de sus esquemas previos, o programando experiencias directas a través de las cuales los niños tengan la oportunidad de manipular materiales que le permitan realizar comparaciones, establecer relaciones para finalmente realizar el cambio conceptual. Aunque esta estrategia se utiliza más en el área de matemáticas también se ha podido observar que es aplicable a otras áreas”. (Solé, 1991)

“El aprendizaje significativo, tiene por finalidad hacer que frente a un conocimiento previo vinculado con el nuevo da lugar al aprendizaje. Para lograr este propósito el docente debe identificar los saberes previos del niño y seleccionar materiales que tengan un significado lógico para incrementar la motivación por

aprender y propiciar el establecimiento de relaciones. A fin de facilitar el aprendizaje significativo el docente utilizará los puentes cognitivos, que son conceptos o ideas generales que permiten establecer los lazos entre los conceptos previos del alumno con el nuevo aprendizaje”. (Solé, 1991)

“Los puentes cognitivos para el nivel inicial son: Los organizadores previos que ofrecen una información general motivadora (los objetivos que nos proponemos lograr) o una experiencia directa que busca relacionar la nueva información con la previa. Los mapas semánticos y los mapas conceptuales que representan gráficamente el esquema del conocimiento. Dirigen la atención del docente y del niño hacia un número reducido de ideas fundamentales en las que se debe concentrar el aprendizaje. Las analogías que utilizan un hecho familiar o conocido para relacionarlo con otro semejante pero desconocido facilitando la comprensión de éste. Las ilustraciones que representan visualmente las situaciones del tema específico a tratar”. (Solé, 1991)

“La motivación, que tradicionalmente se utilizó al comienzo de la sesión de aprendizaje, hoy se ha comprobado su importancia durante todo el proceso de enseñanza – aprendizaje a fin de mantener el interés de los niños por aprender. En ese sentido, es importante que el docente deje de lado los hábitos rutinarios que lo llevan a repetir los procedimientos sin tener en cuenta que lo que en una oportunidad fue interesante y motivador para el niño puede no serlo en otra ocasión. Sin embargo, es posible que si son los niños los que han participado en la selección y planificación de la unidad didáctica, ya exista una motivación intrínseca en ellos por el tema a tratar”. (Solé, 1991)

“Pero eso no es motivo para descuidar el desarrollo de la misma introduciendo diferentes formas de presentar el tema y que lo pueden hacer más interesante. En este contexto hay que escoger la alternativa que más se preste para el tema de la unidad didáctica: Una vez puede ser un paseo alrededor del Centro Educativo, otro una excursión un poco más lejos. Alguna vez la visita de un personaje o servidor de la comunidad o de una mamá que les contará un cuento o una historia sobre la comunidad o barrio en que viven, también puede incorporarse algún animal doméstico pequeño en el rincón de ciencias, etc”. (Solé, 1991)

“Por otra parte, con el interés de aproximar al niño a la lectura y escritura se usa casi diariamente los papelotes o papelógrafos (papelotes) para registrar los productos elaborados por los niños. Esta es una actividad muy rica para el niño, pero sucede que puede volverse rutinaria cuando se sigue un mismo proceso o se utilizan los mismos materiales. Generalmente se usa el plumón o marcador azul o negro olvidando que existen otros colores más atractivos y que pueden favorecer el reconocimiento por parte del niño de las palabras que él ha dicho por el color del plumón con el que el docente registro su opinión. También es sugerente el uso de iconos, siluetas, stickers no dibujos para las actividades de evaluación y autoevaluación”. (Solé, 1991)

“Una sugerencia interesante es la relativa al procedimiento que utilizan algunos docentes para registrar el interés de los niños por los temas que van surgiendo espontáneamente en el desarrollo de una unidad didáctica. Para ello colocan un cartel, en un lugar visible del aula, con el título ¿qué queremos aprender? En este cartel se van anotando los temas que surgen a partir de las experiencias que están realizando o los temas que se están desarrollando como por ejemplo cuando se trata el tema ¿Quién soy yo? Surge la inquietud por saber ¿Cómo somos por dentro? Otras veces la motivación puede ser un suceso inesperado que les despierta la curiosidad por conocer más sobre él como, por ejemplo, ante un temblor quieren saber las causas que lo originan, en otros casos un hecho como encontrar cerca de su comida hormigas los lleva a preguntar ¿Cómo nacen las hormigas? ¿Por qué no son todas iguales? El docente anota entonces el tema que proponen los niños y queda registrado para ser tratado posteriormente”. (Solé, 1991)

“Indagación de los saberes previos, aunque este tema ya se ha mencionado anteriormente, el objetivo ahora es la recuperación de los saberes previos de los niños. Los conocimientos que tienen los niños sobre el mundo físico y social los han ido construyendo en contacto activo con la realidad. El docente los recoge a través de preguntas, dialogando con los niños, observándose mientras juegan en los rincones o en el juego libre en el patio. Esto significa que durante la jornada escolar cotidiana hay múltiples oportunidades para la identificación de estos saberes”. (Solé, 1991)

“A veces ese conocimiento es erróneo y, por tanto, se debe propiciar el cambio conceptual mediante la construcción de nuevos significados. Un error muy

común es decir al niño que está equivocado y darle la respuesta correcta quitándole la oportunidad de encontrar la solución por sí mismo. Es muy probable también que al indagar los conocimientos previos de los niños encontremos diferentes niveles de información, pero ello no es obstáculo para que todos participen en las actividades programadas”. (Solé, 1991)

“Guiar la observación, análisis y sistematización de la información, si bien los niños desde pequeños son observadores natos, en algunas oportunidades esta observación se produce teniendo en cuenta los aspectos gruesos o globales y se descuidan los detalles. En ese sentido, el maestro debe tener un concepto claro de lo que quiere que los niños aprendan a fin de tener un repertorio de preguntas que oriente la observación de los niños y les permita percibir los detalles más pequeños”. (Solé, 1991)

“Esa observación minuciosa, permite recoger abundante información que es necesario organizarla para su posterior análisis. Para organizar la información los niños con ayuda de la docente pueden elaborar cuadros simples o de doble entrada, marcando con aspas o palotes los resultados obtenidos, por ejemplo, en una encuesta. En otros casos, se utilizan las dramatizaciones o la recreación del ambiente visitado. El análisis y sistematización de la información recogida permitirá sacar conclusiones, verificar las hipótesis que formularon antes de la experiencia, ratificar, rectificar, o modificar, sus ideas previas, etc. Los niños de cinco años pueden comunicar la información recogida a sus padres y a otros adultos utilizando cuadros, pictogramas y códigos creados por ellos”. (Solé, 1991)

La mediación en el aprendizaje

“Se ha visto ya, que el docente tiene un nuevo rol que es el mediar el aprendizaje, es ofrecer apoyo al que aprende para facilitar su aprendizaje. Al respecto, Bruner propone una estrategia a la que denomina andamiaje. El andamiaje es la estructuración que el adulto hace de la tarea y de la interacción en la que ésta tiene lugar, con el objeto de proporcionar la ayuda que el niño requiere para determinada situación de aprendizaje. Está basada en la teoría de la zona de desarrollo próximo de Vigotsky”. (Solé, 1991)

Los pasos que considera el andamiaje son:

Dar el ejemplo: El adulto modela la acción construyendo delante del niño un rompecabezas. Dar pistas: El niño ha adquirido un tipo de rutina y el adulto le da pistas para usarla. Dar apoyo: El adulto ayuda al niño a superar una dificultad, por ejemplo, pone en su lugar la pieza que el niño no logra ubicar. Elevar el nivel: Cuando el niño ha dominado un componente de la tarea el adulto lo estimula a aplicarla en un contexto más complejo. Dar instrucciones: Cuando el niño puede resolver solo la tarea y explicar como lo hace es cuando el adulto comienza a utilizar las instrucciones verbales”. (Solé, 1991)

Evaluación

“La evaluación es una de las tareas más complejas del proceso enseñanza aprendizaje, involucra a todos los componentes de este proceso, la evaluación implica la emisión de juicios de valor de naturaleza cualitativa sobre lo que se ha evaluado, y la toma de decisiones para producir información que permita realizar los reajustes y modificaciones necesarias con la finalidad de optimizar la acción educativa. Aunque la evaluación se aplica a todos los componentes de la acción educativa, en este caso nos centraremos específicamente en el niño y las estrategias usadas por el docente para recoger información relevante sobre el proceso de aprendizaje. Nuevamente destacamos la importancia de la participación del niño, esta vez en la evaluación de sus aprendizajes a través de la autoevaluación y la evaluación grupal. Esta experiencia contribuirá a la valoración de su desempeño y a la formación de su autoconcepto, así como a aceptar la opinión de los otros niños”. (Solé, 1991)

“Para concretar este objetivo se elabora un cuadro de doble entrada, que en el lado izquierdo consigna los nombres de los niños y el símbolo con el que identifican, (cuando aún no son capaces de reconocer su nombre) y en la parte superior se colocan las capacidades que nos proponemos evaluar. Para cada capacidad se considera dos casilleros: Uno para la autoevaluación y otro para la evaluación grupal. La frecuencia con que se utiliza este cartel es decisión compartida entre el docente y los niños. El profesor también debe diseñar una estrategia a fin de ir registrando la

evaluación de los procesos de aprendizaje de los niños al inicio, durante y al finalizar el proceso a fin de ofrecer las ayudas necesarias en cada caso”. (Espinoza, 2014)

“Para ello, utiliza: La lista de cotejo u otro instrumento similar que le permite tener una información inicial del desarrollo de los niños. El registro de los saberes previos antes de desarrollar cada unidad que le ofrece información sobre la evolución de los niños. La formulación de indicadores de logro para cada unidad didáctica para identificar los aprendizajes realizados y el nivel alcanzado en cada uno. Una forma original para que los niños tomen conciencia y comprueben lo que han aprendido es realizando un mapa semántico al iniciar un tema donde el docente registra los conocimientos previos de los niños, Posteriormente, al finalizar la unidad, realizan otro mapa semántico incorporando todo lo aprendido. Se concluye comparando el primer mapa con el segundo y estableciendo las diferencias entre lo que sabían y lo que han aprendido”. (Espinoza, 2014)

“A través de varios trabajos Flavell, (1970) logró demostrar que los niños preescolares si eran capaces de hacer uso de los procedimientos estratégicos y podían utilizar las estrategias, aunque no en forma espontánea sino bajo condiciones de inducción. Sólo después de la práctica llegaban a mostrarse competentes para usar las estrategias a voluntad”. (Díaz Barriga, 1998)

“En ese sentido, encontramos que otra estrategia importante para el aprendizaje futuro es hacer que los niños reflexionen sobre su propio aprendizaje o el proceso seguido en la experiencia o acción realizada, con lo que se inicia el desarrollo de la capacidad metacognitiva. Desde los 3 años el niño es capaz de hacer un análisis de lo realizado respondiendo a preguntas tales como ¿qué hiciste primero? ¿y después? ¿crees que lo has hecho está bien? ¿por qué? ¿y si tuvieras que volver a hacerlo, lo harías igual?”. (Monereo, 1998)

“Esto supone un cambio importante en el resultado de la actividad realizada porque lleva al niño a tomar conciencia sobre el proceso seguido, así como a seleccionar los procedimientos más adecuados para la solución de un problema o para abordar una nueva actividad”. (Espinoza, 2014)

1.1.4 Evolución del Problema y Tendencias

“En esta sección se debe tener en cuenta el historial del problema hasta su estado actual y hacia dónde se está dirigiendo. El bajo nivel de desarrollo de pensamiento creativo es el fenómeno que puede apreciarse por displicencia docente. El papel del educador en la Educación Preescolar o Inicial consiste en lograr que el niño y la niña aprendan y logren su desarrollo integral. Por ello, facilita la realización de actividades y medias experiencias significativas, vinculadas con las necesidades, intereses y potencialidades de los mismos”. (Espinoza, 2014)

“Por cierto hay maestros que no cumplen con sus funciones de manera efectiva para el aprendizaje, no estructuran el material, el medio o ambiente de enseñanza, de modo que no estimulan la interacción entre el estudiante y este ambiente, no proponen metas claras, no logrando desarrollar criterios para determinar si se llegó o no a la meta deseada”. Entrevista docente, mayo 2018.

También presenciamos otro tipo de comportamiento:

“Existen docentes, colegas que son indiferentes a lo que sucede en el salón de clases, mantienen una posición displicente, intervenimos sólo si nos lo solicitan o si es muy necesario, no estimulamos la participación y la expresión de lo aprendido”. Entrevista docente, mayo 2018.

El maestro no es espejo de sus niños

La creación de un clima social y emocional para el aprendizaje activo, es un aspecto central en el currículo del preescolar.

Los maestros somos el espejo de nuestros niños, debemos brindarles componentes esenciales para estabilizar su salud emocional y social, como: tener confianza en los otros, iniciativa de trabajo, autonomía, empatía, auto-confianza, para eso debemos crear un clima intelectual

estimulante, respetar sus opiniones, elogiar cuando sea necesario, aceptar su expresión de sentimientos, mantener una actitud constante de observación”. Testimonio docente, mayo 2018.

“La calidad del aprendizaje depende en gran medida de la habilidad del docente. Para lograrlo se requiere motivar de forma conveniente al alumno y ofrecerle experiencias educativas pertinentes, estableciéndose una relación de enseñanza-recíproca dinámica y autorreguladora”. Testimonio docente, mayo 2018.

Falta de recursos, medios y materiales

“Nuestra institución no cuenta con los medios, materiales y recursos suficientes para brindar una educación de calidad a nuestros niños. Las principales carencias son a todo nivel” Entrevista docente. Mayo 2018.

No motivan ni padres ni docentes

“Es la motivación, el motor que genera la energía suficiente para obtener un mejor aprendizaje, profundizar en los trabajos, porque sin ésta a los niños les causaría cansancio, se aburrirían con facilidad, la motivación provoca entusiasmo, no sólo en la tarea sino también en la libertad de crear e imaginar” Entrevista docente. Mayo 2018.

“La falta de habilidad para lograr motivar e implementar la disciplina en casa y en la escuela hace que se recurra a la presión, ridiculizar, al castigo, al señalamiento, la amenaza, generando un ambiente hostil y aburrido que lleva a muchos estudiantes al fracaso escolar”. Testimonio padre de familia, junio 2018.

“Los padres no convencemos a nuestros hijos de su capacidad creadora, no apoyamos ni valoramos sus creaciones, pues de esta forma también estaremos desfavoreciendo al desarrollo de la creatividad. Nuestro rol de padres es facilitarles los materiales

necesarios para su propia creación y permitirles que los manipulen libremente, animarlos a la lectura, buscando libros que despierten su curiosidad, escuchar sus ideas y permitirles que las lleven a cabo, educar a los niños en un entorno de tolerancia y de confianza”.
Entrevista padre de familia, junio 2018.

De este modo se justificó cualitativamente el problema de investigación.

1.2. Cómo se manifiesta y qué características tiene el problema.

1.2.1 Deficiente desarrollo de fluidez de pensamiento

“Los datos de la Tabla N° 01 ponen de manifiesto que el 76.3 % de niños no ha desarrollado un tipo de fluidez ideacional, esto es, no recrea cuentos respecto a un objeto o una palabra propuesta por el docente, no tienen la capacidad para producir gran número de ideas sobre un mismo objeto o palabra, sus ideas no fluyen en forma continua, no disponen de una gran riqueza de ideas, no son flexibles al pensar. El 78.9% no logra realizar distintas formas o figuras que se pueden crear en un tiempo determinado, ya sea utilizando plastilinas, crayolas, un pincel, etc. (fluidez figurativa)”. (Espinoza, 2014)

“En lo que respecta a la fluidez asociativa, el 71.1% de niños no poseen la habilidad de asociar un objeto-objeto, 68.4% palabra – persona y viceversa, 65,8% palabra – objeto, 63.2 % imagen – persona y imagen - objeto, los resultados muestran que los niños no han desarrollado la capacidad de relacionar y mencionar algunas características cuando el docente muestra ciertos estímulos figurativos y verbales y les pide relacionar objetos, palabras y personas. 76.3% no poseen la facilidad para comunicar ideas, expresar sensaciones y sentimientos consiguiendo explicarlas detalladamente, esto se debe a que los niños no poseen un vocabulario amplio de acuerdo a su edad. (Fluidez verbal). Sobre fluidez de las inferencias el 81.6% no logran imaginarse las consecuencias de un determinado hecho al momento en que se les presenta una hipótesis, o cuando el docente narra parte de una historia y pregunta a sus niños que es lo que podría suceder después de lo narrado”. (Espinoza, 2014)

1.2.2 Deficiente desarrollo de la flexibilidad

“Del 100% de los niños evaluados el 76.3% no logra cambiar fácilmente una idea por otra, a diferencia de un 23.7% que son espontáneos. 78.9% de los niños se somete a reglas impartidas por el docente en clase, a diferencia del 21,1% que suelen ser niños traviosos y que sí presentan dificultades para ajustarse a las normas. Prefieren trabajar solos y no les gusta que les ayuden. Respecto a la categoría flexibilidad de adaptación el 78.9% no intenta dar soluciones a un problema específico, es decir cuando al niño se le integra a un nuevo grupo de trabajo no plantea soluciones ante cierta dificultad que presenten al hacer un trabajo. La mayoría de niños no son tolerantes a las situaciones problemáticas y muchas veces no hacen nada ni intentan dar soluciones, no soportan mucho tiempo la tensión ante un problema no resuelto y renuncian”. (Espinoza, 2014)

1.2.3 Escaso desarrollo de originalidad

“Del total de los niños evaluados el 78.9% no plantea soluciones nuevas y sorprendentes, un mismo porcentaje no tiene la facilidad de construir un objeto dañado, 76.3% no son originales, no tienen ideas no habituales. Plantear soluciones nuevas, inhabituales aparecen en una escasa proporción en la población objeto de estudio, esto se puede confirmar con el 21.1% del total de evaluados”. (Espinoza, 2014)

1.2.4 Deficiente desarrollo de la imaginación

“Los resultados obtenidos al realizar la observación a los niños demuestran que el 78.9% no les gusta hacer las cosas difíciles, 76.3% no utilizan los objetos u cosas para diferentes usos, 73.7%, no sueñan despiertos e inventan juegos nuevos ni tienen o imaginan compañeros de juego imaginarios. De los resultados se deduce que los niños no poseen riqueza y calidad imaginativa. Los niños creativos poseen una gran sensibilidad y dan prueba de una floreciente actividad imaginativa (compañeros de juego imaginarios, diario personal, escriben versos, inventan juegos y juguetes, etc.). Puede ocurrir que sueñen despiertos en la escuela. Inventan juegos nuevos, frecuentemente se divierten jugando solos. Juegan con intensidad (se divierten

particularmente en los juegos donde tienen lugar las transformaciones)”. (Espinoza, 2014)

1.2.5 Escasa capacidad de síntesis

“De los resultados obtenidos tenemos que el 76.3% no ha desarrollado la habilidad de síntesis, es decir los niños no logran combinar varios elementos ya sea objetos o palabras para conformar un todo, o sea una síntesis mental”. (Espinoza, 2014)

1.2.6 Escaso ejercitamiento de la memoria

“Del total de los niños evaluados el 81.6% no retiene datos ni elementos, es decir no los conserva y almacena en su memoria, 76.3% no tiene a disposición palabras y datos para poder relacionarlos, y el 73.7% no son tan observadores, no retienen ni toman conciencia con facilidad lo que ven y oyen. La memoria en los niños se desarrolla muy rápido siempre y cuando los padres y maestros contribuyan a su desarrollo. La mayoría de nuestros niños muestran un avance significativo debido a que los padres no estimulan al ejercitamiento de su memoria y así lograr un mejor aprendizaje y capacidad de retención, ya que los datos almacenados son muy importantes porque en su momento hacen saltar la chispa de la imaginación”. (Espinoza, 2014)

1.2.7 Deficiente desarrollo de la sensibilidad

“El 81.6% de los niños observados no sienten una especie de vacío, y la necesidad de completar lo incompleto, y darle sentido las cosas, 78.9% no muestra una aguda percepción de todo lo extraño o inusual o prometedor que posee cierta persona, material o situación dentro del aula, 76.3% no es sensible para percibir los problemas, necesidades, actitudes y sentimientos de los otros”. (Espinoza, 2014)

1.2.8 Escaso interés por lo novedoso

“Del total de los niños evaluados el 68.4% no les gusta hacer cosas nuevas porque no saben cómo enfrentar ciertas dificultades, 73.7% no les llama la atención coleccionar ciertas cosas, el 68.4% no tratan de hacer y crear, sin ayuda de otros. El

interés por lo extraño es un reto para el auténtico creador. Está muy relacionada con otras dos grandes aficiones y tendencias del ser humano, como son la curiosidad, deseo de conocer las cosas de alguna manera secreta y su capacidad de admiración, de sorpresa”. (Espinoza, 2014)

1.2.9 Baja motivación

“Los resultados obtenidos de la evaluación se tienen que el 68.4% no sienten libertad, ni seguridad absoluta para expresarse y seguir creando, el 60.5% no muestran ciertas inquietudes y deseos por aprender, muchas veces no sienten curiosidad de todo lo que les rodea, no se aficianan por aprender y descubrir nuevas cosas, el 52.6% no poseen un alto grado de energía y no plantean interrogantes sobre lo que no sabe o conoce. Está comprobado que la motivación tiene una influencia cierta y definitiva sobre el proceso creador. Influye sobre el recuerdo y la elaboración. Es la impulsora de la acción, la que mantiene el esfuerzo permanentemente. Ésta es individual y por tanto subjetiva. Es la motivación, el motor que genera la energía suficiente para obtener un mejor aprendizaje, profundizar en los trabajos, porque sin ésta a los niños les causaría cansancio, se aburrirían con facilidad, la elevada motivación provoca entusiasmo y placer no sólo en la tarea sino también en la libertad de crear e imaginar. De este modo hemos justificado cuantitativamente nuestro objeto de estudio haciendo ver su naturaleza mixta”. (Espinoza, 2014)

1.3. Antecedentes

Cayllahua & Quispe, (2019), Implementación de Materiales de Juego en el Sector de Construcción para Desarrollar el Pensamiento Creativo en los Niños de 5 años de la I.E.I. N°1090 Señor de Huanca Limpata, Abancay, concluye:

“El nivel de contribución de la implementación de materiales de juego en el sector de construcción para el desarrollo del pensamiento creativo en los niños de 5 años, es relevante, con un nivel de confianza del 95%, ya que esto es el comportamiento novedoso de cada persona, es una capacidad o potencial humano que se forma y desarrolla a partir de la integración de los procesos psicológicos cognitivos y afectivos que predisponen a toda persona para organizar respuestas,

comportamientos originales o novedosos frente a una situación determinada, incluso problemas que deben resolverse. El nivel del desarrollo de la originalidad en los niños de 5 años, después de la implementación de materiales de juego en el sector de construcción, en el grupo experimental es mayor al grupo control, con un nivel de confianza del 95%; vale decir, permite a los niños realizar nuevas construcciones a partir de sus experiencias”. (Cayllahua & Quispe, 2019)

Astupiña, (2018) Robótica y Desarrollo del Pensamiento Creativo de los Estudiantes de la Institución Educativa 22533 Antonia Moreno de Cáceres de Ica, concluye:

“Los estudiantes evidencian una mejora y fortalecimiento en sus habilidades, desempeños y capacidades en el desarrollo del pensamiento creativo, mediante la integración de la robótica como un recurso educativo, la práctica pedagógica orientada al desarrollo de la creatividad del estudiante, integrando la robótica, posibilita que exprese su imaginación, mediante la propuesta de prototipos para aplicarse en diversas situaciones del entorno, el nivel de originalidad, factibilidad y aplicabilidad del prototipo en situaciones del entorno que el estudiante aplica en la propuesta y construcción del prototipo ha incrementado en más del 38% utilizando la robótica como recurso en el proceso de enseñanza. Los estudiantes demuestran un incremento en el nivel de análisis de las situaciones, considerándolas en la clasificación de los elementos a utilizar para el diseño de la propuesta aplicando la robótica como recurso educativo, se ha podido evidenciar una mejora significativa, alcanzando un 65% de desarrollo en la capacidad de análisis y clasificación de elementos para el desarrollo de prototipos”. (Astupiña, 2018)

Torres, (2017), El Juego Simbólico y el Pensamiento Creativo en los Niños de la Institución Educativa Particular de Nivel Inicial Canguritos, Arequipa, concluye:

“El nivel de desarrollo del juego simbólico alcanzado por los niños de tres años se determinó que en su mayoría es bajo. Situación similar ocurre con el nivel de desarrollo del pensamiento creativo donde se observa que el nivel que presentan los niños de tres años es bajo. El nivel de desarrollo del juego simbólico alcanzado por los niños de cuatro años se encuentra en un nivel medio-alto. Mientras que se

determinó que el nivel de desarrollo de pensamiento creativo de los niños de cuatro años es alto. El nivel de desarrollo del juego simbólico alcanzado por los niños de cinco años se encuentra en un nivel medio-alto. Por otro se determinó que el nivel de pensamiento creativo es alto”. (Torres, 2017)

1.4. Base teórica

1.4.1 Teoría del Pensamiento Lateral de Edward De Bono

“Se dedican muchos esfuerzos a los avances de la informática, de la inteligencia artificial, pero muy pocos a desarrollar la capacidad de pensar, el pensamiento. El que usamos fue diseñado originalmente por tres grandes filósofos griegos Sócrates, Platón y Aristóteles. Edward de Bono expone en su libro: El Pensamiento Paralelo, de Sócrates a De Bono (Paidós) un discurso crítico constructivo para la lógica de la verdad, del juicio y del razonamiento de los tres grandes griegos que han dominado la educación y los modos de pensar durante milenios. En él expone su teoría del pensamiento paralelo y la creatividad como alternativa a la lógica clásica. Esta última está estancada, encadena la mente a la realidad analizada y enzarza al personal en la controversia en lugar de abrirse a nuevas ideas y la realidad exige actualizarla. Principio del formulario”. (Hoyos, 2016)

“Según Edward de Bono en el futuro habrá tres commodities (mercancías): La competencia. Una empresa para poder sobrevivir en el futuro ha de ser competente. La información. Nadie podrá destacarse por tener más información que otros porque todos tendremos acceso a ella. La tecnología. Por si misma no sirve para crear valor. Pasa lo mismo que con la información”. (Hoyos, 2016)

“La clave del éxito estará en el valor que podamos extraer de esta información, tecnología y en el diseño y la distribución de productos. El pensamiento tradicional no está preparado para esta transformación que deben llevar a cabo las empresas para afrontar el futuro. Para responder a esto hace falta un pensamiento creativo, constructivo y con capacidad de diseñar algo nuevo. Tener un coeficiente intelectual elevado no implica saber pensar bien. Por ejemplo, de nada sirve tener un automóvil de grandes prestaciones si quien lo conduce no le sabe sacar todo el rendimiento al mismo”. (Hoyos, 2016)

Técnicas de los Seis Sombreros para Pensar

“El pensamiento lateral de Edward de Bono se basa en romper la linealidad de la lógica normal (unidireccional) y explorar las zonas laterales de la misma (cuenta con infinitas maneras de llegar a una solución porque llega a ella por caminos distintos a los del pensamiento lógico). Parte del supuesto que la línea recta es la más corta entre dos puntos, pero a veces no es la más original”. (Hoyos, 2016)

“El pensamiento lateral es un pensamiento creativo, es una forma de escapar de las ideas fijas, de la creación de modelos fijos de conceptos, lo que limita las posibilidades de uso de la nueva información disponible, todo ello para crear ideas nuevas, pero toda idea creativa valiosa debe ser lógica a posteriori sino sería una idea alocada. Por tanto, reconoce que ambos pensamientos son igualmente necesarios: el lateral, creativo para crear ideas y el pensamiento lógico para desarrollarlas, seleccionarlas y usarlas. Ambos son complementarios”. (Hoyos, 2016)

“El corazón de esta teoría está en la posibilidad de cambiar en cualquier momento, la posición propia por la de otros, para observar cómo se ve desde un ángulo diferente. En el pensamiento lateral en algún momento las partes miran en la misma dirección. Para identificarla expone la técnica de creatividad de los Seis Sombreros para Pensar”. (Hoyos, 2016)

Seis sombreros para pensar

“Nos describe un camino sencillo pero efectivo para convertirse en un mejor pensador. Evita la tendencia normal de hacer todo al mismo tiempo, ya que las sustancias químicas que regulan la actividad cerebral son distintas cuando uno es cauteloso, positivo o creativo. Tratar de ser todo a la vez provoca que el pensamiento sea menos preciso y la argumentación resultará menos centrada y positiva. Nos permite apartarnos de la discusión que se entabla cuando ante el análisis de un tema los protagonistas se encierran en sus respectivas posiciones donde se interesa más por ganar la discusión que por analizar el tema, con el propósito de obtener un análisis conjunto, de cooperación”. (Hoyos, 2016)

Los diferentes sombreros para pensar son los siguientes:

Sombrero Blanco: “Es el sombrero de la información. Pensar en el papel neutro, en blanco y transmisor de información. Tiene que ver con los datos y la información. Cuando en una reunión se pide a todos los presentes que se pongan el sombrero blanco para pensar, se les pide que dejen de lado las propuestas y los razonamientos y que se concentren directamente en la información. Todos los participantes de la reunión averiguan de qué información se dispone, cuál se necesita y cómo se podría obtener. **Sombrero Rojo:** Es el sombrero que se relaciona con los sentimientos, la intuición, los presentimientos y las emociones. Supone pensar en el fuego y en el calor. Se supone que en una reunión sería nadie expondrá sus emociones, pero, sin embargo, casi todas las personas lo hacen disfrazándose de razonamientos lógicos. El sombrero rojo otorga permiso para expresar los sentimientos y las intuiciones sin disculparse, sin explicaciones y sin necesidad de justificación”. (Hoyos, 2016)

Sombrero Negro: “Es el sombrero de la cautela, juicio crítico. Pensar en un juez severo, vestido de negro que sanciona con dureza a los que actúan mal. Evita que cometamos errores, hagamos tonterías y realicemos actos que podrían ser ilegales. Indica porque no se puede hacer algo, porque algo no es provechoso. Resulta muy fácil usar demasiado este sombrero. Algunas personas piensan que basta con ser cauto y negativo y que si se evitan todos los errores todo funcionará bien. Pero es fácil matar la creatividad por eso usarlo demasiado puede acarrear problemas, aunque es muy valioso. **Sombrero Amarillo:** Es el sombrero del optimismo. Pensar en la luz del sol. El sombrero amarillo es para una visión lógica y positiva de los hechos. Busca la factibilidad y una manera de actuar. Persigue los beneficios, pero éstos deben tener una base lógica. Muchas veces el sombrero de pensar amarillo exige un esfuerzo deliberado, los beneficios no siempre son inmediatamente obvios y muchas veces hay que buscarlos. Es una pérdida de tiempo intentar ser creativo si no se es capaz de ver el valor de las ideas”. (Hoyos, 2016)

Sombrero Verde: “Es el sombrero del pensamiento creativo para las ideas nuevas. Pensar en la vegetación y en el crecimiento abundante. Sirve para las alternativas adicionales, para plantear posibilidades no exploradas y hipótesis. Permite pedir directamente un esfuerzo creativo. Pone el tiempo y el espacio a disposición del pensamiento creativo (pide el esfuerzo creador). **Sombrero Azul:** Es el sombrero para el control de procesos. Pensar en el cielo y en una visión panorámica. Por lo general el director o el organizador de la reunión usa el sombrero azul pero los otros participantes pueden presentar sugerencias. Prepara la agenda para pensar. Indica el próximo paso en el razonamiento, puede pedir otros sombreros. Exige resúmenes, conclusiones y decisiones. Puede comentar el pensamiento que se está usando. Sirve para organizar y controlar el proceso de pensamiento para que se torne más productivo. Se utiliza para pensar sobre el pensamiento”. (Hoyos, 2016)

Cómo conseguir ser creativo

“Según el autor nuestro cerebro no puede funcionar de manera creativa y por ello considera tres técnicas para conseguirlo: *El desafío:* Ron Barber, presidente de la Prudential Insurance de Canadá desafió el concepto tradicional del seguro de vida como un beneficio exclusivamente asociado a la muerte y amplió su alcance a la cobertura de otras necesidades durante la vida. El éxito de la propuesta le llevó a la presidencia de Prudential en los EEUU. *La provocación:* Implica plantear una posibilidad que está fuera de nuestra experiencia, por lo que a primera vista puede parecer imposible”. (Hoyos, 2016)

“*El movimiento:* Muy diferente del juicio. Cuando emitimos un juicio evaluamos una idea, la rechazamos o la aprobamos. En el movimiento no nos interesa si la idea está bien o mal sino simplemente saber a dónde nos conduce. Un elemento aparentemente aleatorio en una mente bien dispuesta ha desencadenado grandes ideas. No se pueden planificar estos momentos. Para ser creativos no podemos elegir lo que hacemos, sino que debemos dejarlo librado al azar”. (Hoyos, 2016)

“No considerar la creatividad como un proceso superfluo reemplazable por ráfagas periódicas de inspiración. Para percibir la diferencia es interesante comparar dos actitudes, culturales opuestas. En Italia la gente suele ser brillante y creativa,

pero las ideas no lo son tanto porque los italianos son muy sociales y disfrutan del tiempo con sus amigos y si tienen una idea y la comparten y es rechazada simplemente la descartan”. (Hoyos, 2016)

“Por el contrario, en el Reino Unido si algún inglés hace partícipe de una idea a sus amigos no veremos desecharla porque ellos no la aprueban, al contrario, la considerará algo limitados para entenderla y seguirá adelante. Por tanto, es importante la gestión del conocimiento a través de alguien capaz de manejar con fluidez la generación y implementación de nuevas ideas”. (Hoyos, 2016)

“Considerar la creatividad como un enfoque sistemático y estructurado que se puede aprender como cualquier otra habilidad. La creatividad no es un don. Eliminar las inhibiciones de la persona, si tiene miedo a equivocarse o a no tener razón esto le impide arriesgarse a ejercer la creatividad. No considerar la creatividad sólo como un brainstorming. El brainstorming tormenta de ideas es el mecanismo psicológico de la asociación de ideas en un grupo donde los participantes expresan ideas”. (Hoyos, 2016)

“Múltiples de forma espontánea y sin posibilidad de críticas mientras son presentadas y recogidas por el grupo hasta una fase posterior donde se discuten y son elegidas las más adecuadas. Expone el autor que no es necesario que la creatividad sea un proceso de grupo. Aplicando las técnicas adecuadas un individuo aislado puede llegar a ser más creativo siguiendo un proceso deliberado y controlado en el que tomamos de rumbo cuando lo deseamos en vez de ser zarandeados por la tormenta”. (Hoyos, 2016)

Gestión del conocimiento. La figura del campeón.

“La creatividad puede ser un riesgo o una expectativa. Si desde la alta gerencia se la ve como una expectativa, la gente tratará de jugar con nuevas ideas. Si esa cultura no se difunde ser creativo será considerado como un riesgo, desencadenante de problemas políticos o territoriales. Por todo ello aparece la figura del campeón. Figura que lidere la creatividad. Punto de enlace entre la persona que tiene la idea y el encargado de operarla. Tiene que tener objetivos claros y capacidad para manejar con fluidez la generación y para poner en marcha ideas y asociarlas con otras. No debe dedicarse al manejo de datos e información (datamining) porque

arrastraría hacia la actual inercia cultural en lugar de promover ideas, sólo buscar una garantía de aceptación. Las ideas nuevas son creaciones mentales que sólo después de nacidas se relacionan con los datos disponibles, sino serían una combinación de ideas ya existentes”. (Hoyos, 2016)

Análisis crítico.

Positivo: “ Ante los conflictos propone una negociación a tres bandas, las dos partes enfrentadas y un tercero que actúa como director del proceso. Propone que cada parte conozca la situación de la otra y que no pierdan el tiempo en discusiones inútiles. El reconocimiento de la necesidad del pensamiento lateral junto con el pensamiento lógico para la creación y posterior desarrollo, selección y uso de las ideas, respectivamente. El enfoque de sus ideas es didáctico y universal. El autor está muy interesado que conozcan bien sus planteamientos el máximo número de personas para que puedan sacarle provecho. Recoge la necesidad de innovación en la actualidad. Para innovar sólo queda la creatividad ya que tanto la información, como la tecnología y la competencia cada vez están más globalizadas. Elimina el impacto del ego, yo inconsciente, en el pensamiento. Al utilizar diferentes sombreros, o puntos de vista, se procura evitar tanto el exceso de recelo como la ceguera de los posibles riesgos de las ideas que se analizan”. (Hoyos, 2016)

1.4.2 Teoría del Espiral Creativo de Joy Guilford

“Joy Guilford elaboró como apoyo explicativo de su teoría un modelo de estructura del intelecto que constituye el pilar esencial para entender su propuesta: El cubo de la inteligencia. Su Teoría, llamada de la transmisión o la transferencia, es una propuesta esencialmente intelectual que sostiene que el individuo creativo está motivado por el impulso intelectual de estudiar los problemas y encontrar soluciones a los mismos. La Teoría del Espiral Creativo está basada en cuatro componentes del pensamiento creativo que postula JGuilford: Fluidez, flexibilidad, originalidad y viabilidad”. (Romo, 1986)

Fluidez: “Capacidad de generar o producir la mayor cantidad de ideas, sobre un mismo tema. Conflicto y problemas, esta capacidad es fundamental para poder contemplar todas y casi todas las posibilidades que una situación posee y manifiesta

a fin de elegir con libertad el gran abanico de probabilidades surgidas. Aquí no cabe el mandato social: más vale pájaro en mano que cien volando, aquí es conveniente tener cientos de pájaros aleteándonos la mente para conocerlos y luego, sí, elegir uno o varios para tener en la mano”. (Romo, 1986)

Flexibilidad: “Capacidad de posicionarse desde diferentes puntos de vista, aún cuando en este proceso, los objetivos personales puedan modificarse o truncarse. Por lo tanto, este proceso implica dejar de lado egoísmos e intereses personales, para no bloquear la posibilidad de ubicarse en otros roles. A la hora de hablar de respuestas flexibles se habla de respuestas de distinta naturaleza u origen, sin vinculación aparente para un mismo cuestionamiento”. (Romo, 1986)

Originalidad: “Sobre esta polémica característica surgen dos definiciones o conceptos. Capacidad de poder aplicar nuevos modos o nuevas concepciones, en las cosas antes creadas. Imagino un gran rompecabezas armado y la posibilidad de desarmarlo y armarlo de otra manera, con las mismas piezas y hacer surgir otro paisaje totalmente distinto del primero. Una inteligencia creativa como la habilidad de percibir categorías y órdenes nuevos entre los viejos. Capacidad de crear cosas totalmente nuevas, sin antecedentes en la historia. Aquí ubico los descubrimientos, los grandes inventos, las grandes creaciones que marcaron puntos de inflexión dentro de la historia por no tener precedentes. El típico antes y después” (Bohm y Peat, 1988)

Viabilidad: “Capacidad de poder concretar una idea o proyecto imaginado. Muchas veces, en el saber popular, no se tiene en cuenta este componente, por creerse al creativo una persona eminentemente creadora y hasta casi diríamos etérea. Pero es fundamental que tengamos en cuenta que este componente es el que marca la diferencia entre una persona creativa y una persona fantasiosa: la capacidad de concreción de las ideas. Una vez expuesta la columna vertebral del proceso creativo, paso a definir la creatividad misma, ya que la puesta en funcionamiento de la espiral sólo se motiva en pos de alcanzar la tan preciada joya. La creatividad es el resultado de un modo especial de funcionamiento de los procesos mentales del individuo, y que lo conduce hacia el logro de acciones y/o productos novedosos, originales y altamente valiables”. (Romo, 1986)

“¿Cuál es ese modo especial del funcionamiento del que hablo? ¿Cómo se da el recorrido creativo en el interior de la persona? ¿Qué es lo que motiva a cada etapa del mismo? ¿Qué consecuencia temporal tiene cada uno de estas etapas?, Todas estas interrogantes son las que contesto en el espiral creativo. Esto se debe que las motivaciones que activan al desarrollo de la creatividad pueden provenir de agentes externos y de impulsos genuinamente internos. En el interior del creativo siempre hay motivos para estimular su pensamiento. Pero además en el proceso creativo el individuo interactúa permanentemente con esas energías que se ponen en juego y, a veces, hasta lo tironean y se conflictúa: Las fuerzas interiores del espíritu y las demandas exteriores sociales”. (Romo, 1986)

“La entrada de la espiral creativa se puede dar por la entrada de cualquiera de sus estadios. Pero convencemos por el centro, porque así se inicia todo proceso de activación y puesta en movimiento de la persona: la detección de un problema, un conflicto o una necesidad que cosquillean en la mente del creativo. Haremos mención a tres conceptos, ya que no se refieren a lo mismo y es fundamental para la persona creativa conocerla”. (Romo, 1986)

Necesidad: “Es lo que no puede evitarse porque se hace imprescindible para un fin, las necesidades están más ligadas al mundo interno del sujeto pues a mayor parte de ellas, tanto corporales como espirituales surgen desde ese interior. Cubiertas las necesidades primarias de subsistencia: alimentación, seguridad y abrigo el hombre comienza a sentir otras necesidades que son de orden espiritual: Necesidad de autorrealización, de aceptación en la sociedad, etc. Cualquiera que sea el origen de la necesidad el pensamiento creativo inicia el espiral con deseo de satisfacerla. El resultado de satisfacer una necesidad puede ser la creación de un producto tangible o intangible”. (Romo, 1986)

“La pirámide diseñada por Abraham Maslow. Según este autor las necesidades del ser humano están jerarquizadas y escalonadas de forma tal que cuando quedan cubiertas las necesidades de un orden es cuando se empieza a sentir las necesidades del orden superior”. (Coll. 2001)

Problema: “Surge como una perturbación del equilibrio mental de la persona. Cuando aparece un problema es porque se advierte que la situación pensada

como ideal, no coincide con la situación real actual, lo que desequilibra el orden interno. Aquí (como en el surgimiento de una necesidad) también puede iniciarse en el espiral creativo: el individuo se pone en movimiento para acercar ambos puntos distantes y hacer que la situación real se acerque a lo ideal a fin de darle resolución a la problemática, y por consiguiente recuperar su equilibrio interior. Si esta resolución no es de fácil acceso, pueden aplicarse diversas técnicas de creatividad, a lo largo del recorrido espiralado y facilitar la elaboración de posibles soluciones. También la resolución de un problema puede llevar a la creación de un producto”. (Coll. 2001)

“Problema es algo que se interpone en el camino entre la realidad actual de una persona y entre lo que desea”. (Rodríguez, 2002)

Conflicto: “Un conflicto es la lucha entre dos o más partes que se contraponen, en las cuales cada una pretende conseguir un fin determinado opuesto al otro o a los otros. El conflicto que puede iniciar el espiral creativo es posible que no involucre a la propia persona, sino que este creativo ayude a resolver conflictos a otras personas y organizaciones, o que la resolución del conflicto esté ligada a la creación de un producto tangible”. (Romo, 1986)

“Divergencia percibida de intereses o creencias que hacen que las aspiraciones corrientes de las partes no puedan ser alcanzadas simultáneamente”. (Pruitt y Rubin, 2009)

1.4.3 Teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel

“Para Ausubel y el Constructivismo Disciplinario es obvio que ninguna tendencia o teoría pedagógica cumple a cabalidad las exigencias ideales del aprendizaje por la complejidad del mismo proceso, no obstante, una selección sincrética centrada en el aprendizaje significativo da luz acerca de los logros y metas a cumplir por los aprendices”. (Gimeno & Pérez, 2008)

“Se consideran tres instituciones educativas: Activa por su énfasis en el saber hacer, en tanto permite desarrollar el actuar, el estar ocupado y el aprender a convivir. Lúdica por su énfasis en el ser, el trabajar con los sentimientos, con el querer ser de la persona y lograr descubrir la vocación, explorar una forma de aprender a vivir, en síntesis, la formación del aprendiz y constructivista por su énfasis en el saber, en los contenidos curriculares que permiten desarrollar el acto de

pensar, la tarea de investigar y autoevaluar el aprendizaje y finalmente - como consecuencia- aprender a aprender”. (Gimeno & Pérez, 2008)

“Se debe al psicólogo cognitivo David Paul Ausubel (1968) el desarrollo de la Teoría del Aprendizaje Significativo. Según dicha teoría, para aprender un concepto, tiene que haber inicialmente una cantidad básica de información acerca de él, que actúa como material de fondo para la nueva información”. (Gimeno & Pérez, 2008)

“Por aprendizaje significativo se entiende el que tiene lugar cuando el discente liga la información nueva con la que ya posee, reajustando y reconstruyendo ambas informaciones en este proceso. Dicho de otro modo, la estructura de los conocimientos previos condiciona los nuevos conocimientos y experiencias, y éstos, a su vez, modifican y reestructuran aquellos. El aprendizaje significativo es aquel aprendizaje en el que los docentes crean un entorno de instrucción en el que los alumnos entienden lo que están aprendiendo. El aprendizaje significativo es el que conduce a la transferencia. Este aprendizaje sirve para utilizar lo aprendido en nuevas situaciones, en un contexto diferente, por lo que más que memorizar hay que comprender. Aprendizaje significativo se opone de este modo a aprendizaje mecanicista”. (Gimeno & Pérez, 2008)

Ideas básicas del aprendizaje significativo

“Los conocimientos previos han de estar relacionados con aquellos que se quieren adquirir de manera que funcionen como base o punto de apoyo para la adquisición de conocimientos nuevos. Es necesario desarrollar un amplio conocimiento, meta cognición para integrar y organizar los nuevos conocimientos. Es necesario que la nueva información se incorpore a la estructura mental y pase a formar parte de la memoria comprensiva. Aprendizaje significativo y aprendizaje mecanicista no son dos tipos opuestos de aprendizaje, sino que se complementan durante el proceso de enseñanza. Pueden ocurrir simultáneamente en la misma tarea de aprendizaje. Requiere una participación activa del discente donde la atención se centra en el cómo se adquieren los aprendizajes”. (Gimeno & Pérez, 2008)

“Se pretende potenciar que el discente construya su propio aprendizaje, llevándolo hacia la autonomía a través de un proceso de andamiaje. La intención

última de este aprendizaje es conseguir que el discente adquiriera la competencia de aprender a aprender. El aprendizaje significativo puede producirse mediante la exposición de los contenidos por parte del docente o por descubrimiento del discente. El aprendizaje significativo trata de la asimilación y acomodación de los conceptos. Se trata de un proceso de articulación e integración de significados. En virtud de la propagación de la activación a otros conceptos de la estructura jerárquica o red conceptual, ésta puede modificarse en algún grado, generalmente en sentido de expansión, reajuste o reestructuración cognitiva, constituyendo un enriquecimiento de la estructura de conocimiento del aprendizaje”. (Gimeno & Pérez, 2008)

“Las diferentes relaciones que se establecen en el nuevo conocimiento y los ya existentes en la estructura cognitiva del aprendizaje, entrañan la emergencia del significado y la comprensión: Es permanente: El aprendizaje que adquirimos es a largo plazo. Produce un cambio cognitivo, se pasa de una situación de no saber a saber. Está basado sobre la experiencia, depende de los conocimientos previos”. (Gimeno & Pérez, 2008)

Pasos a seguir para promover el aprendizaje significativo

“Proporcionar retroalimentación productiva, para guiar al aprendiz e infundirle una motivación intrínseca. Proporcionar familiaridad. Explicar mediante ejemplos. Guiar el proceso cognitivo. Fomentar estrategias de aprendizaje. Crear un aprendizaje cognitivo”. (Gimeno & Pérez, 2008)

Contenidos escolares y aprendizaje significativo

“Se parte del supuesto de que todos los contenidos que selecciona el currículo son necesarios para la formación de los alumnos, en la medida en que se aprendan significativamente. No todos los alumnos tienen la misma predisposición hacia todos los contenidos. El aprendizaje es significativo porque el contenido es de interés para el alumno. El interés debe entenderse como algo que hay que crear y no simplemente como algo que tiene el alumno. Se despierta interés como resultado de la dinámica que se establece en la clase. No hay que intentar disfrazar los contenidos para que no sean aburridos, sino que deben suponer la posibilidad de comprender e intervenir en la realidad”. (Gimeno & Pérez, 2008)

Condiciones escolares y aprendizaje significativo

“El aprendizaje literal (de memoria, por ejemplo, poesías) tiene significado si forma parte de un conjunto de ideas aprendidas significativamente (comprender las ideas que expresa una poesía) o siempre se produce el aprendizaje significativo, a veces el alumno no establece ninguna relación con sus ideas previas y se limita a la mera repetición memorística. Para que se produzca un aprendizaje significativo es necesario. Que el aprendizaje tenga sentido para el alumno. Que la información que se presenta esté estructurada con cierta coherencia interna (significatividad lógica). Que los contenidos se relacionen con lo que el alumno ya sabe (significatividad psicológica)”. (Gimeno & Pérez, 2008)

El sentido en el aprendizaje significativo

“Cuando el alumno está motivado pone en marcha su actividad intelectual. Se utiliza el término sentido para referir a las variables que influyen en que el alumno esté dispuesto a realizar el esfuerzo necesario para aprender de manera significativa. Hace referencia a todo el contexto donde se desarrollan los procesos de enseñanza y de aprendizaje e incluye factores como: La autoimagen del alumno, el miedo a fracasar, la confianza que le merece su profesor, el clima del grupo, la forma de concebir el aprendizaje escolar, el interés por el contenido”. (Gimeno & Pérez, 2008)

Requisitos para Lograr el Aprendizaje Significativo

Significatividad lógica de contenido: “Esto es, que el material presentado tenga una estructura interna organizada, que sea susceptible de dar lugar a la construcción de significados. Los conceptos que el profesor presenta, siguen una secuencia lógica y ordenada. Es decir, importa no sólo el contenido, sino la forma en que éste es presentado. Para que la información que se le presenta al alumno pueda ser comprendida es necesario que el contenido sea significativo desde su estructura interna y que el docente respete y destaque esta estructura, presentando la información de manera clara y organizada; deben seguir una secuencia lógica en donde cada uno de sus aspectos debe tener coherencia con los otros”. (Gimeno & Pérez, 2008)

“Cualquier tema curricular tiene, intrínsecamente, una estructura lógica que permite que sea comprendido, pero son las secuencias de los contenidos, la explicación de las ideas o las actividades que se proponen las que terminan o no configurando su orden y organización”. (Gimeno & Pérez, 2008)

Significatividad psicológica de los contenidos:” Se refiere a la posibilidad de que el alumno conecte el conocimiento presentado con los conocimientos previos, ya incluidos en su estructura cognitiva. Los contenidos entonces son comprensibles para el alumno. El alumno debe contener ideas inclusoras en su estructura cognitiva, si esto no es así, el alumno guardará en memoria a corto plazo la información para contestar un examen memorista, y olvidará después, y para siempre, ese contenido”. (Gimeno & Pérez, 2008)

“Los contenidos deben ser adecuados al nivel de desarrollo y conocimientos previos que tiene el alumno. El interés por el tema no garantiza que los alumnos puedan aprender contenidos demasiado complejos. Para que el alumno pueda asimilar los contenidos necesita que su estructura de conocimientos tenga esquemas con los que pueda relacionar e interpretar la información que se le presenta. Si el alumno no dispone de ellos, por muy ordenada y clara que sea la información nueva, no podrá comprenderla ya que requiere un nivel de razonamiento o conocimientos específicos de los que no dispone”. (Gimeno & Pérez, 2008)

“Los docentes deben, por una parte, ser capaces de activar los conocimientos previos del alumno haciendo que piensen en sus ideas y sean conscientes de ellas. Y por otra, seleccionar y adecuar la nueva información para que pueda ser relacionada con sus ideas incluyendo si es necesario información que pueda servir de puente entre lo que ya saben los alumnos y lo que deben aprender. La significatividad lógica se promueve mediante preguntas, debates, planteando inquietudes, presentando información general en contenidos familiares, de forma que los alumnos movilicen lo que ya saben y organicen sus conocimientos para aprender; es importante que esta actividad sea cotidiana en la dinámica de la clase y que los alumnos la incorporen como una estrategia para aprender”. (Gimeno & Pérez, 2008)

Actitud favorable del alumno: “Bien señalamos anteriormente, que el que el alumno quiera aprender no basta para que se dé el aprendizaje significativo, pues también es necesario que pueda aprender (significación lógica y psicológica del material). Sin embargo, el aprendizaje no puede darse si el alumno no quiere aprender. Este es un componente de disposiciones emocionales y actitudinales, en el que el maestro sólo puede influir a través de la motivación. Procurar que el alumno quiera aprender requiere tanto del esfuerzo por hacer los contenidos interesantes como de procurar un clima escolar donde tenga sentido el aprendizaje. Además de que quiera es también imprescindible que el alumno pueda hacerlo”. (Gimeno & Pérez, 2008)

Enfoque globalizado: “Para procurar el aprendizaje significativo es conveniente tener una perspectiva globalizada, como actitud frente al proceso de enseñanza. El enfoque globalizado supone presentar los contenidos de la enseñanza resaltando sus relaciones y vinculándolos al contexto habitual del alumno o a otro contexto significativo. Ver los contenidos en su contexto y como un instrumento para resolver necesidades es un recurso para procurar el sentido. Así los procesos de enseñanza - aprendizaje se ven como una resolución de problemas en la que hay que buscar información, ordenarla y aplicarla. El enfoque globalizado supone partir de una experiencia global, para de a poco ir introduciendo una aproximación más metódica, analítica, fragmentada y, sucesivamente, volver a retomar el conjunto con un progresivo nivel de profundización”. (Gimeno & Pérez, 2008)

Grado de significación de los aprendizajes: “Al recibir una información cada alumno la interpreta con sus propios esquemas de conocimiento; las significaciones son distintas según las posibilidades que tengan de establecer relaciones y la disposición para hacerlo. Además de que los significados son personales, es importante considerar que el aprendizaje supone diferentes grados de significación. El aprendizaje no es cuestión de todo o nada, siempre permite nuevas elaboraciones que pueden suponer mayores grados de significación. Los docentes deben crear las mejores condiciones para que los aprendizajes que construyen los alumnos sean lo más significativos posible”. (Gimeno & Pérez, 2008)

“Los significados construidos por los alumnos son siempre perfectibles, se enriquecen y reorganizan progresivamente aumentando su comprensión y

funcionalidad. No tiene sentido una programación lineal donde los contenidos se agoten en cada tema. Se trata de plantear una secuencia espiralada de los contenidos donde se retomen las ideas desde distintos temas procurando así sucesivas oportunidades de elaboración y nuevas posibilidades de relación. Cuando haya que seleccionar contenidos para una unidad didáctica hay que incluir aspectos de distintos bloques y, si se puede, de todos. Así a lo largo del año se habrán trabajado los contenidos con diferentes temas, en distintos momentos y con avanzados niveles de profundización”. (Gimeno & Pérez, 2008)

“El concepto de aprendizaje significativo, y la adquisición progresiva de significado que supone, remite entonces a una programación espiralada de los contenidos. Aprender significa adquirir información, retenerla y recuperarla en un momento dado. Cuando en el aula se logran aprendizajes significativos, los alumnos han adquirido los contenidos porque pudieron entender la información que se les ha presentado al tener conocimientos previos suficientes y adecuados. Las relaciones permiten el recuerdo, lo que no se relaciona no se aprende verdaderamente; pasa desapercibido o se olvida. La memorización comprensiva es el resultado del aprendizaje significativo; este aprendizaje supone una red de relaciones que facilita el recuerdo. Las nuevas ideas se construyen sobre otras anteriores y los contenidos se entienden por su relación con otros contenidos”. (Gimeno & Pérez, 2008)

Funcionalidad de los aprendizajes: “Los conocimientos aprendidos significativamente son funcionales, es decir que se pueden aplicar en situaciones distintas a aquellas en las que se han aprendido. La aplicación no es solo la utilización de lo aprendido, también supone el enriquecimiento de lo que se sabe. En todo proceso de enseñanza y de aprendizaje intencional es imprescindible valorar si se han logrado los aprendizajes previstos. Comprobar que los contenidos se aplican en otros contextos es el mejor indicador de que estos han sido adquiridos. La esencia del aprendizaje significativo es que nuevas ideas expresadas de una manera simbólica (la tarea de aprendizaje) se relacionan de una manera no arbitraria y no literal con aquellas que ya sabe el estudiante (su estructura cognitiva en relación con un campo particular) y que el producto de esta interacción activa e integradora es la aparición de un nuevo significado que refleja la naturaleza sustancial y denotativa de este producto interactivo”. (Gimeno & Pérez, 2008)

“Ausubel expresa en relación al paso del significado lógico en significado psicológico lo siguiente: “La posibilidad de relacionar de una manera no arbitraria y no literal unas proposiciones lógicamente significativas con la estructura cognitiva de una persona concreta (que contenga unas ideas de anclaje adecuadamente pertinentes), es lo que hace posible la transformación del significado lógico en psicológico durante el curso de aprendizaje significativo”. (Gimeno & Pérez, 2008)

“En este sentido, sin una actitud de aprendizaje significativo por parte del estudiante y sin una tarea de aprendizaje potencialmente significativa es imposible que el resultado del aprendizaje pueda ser significativo, pero además se requiere de unas estructuras psicológicas de conocimiento representadas por las ideas interiorizadas individualmente por los estudiantes, es decir esa representación organizada e interiorizada de un determinado conocimiento en las estructuras de memoria de unos individuos concretos”. (Gimeno & Pérez, 2008)

“Se establecen relaciones entre aprendizaje significativo, grado de significado potencial, grado de significado lógico y significado psicológico, las cuales se pueden reconocer de la siguiente manera. **El aprendizaje significativo o adquisición de significados:** Requieren de un material potencialmente significativo y una actitud de aprendizaje significativa. **El grado de significado potencial:** Depende del grado de significado lógico (la capacidad del material de enlazarse de una manera no arbitraria y sustancial con ideas correspondientes pertinentes que se encuentran dentro del ámbito de la capacidad de aprendizaje del ser humano)”. (Ausubel, 2002)

El Significado Psicológico (Significado Fenomenológico Idiosincrático):

“Es el producto del aprendizaje significativo o del significado potencial y la actitud de aprendizaje significativa. Existe dentro de los contextos educativos del trascender de un aprendizaje memorístico a uno realmente significativo. Para ello es importante enfatizar en la capacidad propia del ser humano. El aprendizaje verbal significativo obedece a ciertas capacidades cognitivas tales como: la representación simbólica, la abstracción, la categorización y la generalización. El aprendizaje significativo en el estudiante no es equivalente al aprendizaje del material significativo, ya que éste hace referencia a un proceso de aprendizaje distintivo y a unas condiciones

específicas de aprendizaje y no a las características del material que se aprende. El material sólo es significativo en potencia”. (Gimeno & Pérez, 2008)

“El aprendizaje significativo constituye un mecanismo muy eficaz para el procesamiento y el almacenamiento de información dado su carácter no arbitrario y no literal de la capacidad de relación de la tarea de aprendizaje con la estructura cognitiva del sujeto. La esencia del proceso del aprendizaje significativo reside en que ideas expresadas simbólicamente son relacionadas de modo no arbitrario y sustancial (no al pie de la letra) con lo que el estudiante ya sabe. Relación sustancial y no arbitraria, es decir que las ideas se relacionan con algún aspecto existente específicamente relevante de la estructura cognitiva del alumno, una imagen, un símbolo ya significativo, un concepto o una proposición”. (Gimeno & Pérez, 2008)

“La política educativa nacional esta urgentemente necesitada de una fuerte dosis de pensamiento utópico que integre sus acciones en un horizonte de valores humanos y sociales. Es bien sabido que nos encontramos en un proceso de transformación estructural en los países del primer mundo como en los países en vías de desarrollo. Este hecho es consecuencia del impacto combinado de una revolución tecnológica basada en tecnologías de información-comunicación, la formación de la economía global y un proceso de cambio cultural cuyas principales manifestaciones son la transformación del rol de las mujeres en la sociedad y el aumento del desarrollo de una conciencia ecológica”. (Gimeno & Pérez, 2008)

“Durante la primera mitad del siglo XX la ciencia y la tecnología fueron las principales fuentes de productividad. En el período que transcurre después de la segunda guerra mundial, el conocimiento y la información se convierten en los elementos fundamentales de generación de riqueza y de poder en la sociedad. Esto nos lleva a pensar de manera diferente, y es casi seguro que los estudiantes del porvenir serán radicalmente distintos a las del presente. Las Instituciones Educativas, deberán considerar en serio una transformación de su quehacer, enfocar sus actividades principales a formar estudiantes de nuevo tipo, capaces de identificar y resolver problemas más complejos que los del presente, que demandarán colaboración con sus iguales en otras partes del mundo; que posea habilidades y destrezas para construir y transformar conocimiento, apto para diseñar procesos

productivos y para participar activa y críticamente en el cambio social y el mercado mundial”. (Gimeno & Pérez, 2008)

“El aprendizaje significativo es la piedra angular de la educación centrada en la persona, este aprendizaje consiste en asimilar uno mismo lo aprendido, hacerlo propio tal como se hace con el alimento que se ingiere y se asimila. Cuando el aprendizaje tiene significado para la persona, se integra a ella, por lo tanto, no se olvida y puede aplicarse prácticamente en la vida diaria, este tipo de aprendizaje siempre implica un contenido afectivo, ya que como es sabido el ser humano es una unidad indivisible que debe funcionar en forma integral. Se puede definir el aprendizaje como un cambio relativamente permanente de la conducta que cabe explicar en términos de experiencia o práctica. Los cambios conductuales debidos a factores tales como las drogas y la fatiga no se consideran aprendizaje, ya que suelen ser temporales o se producen como resultado de alguna causa diferente a la experiencia o de la práctica”. (Gimeno & Pérez, 2008)

“Independientemente de cuánto significado potencial sea inherente a la proposición particular, si la intención del alumno consiste en memorizar arbitraria y literalmente, tanto el proceso de aprendizaje como los resultados del mismo serán mecánicos y carentes de significado. Es en contraposición al aprendizaje memorístico y repetitivo, una forma de aprender con sentido, utilizando la percepción, con referentes en la realidad, con el uso extensivo de la comprensión, con aplicabilidad inmediata; es aquel que llama la atención y despierta el interés del que aprende, que se incorpora a la persona y por lo tanto no se olvida”. (Gimeno & Pérez, 2008)

“Quienes lo estudian y buscan lograrlo, son profesores interesados en reflexionar sobre los temas educativos que les permitan mejorar su práctica cotidiana, son personas dedicadas, o al menos, interesadas en la docencia; lo que nos lleva a la reflexión: ¿Cuál es entonces la esencia de nuestro trabajo como profesores? ¿Qué tendrá que suceder para que podamos afirmar que somos mejores docentes? Al profesor se le exige hoy en día cualquier cantidad de atributos, características y competencias, que pueden desviar la atención sobre la esencia del trabajo mismo. Por ejemplo, es frecuente encontrar opiniones de alumnos, padres de familia o incluso colegas que afirman: el profesor debe ser un amigo o debe ser un facilitador, pero

poco aportamos al logro de su identidad; por el contrario, se le presiona y se le confunde, quedando todas esas opiniones sólo en buenos propósitos, sin encontrarle el mismo profesor, el sentido a su labor docente”. (Gimeno & Pérez, 2008)

“Se piensa con frecuencia que la esencia del trabajo del docente es enseñar, pero dicha concepción es propia de los modelos centrados en el profesor y en su desempeño; podemos analizar esta concepción de modelo educativo en las actividades realizadas por el profesor y por el alumno en el Modelo Centrado en la Enseñanza. El profesor explica los temas en clase, expone sus conocimientos, encarga tareas, elabora exámenes y califica; mientras que el alumno atiende a las explicaciones, trata de adquirir los conocimientos, realiza tareas, se prepara para sus exámenes y aprueba o reprueba”. (Gimeno & Pérez, 2008)

“Como podemos observar, el papel del alumno en este modelo es pasivo y totalmente reactivo; es decir, el alumno reacciona a las actividades realizadas por el maestro. Normalmente, los cursos tienen un gran énfasis en la adquisición de conocimientos; el profesor supone que el reconocimiento a sus alumnos está en función de cuánto aprenden. Algunos de estos profesores se hacen exitosos por añadir temas a los programas de los cursos para que sus alumnos salgan mejor preparados. Desde esta concepción se asume que para ser mejor profesor es necesario saber más sobre la materia o sobre didáctica”. (Gimeno & Pérez, 2008)

“En contraste, en el otro modelo centrado en el aprendizaje, tanto las actividades del profesor como del alumno cambian diametralmente: el profesor diseña actividades de aprendizaje, privilegia los conocimientos previos del alumno, facilita la adquisición de saberes de todo tipo, enseña a aprender y evalúa; mientras que el alumno realiza actividades, reflexiona y contrasta con la realidad, construye su propio aprendizaje y se autoevalúa. El papel del alumno en este modelo no es sólo activo sino proactivo. Desde esta perspectiva, se puede entender una afirmación tajante y aparentemente paradójica. El trabajo del docente no es enseñar, el trabajo del docente es propiciar que sus alumnos aprendan” (Díaz, 1998).

“Como se advierte, la función del trabajo docente no puede reducirse ni a la de simple transmisor de la información, ni a la de facilitador del aprendizaje. Antes bien, el docente se constituye en un mediador en el encuentro del alumno con el conocimiento. En esta mediación el profesor orienta y guía la actividad mental

constructiva de sus alumnos, a quienes proporciona ayuda pedagógica ajustada a sus competencias”. (Díaz, 1998)

“La UNESCO propone que nuestros alumnos deberán aprender a conocer, a hacer, a ser y a convivir. Utilicemos las técnicas y estrategias que propicien estos tipos de aprendizajes. En esta perspectiva, los mapas conceptuales, por ejemplo, son una herramienta útil para propiciar aprendizajes significativos en estos cuatro pilares. Probablemente, no existe profesor que no haya escuchado alguna vez esta extraña expresión: el aprendizaje significativo. Sin embargo, habrá que reconocer con humildad que son pocos quienes tienen claro a qué se refiere, cuál es la realidad de su consecución, si es que existen diversas versiones del mismo, estratégicamente cómo se logran y finalmente cómo se evalúan. Diversas opiniones a fuerza de repetición se convierten también en mitos, que lejos de explicar la expresión, constituyen distractores sobre la esencia del trabajo docente. Hay que destacar que existen varios mitos alrededor del aprendizaje significativo, que confunden y entorpecen sus logros deseables”. (Delors, 1996).

“Entonces, ¿qué es realmente el aprendizaje significativo y cómo propiciarlo? Ausubel considera que el aprendizaje por descubrimiento no debe presentarse como opuesto al aprendizaje que resulta de una exposición (aprendizaje por recepción), pues éste puede ser igualmente eficaz (en calidad) que aquél, si se dan ciertas características. Además, puede ser notablemente más eficiente, pues se invierte mucho menos tiempo. El aprendizaje escolar puede darse por recepción o por descubrimiento, como estrategia de enseñanza, y puede lograr en el alumno aprendizajes de calidad (llamados por Ausubel significativos) o aprendizajes de baja calidad (memorísticos o repetitivos)”. (Gimeno & Pérez, 2008)

Características del Aprendizaje Significativo

“Afirma que las características del aprendizaje significativo son: Los nuevos conocimientos se incorporan en forma sustantiva en la estructura cognitiva del alumno. Esto se logra gracias a un esfuerzo deliberado del alumno por relacionar los nuevos conocimientos con sus conocimientos previos. Todo lo anterior es producto de una implicación afectiva del alumno, es decir, el alumno quiere aprender aquello que se le presenta porque lo considera valioso”. (Gimeno & Pérez, 2008)

Ventajas del aprendizaje significativo

“El aprendizaje significativo tiene claras ventajas sobre el aprendizaje memorístico: Produce una retención más duradera de la información, modificando la estructura cognitiva del alumno mediante reacomodos de la misma para integrar a la nueva información. Facilita el adquirir nuevos conocimientos relacionados con los ya aprendidos en forma significativa, ya que al estar claramente presentes en la estructura cognitiva se facilita su relación con los nuevos contenidos. La nueva información, al relacionarse con la anterior, es depositada en la llamada memoria a largo plazo, en la que se conserva más allá del olvido de detalles secundarios concretos. Es activo, depende de la asimilación deliberada de las actividades de aprendizaje por parte del alumno. Es personal, la significación de los aprendizajes depende de los recursos cognitivos del alumno (conocimientos previos y la forma como éstos se organizan en la estructura cognitiva)”. (Gimeno & Pérez, 2008)

“A pesar de estas ventajas, muchos alumnos prefieren aprender en forma memorística, convencidos por triste experiencia que frecuentemente los profesores evalúan el aprendizaje mediante instrumentos que no comprometen otra competencia que el recuerdo de información, sin verificar su comprensión. Es útil mencionar que los tipos de aprendizaje memorístico y significativo son los extremos de un continuo en el que ambos coexisten en mayor o menor grado y en la realidad no podemos hacerlos excluyentes. Muchas veces aprendemos algo en forma memorista y tiempo después, gracias a una lectura o una explicación, aquello cobra significado para nosotros; o lo contrario, podemos comprender en términos generales el significado de un concepto, pero no somos capaces de recordar su definición o su clasificación”. (Gimeno & Pérez, 2008)

Tipos de Aprendizaje Significativo

“Ausubel señala tres tipos: **Aprendizaje de Representaciones:** Es cuando el niño adquiere el vocabulario. Primero aprende palabras que representan objetos reales que tienen significado para él, sin embargo, aún no los identifica como categorías. Por ejemplo, el niño aprende la palabra mamá, pero ésta sólo tiene significado para aplicarse a su propia madre. **Aprendizaje de Conceptos:** El niño, a partir de experiencias concretas, comprende que la palabra mamá puede usarse

también por otras personas refiriéndose a sus propias madres. Lo mismo sucede con papá, hermana, perro, etc”. (Gimeno & Pérez, 2008)

“También puede darse cuando, en la edad escolar, los alumnos se someten a contextos de aprendizaje por recepción o por descubrimiento y comprenden conceptos abstractos tales como gobierno, país, democracia, mamífero, entre otros. **Aprendizaje de Proposiciones:** Cuando el alumno conoce el significado de los conceptos, puede formar frases que contengan dos o más conceptos en las que se afirme o niegue algo, un concepto nuevo es asimilado al integrarlo en su estructura cognitiva con los conocimientos previos, dicha asimilación puede darse mediante uno de los siguientes procesos: Diferenciación Progresiva. Cuando el concepto nuevo se subordina a conceptos más inclusores que el alumno ya conocía. Reconciliación Integradora. Cuando el concepto nuevo es de mayor grado de inclusión que los conceptos que el alumno ya conocía. Combinación. Cuando el concepto nuevo tiene la misma jerarquía que los conocidos”. (Gimeno & Pérez, 2008)

“Cuando un adulto ha asimilado un contenido, a veces olvida que esto es un proceso que, para el alumno, representa un esfuerzo de acomodación de su estructura cognitiva. Recordemos la dificultad que representa para un niño de menos de seis años comprender la relación entre: México, Matehuala, San Luis Potosí, Europa, Brasil, entre otros. Necesitará reconciliarlos mediante tipos de asimilación presentados y la comprensión de los conceptos: municipio, Estado, país, continente. El aprendizaje de proposiciones es el que podemos apoyar mediante el uso adecuado de mapas conceptuales, ya que éstos nos permiten visualizar procesos de asimilación respecto a los contenidos que pretendemos aprendan”. (Gimeno & Pérez, 2008)

Implicaciones Didácticas

“Del conocimiento de los requisitos para que un aprendizaje se dé en forma significativa, se desprenden consecuencias de tipo didáctico. En primer lugar, podemos señalar el conocer los conocimientos previos del alumno, es decir, debemos asegurarnos de que el contenido a presentar pueda relacionarse con ideas previas, por lo que el conocer nuestros alumnos sobre el tema nos ayudará a intervenir sobre nuestra planeación. El mismo Ausubel escribe, como frase introductoria de su clásico libro *Psicología Educativa*: Si tuviese que reducir toda la psicología educativa a un

solo principio, enunciaría éste: el factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe. Averígüese esto, y enséñese en consecuencia”. (Barrón, 2003)

“En segundo lugar, está la organización del material de nuestro curso, para que tenga forma lógica y jerárquica, recordando que no sólo es importante el contenido sino la forma en que éste sea presentado a los alumnos, por lo que se deberá presentar en secuencias ordenadas, de acuerdo a su potencialidad de inclusión. En tercer lugar, está la motivación del alumno. Recordemos que, si el alumno no quiere, no aprende. Por lo que debemos darle motivos para querer aprender aquello que le presentamos. El que el alumno tenga entonces una actitud favorable, el que se sienta contento en nuestra clase, el que estime a su maestro, no son románticas idealizaciones del trabajo en el aula, sino que deberán buscarse intencionalmente por quienes se dedican profesionalmente a la educación. Como afirma Don Pablo Latapí: Si tuviera que señalar un indicador y sólo uno de la calidad en nuestras Instituciones Educativas, escogería éste: que los alumnos se sientan a gusto en la Institución Educativa". (Barrón, 2003)

“Un concepto importante para Ausubel como método didáctico, es el de aprendizaje significativo, es decir, aquel tipo de aprendizaje que ocurre cuando la información nueva se relaciona con algún aspecto relevante de la estructura cognitiva del sujeto, que recibe el nombre de concepto integrador (subsumer). Así, los elementos más específicos del conocimiento se anclan a los más generales e inclusivos, proceso conocido como asimilación. En contraposición con el aprendizaje significativo está el memorístico (mecánico o repetitivo) que se caracteriza por la adquisición de información escasamente relacionada con algún aspecto de la estructura cognitiva del sujeto. Sin embargo, el aprendizaje mecánico se vuelve necesario y útil en algunas situaciones. Por ejemplo, cuando se necesita recordar un número de teléfono o una sigla (aunque esto también es potencialmente significativo), o cuando el sujeto adquiere información en un área del conocimiento completamente nueva para él. El aprendizaje mecánico le permitirá construir los conceptos integradores básicos y, a partir de allí, concretar logros significativos”. (Barrón, 2003)

“La asimilación es, entonces, un proceso dinámico mediante el cual la nueva información se relaciona con la existente en la estructura cognitiva del sujeto. En esta interacción dinámica se modifica tanto el o los conceptos(s) inclusor (es) de la estructura cognitiva, como la información nueva (concepto o proposición). Los conceptos integradores o inclusores son, por lo tanto, imprescindibles para que se produzca el aprendizaje significativo”. (Barrón, 2003)

"El aprendizaje asimilativo considera que aprender algo significativamente presupone una determinada estructura lógica del contenido, una estructura cognitiva en el aprendiz con la información jerárquicamente organizada, un proceso realizado de modo personal a través de alguna forma de inclusión y unas estrategias de enseñanza basada fundamentalmente en la presentación de organizadores” (Soler, et al, 1992).

“Este papel de la estructura cognitiva preexistente lleva a entender que un objetivo relevante a largo plazo en el aprendizaje en el aula debiera ser que el alumno adquiriera un cuerpo de conocimientos claros, estables y organizados, es decir, una estructura que sea susceptible de desarrollar anclajes pertinentes y así posibilitar un aprendizaje significativo. Una forma que tiene el profesor de influir en este desarrollo es a través del método de enseñanza que emplea en el aula. Así Ausubel señala que esto sucede sustantivamente, por la presentación de conceptos y principios unificadores inclusivos, con mayor poder explicativo y propiedades integradoras, y curricularmente, por dos vías que se superponen: a) métodos apropiados de presentación y organización de los contenidos programáticos, así como de la evaluación del aprendizaje significativo de los mismos y b) manipulación adecuada de las variables cognoscitivas, motivacionales, personales y sociales". (Soler, et al, 1992).

“Es así como una metodología expositiva, bajo los términos del aprendizaje significativo que plantea Ausubel, va a prestar atención a la organización del material de enseñanza en unidades secuenciadas a través de los principios de diferenciación progresiva, reconciliación integradora, utilización de organizadores previos y consolidación. La metodología expositiva, que propone un aprendizaje por asimilación a través de procesos de inclusión y que busca lograr aprendizajes significativos (ya sea que lo logre o no), establece una relación de comunicación

desde el profesor al alumno. El profesor es quien, en términos generales, explica los nuevos contenidos a través de una introducción motivadora y orientadora, elabora las ideas del tema y termina con una síntesis final, sin olvidar que un aspecto importante lo constituye la identificación de los conceptos inclusores de la estructura cognitiva de sus alumnos, al menos de forma general”. (Soler, et al, 1992).

“Se puede aprender cruzando ambos y es posible aprender significativamente tanto por recepción como por descubrimiento. Distingue tres tipos de aprendizaje: De representaciones. - Consiste en la atribución de significados a determinados símbolos. De conceptos. - Los conceptos son adquiridos a través de dos procesos de formación y de asimilación. El niño aprende a medida que amplíe su vocabulario. De proposiciones. - implica la combinación y asimilación de varias palabras”. (Soler, et al, 1992).

"De todos los factores que influyen en el aprendizaje el más importante es el que el alumno ya sabe. El estudiante es capaz de aprender por sí mismo si se le facilita los instrumentos necesarios para hacerlo, teniendo en cuenta el carácter individual del aprendizaje y entendiendo que solo se aprende aquello que se descubre. **Aprendizaje Significativo:** El profesor Sergio Dávila Espinosa, siguiendo a David P. Ausubel, afirma que el Aprendizaje significativo posee las siguientes características: Los nuevos conocimientos se incorporan en forma sustantiva a la estructura cognoscitiva del alumno. Esto se logra gracias a un esfuerzo deliberado del alumno por relacionar los nuevos conocimientos con sus conocimientos previos. Todo lo anterior es producto de una implicación afectiva del alumno, es decir, el alumno quiere aprender aquello que se le presenta porque lo considera valioso” (Ausubel. Citado Dávila, S. 2001).

“La Teoría del Aprendizaje Significativo como una teoría cognitiva de reestructuración; para él, se trata de una teoría psicológica que se construye desde un enfoque organicista del individuo y que se centra en el aprendizaje generado en un contexto escolar. Se trata de una teoría constructivista, ya que es el propio individuo-organismo el que genera y construye su aprendizaje”. Pozo (1989)

“El origen de la Teoría del Aprendizaje Significativo está en el interés que tiene Ausubel por conocer y explicar las condiciones y propiedades del aprendizaje, que se pueden relacionar con formas efectivas y eficaces de provocar de manera

deliberada cambios cognitivos estables, susceptibles de dotar de significado individual y social”. (Ausubel, 1976).

“Dado que lo que quiere conseguir es que los aprendizajes que se producen en la escuela sean significativos, Ausubel entiende que una teoría del aprendizaje escolar que sea realista y científicamente viable debe ocuparse del carácter complejo y significativo que tiene el aprendizaje verbal y simbólico. Así mismo, y con objeto de lograr esa significatividad, debe prestar atención a todos y cada uno de los elementos y factores que le afectan, que pueden ser manipulados para tal fin”. (Ausubel, 1976).

“El aprendizaje significativo depende de las motivaciones, intereses y predisposición del aprendiz. El estudiante no puede engañarse a sí mismo, dando por sentado que ha atribuido los significados contextualmente aceptados, cuando sólo se ha quedado con algunas generalizaciones vagas sin significado psicológico (Novak, 1998) y sin posibilidades de aplicación. Es crucial también que el que aprende sea crítico con su proceso cognitivo, de manera que manifieste su disposición a analizar desde distintas perspectivas los materiales que se le presentan, a enfrentarse a ellos desde diferentes puntos de vista, a trabajar activamente por atribuir los significados y no simplemente a manejar el lenguaje con apariencia de conocimiento”. (Ausubel, 2002)

“Morerira señala que el carácter crítico del aprendizaje significativo; integra los presupuestos ausubelianos con la enseñanza subversiva que plantean Postman y Weingartner. Al identificar semejanzas y diferencias y al reorganizar su conocimiento, el aprendiz tiene un papel activo en sus procesos de aprendizaje. Como Gowin plantea, ésta es su responsabilidad, y como Ausubel señala, depende de la predisposición o actitud significativa de aprendizaje. Esta actitud debe afectar también a la propia concepción sobre el conocimiento y su utilidad. Debemos cuestionarnos qué es lo que queremos aprender, por qué y para qué aprenderlo y eso guarda relación con nuestros intereses, nuestras inquietudes y, sobre todo, las preguntas que nos planteemos”. (Moreira, 2000).

“Aprendizaje significativo es el proceso que se genera en la mente humana cuando subsume nuevas informaciones de manera no arbitraria y sustantiva y que requiere como condiciones: predisposición para aprender y material potencialmente

significativo que, a su vez, implica significatividad lógica de dicho material y la presencia de ideas de anclaje en la estructura cognitiva del que aprende. Es subyacente a la integración constructiva de pensar, hacer y sentir, lo que constituye el eje fundamental del engrandecimiento humano. Es una interacción triádica entre profesor, aprendiz y materiales educativos del currículum en la que se delimitan las responsabilidades correspondientes a cada uno de los protagonistas del evento educativo. Es una idea subyacente a diferentes teorías y planteamientos psicológicos y pedagógicos que ha resultado ser más integradora y eficaz en su aplicación a contextos naturales de aula, favoreciendo pautas concretas que lo facilitan. Es, también, la forma de encarar la velocidad vertiginosa con la que se desarrolla la sociedad de la información, posibilitando elementos y referentes claros que permitan el cuestionamiento y la toma de decisiones necesarios para hacerle frente a la misma de una manera crítica. Pero son muchos los aspectos y matices que merecen una reflexión que pueda ayudarnos a aprender significativa y críticamente de nuestros errores en su uso o aplicación”. (Rodríguez, 2003).

Aprendizaje verbal significativo:

“La principal fuente de conocimiento es el aprendizaje verbal significativo, en este sentido subraya la importancia crucial de los conocimientos previos y del vocabulario respecto a la comprensión, organización y memorización del texto. Ausubel explica que la importancia de la organización de los saberes previos radica en que son el caudal de información, almacenado en la memoria a largo plazo, caudal que el sujeto recupera cuando lee gracias a sus recursos y estrategias cognitivas. Este caudal organizado de información se denomina andamiaje”. (Ausubel, 1963)

“Cuando mayor la organización de los conocimientos previos del lector mayor es la posibilidad que reconozca las palabras y frases relevantes, que hagan diferencias adecuadas mientras leen y que construyan modelos de significados correctos. En otras palabras, una estructura de conocimientos rica y variada facilitará el proceso de comprensión, mientras una estructura pobre y uniforme interferirá negativamente en la comprensión y el análisis del texto, y por tanto en el gusto por leer”. (Ausubel, 1963)

“Este aprendizaje será significativo si su contenido puede relacionarse de modo sustantivo, no al pie de la letra con los conocimientos previos de los alumnos y que éste asuma una actitud favorable para la tarea de aprender, dotado de significados propios de los contenidos nuevos que asimila”. (Coll, 1992)

“El aprendizaje verbal significativo se caracteriza, porque el alumno integra la nueva información a sus conocimientos previos. Forma una estructura cognoscitiva jerárquicamente ordenada, donde los conceptos más específicos se anclan a conocimientos generales”. (Louise et. Al. 2001)

Requisitos para lograr el aprendizaje significativo

“Desde la perspectiva de Ausubel, para lograr aprendizajes significativos son necesarias ciertas condiciones tales como: Significatividad lógica del material, significatividad psicológica del material, actitud favorable del alumno, actitud mental del alumno, memorización comprensiva”. (Monereo, C., et al. 2001)

1.5. Marco conceptual

Pensamiento creativo

“Es un don que tienen todas las personas, algunas más desarrolladas que otras debido a factores culturales, genéticos, entre otros, que actúa de la forma en que las mismas encuentran soluciones nuevas ante los problemas que se presenten y en conjunto con el pensamiento crítico, que complementa el lado derecho del hemisferio cerebral. En dicho pensamiento influyen los aspectos de la creatividad el cual puede aprender, desarrollar y depende del nivel de importancia que le asigne cada quien a su ampliación de pensamiento. El pensamiento creativo no está en función de ninguna técnica en particular. Para que las personas sean creativas deben estar motivadas, contar con espacios abiertos donde puedan expresarse, trabajar en equipo, comentar ideas y descansar”. (Williams, 1970)

Características esenciales del pensamiento creativo

“La creatividad y el pensamiento creativo requieren mucho trabajo y un cierto estado mental caracterizado por una actitud de apertura y entusiasmo. Cuatro son las características apuntadas sobre superdotación para definir la creatividad: Curiosidad, asumir riesgos, complejidad o gusto por la dificultad, imaginación (uso de todos los

sentidos con la finalidad de generar ideas, imágenes y soluciones poco convencionales)". (Williams, 1970)

“A estas cuatro características hay que sumar cuatro índices apuntados por expertos en el diseño y construcción de escalas de evaluación de la creatividad (Guilford, De Bono, Murria, Swartz) que nos ayudan a evaluar el producto creativo: **Fluidez:** Capacidad de generar una cantidad considerable de ideas o respuestas a planteamientos establecidos. **Flexibilidad:** Capacidad para cambiar pautas de pensamiento. **Originalidad:** Es el aspecto más característico de la creatividad que implica pensar en ideas que nunca a nadie se le han ocurrido. **Elaboración:** Consiste en ampliar y embellecer proyectos con ideas nuevas y detalles. Un ambiente adecuado, abierto y receptivo, es uno de los mejores aliados para ayudar a los sujetos a desarrollar y ejercitar al máximo su potencial creativo”. (Williams, 1970)

Etapas del Proceso Creativo

“El proceso creativo ha sido revisado por varios autores, encontramos que los nombres y el número de las etapas pueden variar entre ellos, pero hacen referencia a la misma categorización del fenómeno: **Preparación:** Se identifica como el momento en que se están revisando y explorando las características de los problemas existentes en su entorno; se emplea la atención para pensar sobre lo que quiere intervenir. Algunos autores llaman a esta etapa de cognición en la cual los pensadores creativos sondean los problemas. **Incubación:** Se genera todo un movimiento cognoscitivo en donde se establecen relaciones de todo tipo entre los problemas seleccionados y las posibles vías y estrategias de solución; se juega con las ideas desde el momento en que la solución convencional no cubre con las expectativas del pensador creativo. Es una de las etapas más laboriosas ya que se visualiza la solución desde puntos alternos a los convencionales”. (Williams, 1970)

Illuminación: “Es lo que algunos autores denominan la concepción, es cuando se acomodan las diferentes partes del rompecabezas y resulta una idea nueva y comprensible. **Verificación:** Estructuración final del proceso en donde se pretende poner en acción la idea para ver si realmente cumple con el objetivo para el cual fue concebida, es el parámetro para confirmar si realmente la idea creativa es efectiva o solo fue un ejercicio mental”. (Williams, 1970)

Estrategias didácticas para desarrollar el pensamiento creativo

“Durante los últimos años muchos estudiosos de la creatividad han enfocado sus esfuerzos hacia la búsqueda de métodos y técnicas para desarrollar la creatividad a nivel escolar. Una serie de recursos tiene su sustento en la pedagogía activa y progresista, partiendo de la aceptación de la existencia de una gran similitud entre los métodos activos y la creatividad. En el área de las acciones, se esperará observar dos tipos de comportamiento en una persona creativa: Manipular o actuar sobre el medio ambiente. Producir cosas novedosas como hacer nuevas combinaciones con elementos asociativos u organizar e integrar en formas alternativas. Diversas percepciones o decisiones”. (Betancourt, 2009)

Creatividad

“Es el proceso de presentar un problema a la mente con claridad y luego originar o inventar una idea, concepto, noción o esquema según líneas nuevas o no convencionales”. (Betancourt, 2009)

Proceso Enseñanza - Aprendizaje:

Enseñanza: “Es el proceso mediante el cual se comunican o transmiten conocimientos generales o especiales sobre una materia. Este concepto es más restringido que el de Educación, ya que ésta tiene por objeto la formación integral de la persona humana, mientras que la enseñanza se limita a transmitir, por medios diversos, determinados conocimientos. En este sentido la educación comprende la enseñanza propiamente dicha. La tendencia actual de la enseñanza se dirige hacia la disminución de la teoría, o complementarla con la práctica”. (Betancourt, 2009)

Aprendizaje: “Es la acción de instruirse y el tiempo que dicha acción demora. También, es el proceso por el cual una persona es entrenada para adquirir una solución a situaciones, tal mecanismo va desde la adquisición de datos hasta la forma más compleja de recopilar y organizar la información. Durante los primeros años de vida, el aprendizaje es un proceso automático con poca participación de la voluntad, después el componente voluntario adquiere mayor importancia (aprender a

leer, aprender conceptos, etc.) dándose un reflejo condicionado, es decir, una relación asociativa entre respuesta y estímulo. A veces, el aprendizaje es la consecuencia de pruebas y errores, hasta el logro de una solución válida”. (Betancourt, 2009)

“En conclusión: Los paradigmas de enseñanza aprendizaje han sufrido transformaciones significativas en las últimas décadas, lo que ha permitido evolucionar, por una parte, de modelos educativos centrados en la enseñanza a modelos dirigidos al aprendizaje, y por otra, al cambio en los perfiles de maestros y alumnos, en este sentido, los nuevos modelos educativos demandan que los docentes transformen su rol de expositores del conocimiento al de monitores del aprendizaje, y los estudiantes, de espectadores del proceso de enseñanza, al de integrantes participativos, propositivos y críticos en la construcción de su propio conocimiento”. (Betancourt, 2009)

CAPÍTULO II: MÉTODOS Y MATERIALES

2.1. Metodología empleada

2.1.1 Diseño de Investigación

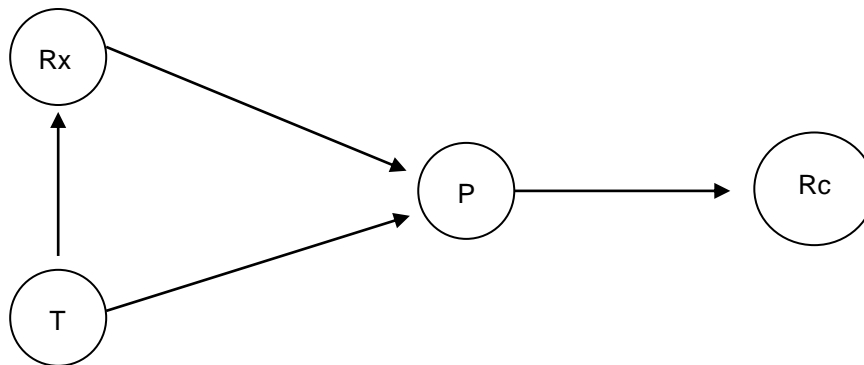
El diseño de investigación es un plan, una estructura que no sólo responde a las preguntas de investigación, sino que además determina qué variables van a ser estudiadas, (variables independientes, variables dependientes, variables externas), cómo deben ser controladas, manipuladas, observadas y medidas; indica también cuántas observaciones deberá realizarse y medirse y cuándo; implica además analizar e interpretar las diferencias estadísticas entre las puntuaciones obtenidas; y finalmente indicarnos que conclusiones se deben establecer.

Como dice Sánchez-Reyes, el diseño es un valioso instrumento que orienta y guía al investigador, es un conjunto de pautas a seguir, en un estudio o experimento, de carácter flexible, no un recetario rígido. (Sánchez-Reyes, *op.cit.*: 45).

El presente estudio está diseñado en dos fases: En la primera se consideró el diagnóstico situacional y poblacional que me permitió seleccionar las técnicas de investigación. En la segunda fase se desagregó las variables, haciendo hincapié en la variable independiente que guarda relación con la elaboración de la propuesta.

Por las características de la investigación, ésta se enmarca en el nivel de investigación Aplicada de Tipo Socio Crítica Propositiva. El diseño de investigación a utilizarse es el siguiente:

Figura N° 01: Esquema de diseño de investigación



Donde:

Rx : Diagnóstico de la realidad

T : Estudios teóricos o modelos teóricos

P : Propuesta

Rc : Realidad cambiada

2.1.2 Población y muestra

Población

La delimitación del universo está definida por la totalidad de niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la I.E. Inicial N° 2158 “El Milagro”, Distrito de Huanchaco, Trujillo. No hemos diferenciado su aprendizaje por sexo porque no existen diferencias y además porque ahora se conceptualizan como estudiantes.

U = 38 estudiantes.

Muestra

La selección del tamaño de la muestra guarda relación con el tamaño del universo, y como es homogéneo y pequeño estoy frente a un caso de universo muestral.

n = U = 38 estudiantes.

2.1.3 Materiales, técnicas e instrumentos de recolección de datos

Materiales

Papel bond, papel sábana, folletos, textos, fotocopias, vídeos, etc.

2.1.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Pueden definirse también como un conjunto de normas que regulan el proceso de investigación, en cada etapa, desde el principio hasta el fin; desde el descubrimiento del problema hasta la verificación e incorporación de las hipótesis,

dentro de las teorías vigentes. Son parte del método científico. Según Rodríguez M.A(1986:53). Se clasifican en: conceptuales, Descriptivas y Cuantitativas.

Los instrumentos de investigación son las herramientas conceptuales o materiales, mediante los cuales se recoge los datos e informaciones, mediante preguntas, ítems que exigen respuestas del investigado. Estos instrumentos que contienen preguntas o ítems se redactan en función de objetivos, (investigación cualitativa) o en función de hipótesis y variables (investigación cuantitativa).

En el presente estudio se aplicó el enfoque cuali cuantitativo, es decir mixto, a través de las respectivas técnicas e instrumentos que se aplicaron a los estudiantes de la I.E. Inicial N° 2158 “El Milagro”, Distrito de Huanchaco, Trujillo.

OBSERVACIÓN: Consiste en el registro sistemático, viable y confiable de comportamiento o conducta manifiesta. Su instrumento de medición es la ficha de observación. Puede utilizarse como instrumento de medición en muy diversas circunstancias.

FICHAJE: Permite recoger información teórica sobre el problema de investigación que se encuentra en los diferentes escritos. Su instrumento es la ficha.

CUESTIONARIO DE ENTREVISTA: Compuesto por un conjunto de preguntas respecto a una o más variables a medir. Se usó las preguntas abiertas con varias alternativas de respuesta.

Técnicas	Instrumentos
	Primarias
Observación	- Lista de cotejo
	- Pauta de registro de observación
	- Guía de entrevista
Entrevista estructurada	- Pauta de registro de entrevista
	- Oralidad
	- Redacción
Técnica	Instrumentos

	Secundaria
	Bibliográfica
Fichaje	Textual

2.1.5 Procedimientos para la recolección de datos

- Coordinación con la directora de la I. E.
- Coordinación con la docente del nivel inicial.
- Preparación de los instrumentos de acopio de información.
- Aplicación de los instrumentos de acopio de información.
- Formación de la base de datos.
- Análisis de los datos.
- Interpretación de los datos.
- Exposición de los datos.

CAPÍTULO III RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1 Análisis e interpretación de los resultados

Tabla N° 1: Guía de observación de los niños y niñas de 5 años de la I.E. inicial N° 2158 El Milagro

Desarrollo del Pensamiento		Siempre	A	Nunca	Total
Creativo					
		Veces			
	Capacidad de observación y de asociación.	6	8	24	38
	Capacidad de elaborar esquemas, dibujos, en un tiempo determinado.	5	8	25	38
	Capacidad crítica.	3	10	25	38
	Capacidad de plantear Interrogantes cuando desconoce algo o no entiende.	7	7	24	38
	Capacidad de asombro.	9	11	18	38
Cognoscitivo	Capacidad de comunicar ideas, expresar sensaciones y sentimientos.	6	8	24	38
	Capacidad de retención de datos u otros elementos importantes.	6	10	22	38
	Capacidad de dar solución a un problema, de forma creativa, sorprendente.	5	11	22	38
	Capacidad de plantear inferencias.	4	9	25	38
	Dibuja, pinta, crea con soltura y libertad.	8	10	21	38
	Se entusiasma con las actividades y con lo que hace.	8	12	18	38

Afectivo	Afronta las dificultades y da solución a los problemas.	5	9	24	38
	Piensa y reflexiona ante situaciones difíciles que se le presentan.	4	9	25	38
	Constante, disciplinado.	6	20	12	38
Volitivo	Se someten a reglas planteadas por el docente.	8	10	20	38
	Maneja bien las tensiones.	6	13	19	38
	Autoimagen creativa.	7	8	23	38
	Capacidad de decisión y hacer lo que le agrada.	8	8	22	38

Fuente: Guía de observación. Agosto del 2018.

Interpretación

“Las áreas de observación son tres. La primera tiene que ver con el área cognitiva. A propósito de 38 estudiantes, 25 no han desarrollado la capacidad de elaborar esquemas, dibujos, en un tiempo determinado. no tienen capacidad crítica, ni capacidad de plantear inferencias, 24 no han desarrollado la capacidad de observación y de asociación, nunca son capaces de plantear interrogantes cuando desconoce algo o no entiende, no poseen la facilidad de expresar ideas, sensaciones y sentimientos; 22 no han ejercitado la capacidad de retención de datos u otros elementos importantes. Otra área es el afectivo, 25 no reflexionan ante situaciones difíciles que se le presentan, apenas 8 niños dibujan, pintan y crean con soltura y libertad y se entusiasma con las actividades y con lo que hacen. Respecto al área volitiva, 20 nunca se someten a reglas planteadas por el docente, sólo 6 manejan bien las tensiones y 7 siempre poseen autoimagen creativa”. (Hoyos, 2016)

Lista de cotejo: desarrollo cognitivo

Tabla N° 02: Tipos de fluidez de los niños y niñas de 5 años de la I.E. inicial N° 2158 El Milagro

Fluidez	Sí		No		Total	
	n	%	n	%	n	%
Fluidez Ideacional						
Recrea cuentos respecto a un objeto o una palabra propuesta.	9	23.7	29	76.3	38	100%
Fluidez Figurativa						
Realiza distintas formas o figuras que se pueden crear en un tiempo determinado.	8	21.1	30	78.9	38	100%
Fluidez Asociativa						
Palabra – persona y viceversa.	12	31.6	26	68.4	38	100%
Imagen – persona.	14	36.8	24	63.2	38	100%
Objeto – objeto.	11	28.9	27	71.1	38	100%
Imagen - objeto.	14	36.8	24	63.2	38	100%
Palabra – objeto.	13	34.2	25	65.8	38	100%
Fluidez Verbal						
Muestra facilidad para comunicar ideas, expresar sensaciones y sentimientos.	9	23.7	29	76.3	38	100%

Fluidez de las Inferencias						
Al presentarles una hipótesis fantástica han de imaginarse las consecuencias en un determinado hecho.	7	18.4	31	81.6	38	100%

Fuente: Cuestionario. Agosto del 2018.

Interpretación

“Los datos de la tabla ponen de manifiesto que el 76.3 % no ha desarrollado un tipo de fluidez ideacional, es decir no recrea cuentos respecto a un objeto o una palabra propuesta por el docente, no tienen la capacidad para producir gran número de ideas sobre un mismo objeto o palabra, sus ideas no fluyen en forma continua, no disponen de una gran riqueza de ideas, no son flexibles al pensar”. (Hoyos, 2016)

“78.9% no logra realizar distintas formas o figuras que se pueden crear en un tiempo determinado, ya sea utilizando plastilinas, crayolas, un pincel, etc. (fluidez figurativa). En lo que respecta a la fluidez asociativa, el 71.1% de estudiantes no poseen la habilidad de asociar un objeto-objeto, 68.4% palabra – persona y viceversa, 65,8% palabra – objeto, 63.2 % imagen – persona y imagen - objeto, los resultados muestran que los niños no han desarrollado la capacidad de relacionar y mencionar algunas características cuando el docente muestra ciertos estímulos figurativos y verbales y les pide relacionar objetos, palabras y personas”. (Hoyos, 2016)

“76.3% no poseen la facilidad para comunicar ideas, expresar sensaciones y sentimientos consiguiendo explicarlas detalladamente, esto se debe a que los niños no poseen un vocabulario amplio de acuerdo a su edad (fluidez verbal). Sobre fluidez de las inferencias el 81.6% no logran imaginarse las consecuencias de un determinado hecho al momento en que se les presenta una hipótesis, o cuando el docente narra parte de una historia y pregunta a sus niños que es lo que podría suceder después de lo narrado”. (Hoyos, 2016)

Tabla N° 03: Tipos de flexibilidad de los niños y niñas de 5 años de la I.E. inicial N° 2158 El Milagro

Flexibilidad	Sí		No		Total	
	n	%	n	%	n	%
Flexibilidad Espontánea.						
Fácilmente cambiar una idea por otra.	9	23.7	29	76.3	38	100%
Se somete a reglas.	30	78.9	8	21.1	38	100%
Flexibilidad de Adaptación						
Intenta dar soluciones de un problema específico.	8	21.1	30	78.9	38	100%

Fuente: Cuestionario. Agosto del 2018.

Interpretación

“Del 100% de los niños evaluados el 76.3% no logra cambiar fácilmente una idea por otra, a diferencia de un 23.7% que son espontáneos. 78.9% de los niños se somete a reglas impartidas por el docente en clase, a diferencia del 21,1% que suelen ser niños traviosos y que sí presentan dificultades para ajustarse a las normas. Prefieren trabajar solos y no les gusta que les ayuden”. (Hoyos, 2016)

“Respecto a la categoría flexibilidad de adaptación el 78.9% no intenta dar soluciones a un problema específico, es decir cuando al niño se le integra a un nuevo grupo de trabajo no plantea soluciones ante cierta dificultad que presenten al hacer un trabajo. La mayoría de niños no son tolerantes a las situaciones problemáticas, oscuras y muchas veces no hacen nada ni intentan dar soluciones, no soportan mucho tiempo la tensión ante un problema no resuelto y renuncian”. (Hoyos, 2016)

Tabla N° 04: Desarrollo de la originalidad de los niños y niñas de 5 años de la I.E. inicial N° 2158 El Milagro

Originalidad	Sí		No		Total	
	n	%	n	%	n	%
Plantea soluciones nuevas, inhabituales, sorprendentes.	8	21.1	30	78.9	38	100%
Tiene ideas no habituales y ocurrencias sorprendentes, es decir originales.	9	23.7	29	76.3	38	100%
Capacidad de construir un objeto dañado.	8	21.1	30	78.9	8	100%

Fuente: Cuestionario. Agosto del 2018.

Interpretación

“Del total de los niños evaluados el 78.9% no plantea soluciones nuevas y sorprendentes y no tiene la facilidad de construir un objeto dañado respectivamente, 76.3% no son originales, no tienen ideas no habituales. Plantear soluciones nuevas, inhabituales aparecen en una escasa proporción en la población objeto de estudio, esto se puede confirmar con el 21.1% del total de evaluados”. (Hoyos, 2016)

Tabla N° 05: Desarrollo de la imaginación de los niños y niñas de 5 años de la I.E. inicial N° 2158 El Milagro

Imaginación	Sí		No		Total	
	n	%	n	%	n	%
Utilizan los objetos u cosas para diferentes usos.	9	23.7	29	76.3	38	100%
Sueñan despiertos, inventan juegos nuevos, tienen compañeros de juego imaginarios.	10	26.3	28	73.7	38	100%
Juegan con intensidad (se divierten particularmente en los juegos donde se transforman).	15	39.5	23	60.5	38	100%
Le gusta hacer las cosas difíciles.	8	21.1	30	78.9	38	100%

Fuente: Cuestionario. Agosto del 2018.

Interpretación

“Los resultados obtenidos al realizar la observación a los niños demuestran que el 78.9% no les gusta hacer las cosas difíciles, 76.3% no utilizan los objetos u cosas para diferentes usos, 73.7%, no sueñan despiertos e inventan juegos nuevos ni tienen o imaginan compañeros de juego imaginarios. De los resultados se deduce que los niños no poseen riqueza y calidad imaginativa. Los niños creativos poseen una gran sensibilidad y dan prueba de una floreciente actividad imaginativa (compañeros de juego imaginarios, diario personal, escriben versos, inventan juegos y juguetes, etc.). Puede ocurrir que sueñen despiertos en la escuela. Inventan juegos nuevos, frecuentemente se divierten jugando solos. Juegan con intensidad (se divierten particularmente en los juegos donde tienen lugar las transformaciones)”. (Hoyos, 2016)

Tabla N° 06: Capacidad de síntesis de los niños y niñas de 5 años de la I.E. inicial N° 2158 El Milagro

Capacidad de Síntesis	Sí		No		Total	
	n	%	n	%	n	%
Combinan varios elementos ya sea objetos o palabras para conformar un todo, es una “síntesis mental”.	9	23.7	29	76.3	38	100%

Fuente: Cuestionario. Agosto del 2018.

Interpretación

“De los resultados obtenidos tenemos que el 76.3% no ha desarrollado la habilidad de síntesis, es decir los niños no logran combinar varios elementos ya sea objetos o palabras para conformar un todo, o sea una síntesis mental”. (Hoyos, 2016)

Tabla N° 07: Desarrollo de la memoria de los niños y niñas de 5 años de la I.E. inicial N° 2158 El Milagro

La Memoria	Sí		No		Total	
	n	%	n	%	n	%
Retiene datos y elementos y los conserva.	7	18.4	31	81.6	38	100%
Disposición de palabras y datos y los relaciona.	9	23.7	29	76.3	38	100%
Son bastante observadores, retienen y toman conciencia con facilidad lo que ven y oyen.	10	26.3	28	73.7	38	100%

Fuente: Cuestionario. Agosto del 2018.

Interpretación

“Del total de los niños evaluados, el 81.6% no retiene datos ni elementos, es decir no los conserva y almacena en su memoria, 76.3% no tiene a disposición palabras y datos para poder relacionarlos y el 73.7% no son tan observadores, no retienen ni toman conciencia con facilidad lo que ven y oyen. La memoria en los niños se desarrolla muy rápido siempre y cuando los padres y maestros contribuyan a su desarrollo. La mayoría de nuestros niños muestran un avance significativo debido a que los padres no estimulan al ejercitamiento de su memoria y así lograr un mejor aprendizaje y capacidad de retención, ya que los datos almacenados son muy importantes porque en su momento hacen saltar la chispa de la imaginación”. (Hoyos, 2016)

Capacidad Afectiva

Tabla N° 08: Desarrollo de la sensibilidad de los niños y niñas de 5 años de la I.E. inicial N° 2158 El Milagro

Sensibilidad ante los Problemas	Sí		No		Total	
	n	%	n	%	n	%
Sensible para percibir los problemas, necesidades, actitudes y sentimientos de los otros.	9	23.7	29	76.3	38	100 %
Aguda percepción de todo lo extraño o inusual o prometedor que posee cierta persona, material o situación dentro del aula.	8	21.1	30	78.9	38	100 %
Siente una especie de vacío, de necesidad de completar lo incompleto, y darle sentido las cosas.	7	18.4	31	81.6	38	100 %

Fuente: Cuestionario. Agosto del 2018.

Interpretación

“El 81.6% de los niños observados no sienten una especie de vacío, y la necesidad de completar lo incompleto, y darle sentido las cosas, 78.9% no muestra una aguda percepción de todo lo extraño o inusual o prometedor que posee cierta persona, material o situación dentro del aula, 76.3% no es sensible para percibir los problemas, necesidades, actitudes y sentimientos de los otros”. (Hoyos, 2016)

Capacidad volitiva

Tabla N° 09: Interés de los niños y niñas de 5 años de la I.E. inicial N° 2158 El Milagro

Interés	Sí		No		Total	
	n	%	n	%	n	%
Me gusta hacer cosas nuevas y afronto ciertas dificultades.	12	31.6	26	68.4	38	100 %
Me gusta coleccionar muchas cosas.	10	26.3	28	73.7	38	100 %
Trato de hacer y crear, sin ayuda de otros.	12	31.6	26	68.4	38	100 %

Fuente: Cuestionario. Agosto del 2018.

Interpretación

“Del total de los niños evaluados el 68.4% no les gusta hacer cosas nuevas porque no saben cómo enfrentar ciertas dificultades, 73.7% no les llama la atención coleccionar ciertas cosas, el 68.4% no tratan de hacer y crear, sin ayuda de otros. El interés por lo extraño es un reto para el auténtico creador. Está muy relacionada con otras dos grandes aficiones y tendencias del ser humano, como son la curiosidad, deseo de conocer las cosas de alguna manera secreta y su capacidad de admiración, de sorpresa”. (Hoyos, 2016)

Tabla N° 10: Motivación de los niños y niñas de 5 años de la I.E. inicial N° 2158 El Milagro

La Motivación	Sí		No		Total	
	n	%	n	%	n	%
Sienten su libertad, con una seguridad absoluta, pueden expresarse y seguir creando.	12	31.6	26	68.4	38	100%
Poseen un alto grado de energía.	18	47.4	20	52.6	38	100%
Tienen grandes inquietudes y deseos por aprender, sienten curiosidad por todo lo que les rodea.	15	39.5	23	60.5	38	100%
Desde muy temprana edad se aficianan por aprender y descubrir nuevas cosas.	15	39.5	23	60.5	38	100%
Plantean muchas interrogantes sobre lo que no sabe o conoce.	18	47.4	20	52.6	38	100%

Fuente: Cuestionario. Agosto del 2018

Interpretación

“Los resultados obtenidos de la evaluación se tienen que el 68.4% no sienten libertad, ni seguridad absoluta para expresarse y seguir creando, el 60.5% no muestran ciertas inquietudes y deseos por aprender, muchas veces no sienten curiosidad de todo lo que les rodea, no se aficianan por aprender y descubrir nuevas cosas, el 52.6% no poseen un alto grado de energía y no plantean interrogantes sobre lo que no sabe o conoce respectivamente. Está comprobado que la motivación tiene una influencia cierta y definitiva sobre el proceso creador. Influye sobre el recuerdo y la elaboración. Es la impulsora de la acción, la que mantiene el esfuerzo permanentemente. Esta es individual y por tanto subjetiva. Es la motivación, el motor

que genera la energía suficiente para obtener un mejor aprendizaje, profundizar en los trabajos, porque sin ésta a los niños les causaría cansancio, se aburrirían con facilidad, la elevada motivación provoca entusiasmo y placer no sólo en la tarea sino también en la libertad de crear e imaginar. La mayor dificultad a la que se enfrentan los padres y educadores hoy en día para alcanzar el aprendizaje de sus niños es la falta de motivación de ellos también, la dificultad para promover la disciplina y la falta de valores dentro del ambiente. La falta de habilidad para lograr motivar e implementar la disciplina en casa y en la escuela hace que se recurra a la presión, ridiculizar, al castigo, al señalamiento, la amenaza y el soborno generando un ambiente hostil y aburrido que lleva a muchos estudiantes al fracaso escolar”. (Hoyos, 2016)

3.2 Discusión de resultados

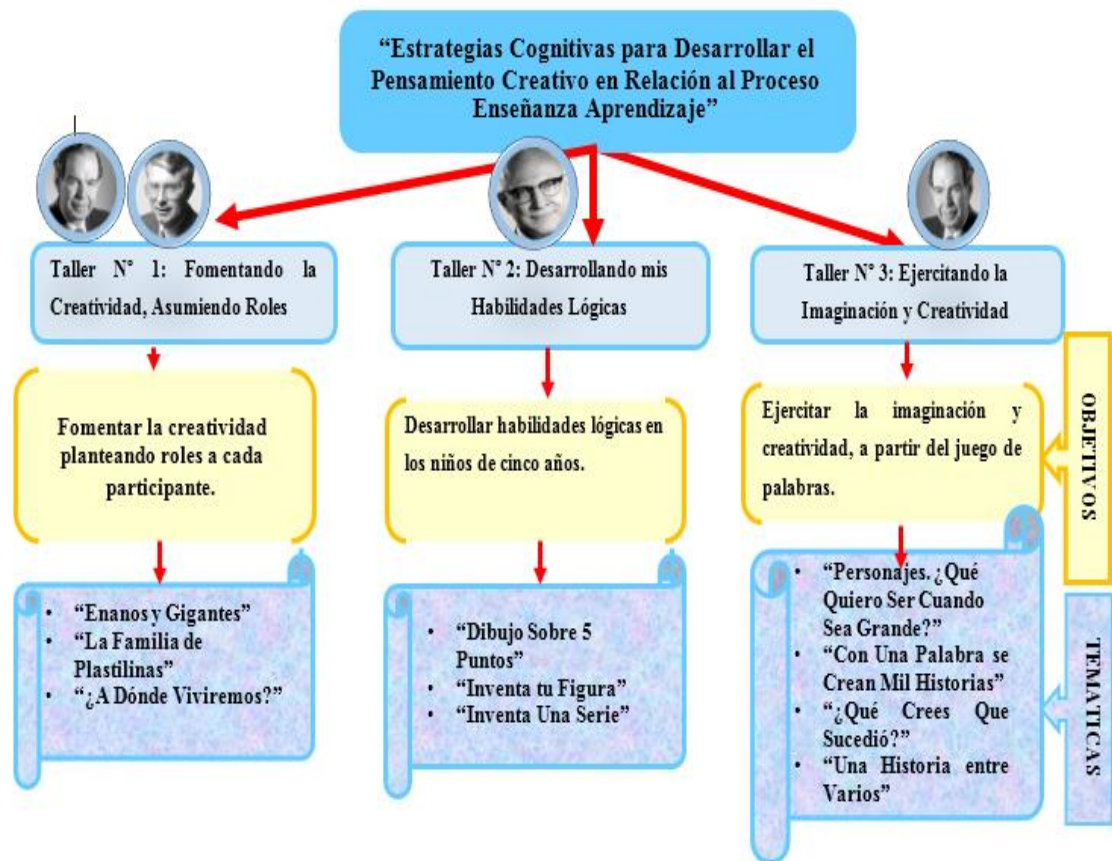
Ante los resultados obtenidos a través de los instrumentos aplicados y procesados en este estudio, se puede indicar que no cumple con lo expuesto en los antecedentes incluidos en el diseño teórico, debido a que estas investigaciones se desarrollaron en realidades donde los niños fueron estimulados como en el caso de la tesis de Cayllahua & Quispe, (2019), Implementación de Materiales de Juego en el Sector de Construcción para Desarrollar el Pensamiento Creativo en los Niños de 5 años de la I.E.I. N°1090 Señor de Huanca Limpata, Abancay, aquí el nivel de contribución de la implementación de materiales de construcción para el desarrollo del pensamiento creativo fue relevante.

Lo mismo sucede en la tesis de Astupiña, (2018) Robótica y Desarrollo del Pensamiento Creativo de los Estudiantes de la Institución Educativa 22533 Antonia Moreno de Cáceres de Ica, pues los estudiantes evidencian una mejora y fortalecimiento en sus habilidades, desempeños y capacidades en el desarrollo del pensamiento creativo, mediante la integración de la robótica como un recurso educativo, aspecto que no ocurre en la muestra de este estudio, donde no se muestra originalidad, imaginación, interés o motivación, por lo tanto la propuesta plantea solucionar estos problemas que afectan a los niños de la I.E. inicial N° 2158 El Milagro, distrito de Huanchaco.

3.3 Propuesta

3.3.1 Modelo teórico

Figura N° 02: Estrategias cognitivas para el desarrollo del pensamiento creativo en los niños y niñas de 5 años de la I.E. inicial N° 2158 El Milagro



Fuente: Elaborada por el investigador

3.3.2 Realidad Problemática

“Se utiliza el término de educación inicial para un tipo de educación planificada no sólo para aprender, sino también para pensar y crear. Se trata de una educación que elimine los prejuicios en cuanto a roles adecuados e inadecuados; que esté encaminada a producir hombres y mujeres que sepan pensar, que sepan analizar y resolver los problemas a los que se enfrenten cotidianamente en la búsqueda de mejores formas de vida”. (Hoyos, 2016)

“La aplicación de estrategias cognitivas para desarrollar el pensamiento creativo se complementa con la intervención creativa del maestro, en su actitud de apertura frente al niño que pregunta, que experimenta, explora y prueba ideas. El maestro debe estar consciente de la utilidad y aplicabilidad de la información que adquiere el niño en relación con su medio, y de que no sólo es necesario estimular el área de la memoria, sino también la imaginación. Las estrategias cognitivas están conformadas por juegos que cumplen esta característica de potenciador de la creatividad y estimuladores de la imaginación. Son juegos que fácilmente pueden ser llevados a la práctica por profesores y educadores en los colegios. Además, estos juegos no solo sirven para potenciar o estimular la creatividad, sino que también pueden ayudar a desarrollar otras muchas facetas de los niños, como la sociabilidad, el desarrollo del lenguaje, la cooperación y coordinación grupal, etc”. (Hoyos, 2016)

“Pero lo que sobre todo no debemos olvidar es que son juegos y como tal cumplen otra función más, que es la de divertir o entretener a sus niños lo que nos indica que por ello los juegos son unos de los mejores desarrolladores del niño porque desarrollan sus facetas sin que él se percate en muchas ocasiones”. (Hoyos, 2016)

3.3.3 Objetivos de la Propuesta

Objetivo General

- ❖ Proponer estrategias que permitan desarrollar el pensamiento creativo en relación al proceso de enseñanza-aprendizaje a los niños de 5 años.

Objetivos Específicos

- ❖ Diseñar estrategias cognitivas para desarrollar el pensamiento creativo.
- ❖ Plantear talleres didácticos que permitan a los estudiantes poner en práctica las diversas actividades.
- ❖ Apostar desarrollar habilidades y actitudes creativas en los niños.

3.3.4 Fundamentación

Fundamento Teórico

“La Teoría del Pensamiento Lateral De Edward de Bono, permite identificar un conjunto de estrategias para pensar que permiten cambiar conceptos, percepción y aumentar la creatividad. Considerar la creatividad como un enfoque sistemático y estructurado que se puede aprender como cualquier otra habilidad. Según la Teoría del Espiral Creativo de Joy Guilford, sostiene que la creatividad es un elemento del aprendizaje y aprender, es captar nuevas informaciones. La creatividad, en consecuencia, pertenece a los aspectos generales del aprendizaje y como tal puede ser adquirido y transferido, por lo mismo, a otros campos o cometidos”. (Hoyos, 2016)

“La Teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel, nos presenta el rol que debe ejercer el docente en las sesiones de aprendizaje, pensar en cómo crear un entorno de instrucción en el que los alumnos entienden lo que están aprendiendo. El aprendizaje significativo es el que conduce a la transferencia. Este aprendizaje sirve para utilizar lo aprendido en nuevas situaciones, en un contexto diferente, por lo que más que memorizar hay que comprender”. (Hoyos, 2016)

Fundamentación Sociológica

“Brinda elementos para entender el para qué el desarrollo del pensamiento creativo. En todos los momentos de la vida se presentan situaciones y problemas los cuales requieren ser solucionados y para obtener esta solución debe existir un conjunto amalgamado entre la lógica y la creatividad. El desarrollo de la creatividad es muy importante en nuestro diario vivir, implica la generación de nuevas ideas o conceptos, o de nuevas asociaciones entre ideas y conceptos conocidos, que habitualmente producen soluciones originales”. (Hoyos, 2016)

Fundamentación Pedagógica

“Esta propuesta se fundamenta en el área de comunicación, en la competencia: Crea proyectos desde los lenguajes artísticos. Significa que el estudiante desarrolla un proyecto artístico a través de un proceso creativo en el que imagina sus creaciones, experimenta, investiga, evoca recuerdos y experiencias,

propone, construye y deconstruye una idea, prueba, se expresa simbólicamente, elabora y socializa su producción artística. De esta forma, el estudiante, concretiza lo imaginado, interpreta la realidad, se apropia de ella, la transforma. Estos proyectos a través del arte tienen sentido como proceso y como fin”. (Hoyos, 2016)

“En el nivel Inicial, los niños actúan, exploran, experimentan y juegan, ya que esta es su manera de ir descubriendo y conociendo el mundo que le rodea. Todas sus vivencias, interacciones y movimientos van formando imágenes en la mente, las cuales pueden ser representadas a través de simulaciones de objetos y personajes que corresponden a su entorno más cercano (la familia, su hogar, la naturaleza), de dibujos o símbolos, de exploraciones sonoras de los objetos y del movimiento con su cuerpo (danza). Cada una de estas formas que tiene el niño de expresarse se traducen en proyectos para los cuales hace uso de los diferentes lenguajes del arte. De esta manera lo que se espera es que los niños cuenten con oportunidades y condiciones que les permitan descubrir las formas que más le interesan, manifestándose como un ser único y especial”. (Hoyos, 2016)

3.3.5 Estructura de la Propuesta

“La propuesta consta de tres talleres, conformados por el resumen, la fundamentación, objetivos, temática, metodología, evaluación, conclusiones, recomendaciones y bibliografía. El taller como programa es una formulación racional de actividades específicas, graduadas y sistemáticas para cumplir los objetivos del programa”. (Hoyos, 2016)

Taller N° 1: Fomentando la creatividad, asumiendo roles

Resumen

“Sabemos lo valioso que es el juego para nuestros niños, es importante darle toda la libertad al niño para que aprenda jugando, no es prudente intervenir abruptamente o establecer un orden a sus juegos, es el niño quien en todo momento guía el juego, es fundamental respetar los temas, las reglas y los roles que asumen mientras juegan. Sólo dejándolo que experimente y haga uso de su imaginación el niño podrá desarrollarse plenamente. Cuando un niño juega, no se trata solo de una distracción, jugar es hacer trabajar la mente. El juego de un niño expresa la manera como está exteriorizando lo que sucede a su alrededor, en su familia, la calle y cómo reacciona ante la educación que se le imparte”. (Hoyos, 2016)

“Este taller busca desarrollar la creatividad. Imaginación, imitación, aprendizaje por observación, coordinación óculo – manual, motricidad fina, fantasía, fluidez en la expresión oral, atención y percepción visual, aprenderá darles significado a los objetos”. (Logan, M. y Logan, V., 2000)

Fundamentación

“El taller se fundamenta en la teoría de Edward De Bono y David Ausubel quien a través de sus estrategias y técnicas ayudan a la mejora de los aprendizajes de los niños, y que este se logra a través de la interacción activa entre el profesor y los alumnos”. (Logan, M. y Logan, V., 2000)

Objetivo

- ❖ Fomentar la creatividad planteando roles a cada participante.

Análisis Temático

En este apartado se hace una presentación de las actividades prácticas para desarrollar la creatividad asumiendo roles.

Enanos y gigantes

“Este juego dada su alta dosis interpretativa puede ayudar a fomentar la creatividad del niño, pero también el aspecto de ver las cosas con diferentes

perspectivas (de gigante o enano), se nos antoja otro posible factor explotable para el fomento de la creatividad o en el que la creatividad del niño podría aflorar. Se juega con zancos; en este juego se dividen en dos grupos: los enanos (cuclillas) y los gigantes (con zancos). Los gigantes han llegado a un pueblo en el que se encuentran con unos pequeños habitantes, en sus pequeñas casitas. Al principio van detrás de los enanos, que huyen despavoridos, pero uno decide hablar con ellos, se comunican y se hacen amigos. Terminan celebrando una fiesta de bienvenida. Es interesante que los roles se inviertan”. (Logan, M. y Logan, V., 2000)

“Con este juego los niños desarrollarán: coordinación de movimientos para guardar el equilibrio, noción de literalidad, conocimiento del esquema corporal a partir de una situación desconocida que prolonga los miembros inferiores y transforma el esquema corporal, descentramiento del pensamiento en el intercambio de roles, tendrán mejor facilidad de lenguaje, expresión y comprensión, mejor comunicación (Interacción entre iguales), identificarán las figuras fuertes y débiles. Les permite experienciarse en roles de poder y en roles de debilidad”. (Logan, M. y Logan, V., 2000)

Figura N° 03: Niños desarrollando coordinación de movimientos



Fuente: Google imágenes

La familia de plastilinas

“Cada niño tiene tres cajas de plastilina y una cartulina en la cual va ir formando a los miembros de su familia. Primero el docente dibujará en la pizarra a su familia conformada por padres y hermanos, presentará a cada uno de los integrantes y explicará las actividades que realizan cada uno de ellos. Después de una fase de manipulación libre con el material y de realización de modelos pausados, se les pide que armen sus propias imágenes, estimulando luego que salgan al frente y coloquen en la pizarra la cartulina y que explique la función de cada integrante”. (Logan, M. y Logan, V., 2000)

“El profesor hará una serie de preguntas en el caso de que el estudiante se queda callado, con la intención de no avergonzar a los niños. Este juego va a permitir desarrollar la creatividad. Imaginación, atención, observación, imitación, aprendizaje por observación, lenguaje: expresión, coordinación óculo – manual, motricidad fina, percepción visual”. (Logan, M. y Logan, V., 2000)

Figura N° 04: Desarrollo de la creatividad en los niños



Fuente: Google imágenes

¿Dónde Viviremos?

“El ejercicio consiste en conformar grupos de cinco niños, al cual se le dará a cada participante un balde de temperas para que juntos empiecen a diseñar su casa y su naturaleza. El docente les proporcionará un cartón dúplex, temperas. Después de terminar el dibujo el profesor empezará a preguntar al resto de participantes qué significado tiene cada una de las imágenes dibujadas en el papel dúplex. Este juego

va a permitir desarrollar en los niños: Creatividad. Imaginación. Fantasía, fluidez en la expresión oral: lenguaje, atención y percepción visual, memoria, aprenderá darles significado a los objetos”. (Logan, M. y Logan, V., 2000)

Figura N° 05: Desarrollo del ejercicio usando materiales para pintar, recortar y armar



Fuente: Google imágenes

Desarrollo Metodológico

“Para la realización de este taller y alcanzar los objetivos propuestos planteamos seguir un proceso metodológico de tres momentos para cada tema propuesto”. (Logan, M. y Logan, V., 2000)

Tabla N° 11: Proceso en tres momentos y acciones del taller 01

Componentes del taller	Acciones
Introducción	<ul style="list-style-type: none"> • Motivación. • Ubicar a los niños de acuerdo al tipo de dinámica a realizar. • Presentación de los objetos, imágenes, materiales, hechos por el facilitador de acuerdo al tema a desarrollar.
Desarrollo	

Conclusión	<ul style="list-style-type: none"> • Realización de ejercicios prácticos de aplicación individuales o en grupo (participantes). • Evaluación formativa del progreso de los participantes. • Refuerzo por parte del facilitador, con el fin de asegurar el aprendizaje logrado.
	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluación del aprendizaje logrado en relación con los objetivos de la dinámica. • Síntesis del tema o juego tratado en la reunión. • Agradecer a los niños por la importancia de su participación, gratificándolo, aunque el intento haya sido fallido. • Comunicación a los padres de los resultados de la evaluación con el fin de mejorar y fijar el aprendizaje logrado.

Tabla N° 12: Proceso metodológico para cada tema propuesto. Agenda preliminar de la ejecución del taller. Mes: Agosto, 2018. Desarrollo del taller

Taller N° 1			
Cronograma por Temas	Dinámica N° 1	Dinámica N° 2	Dinámica N° 3
08:00 a 09:30			
09:30 a 09:45		Receso	
09:45 a 11:15			
11:15 a 11:30		Receso	
11:30 a 01:00			
01:00 a 01:30	Conclusión y Cierre de Trabajo		

Tabla N° 13: Evaluación del Taller. Fomentando la creatividad, asumiendo roles. Lista de Cotejo

Estudiante:

Fecha:

Profesora:

Creatividad y Roles	Sí		No		Total	
	n	%	n	%	n	%
Fluidez						
Fluidez Ideacional						
Recrea cuentos respecto a un objeto o una palabra propuesta.						
Fluidez Asociativa						
Palabra – persona y viceversa.						
Imagen – persona.						
Objeto – objeto.						
Imagen - objeto.						
Palabra – objeto.						
Fluidez Verbal						
Muestra facilidad para comunicar ideas, expresar sensaciones y sentimientos.						
Fluidez de las Inferencias						
Al presentarles una hipótesis fantástica han de imaginarse las consecuencias en un determinado hecho.						
Flexibilidad						

Flexibilidad Espontánea

Fácilmente cambiar una idea por otra.

Se somete a reglas.

Flexibilidad de Adaptación

Intenta dar soluciones de un problema específico.

Originalidad

Plantea soluciones nuevas, inhabituales, sorprendentes.

Tiene ideas no habituales y ocurrencias sorprendentes, es decir originales.

Imaginación

Utilizan los objetos u cosas para diferentes usos.

Sueñan despiertos, inventan juegos nuevos, tienen compañeros de juego imaginarios.

Juegan con intensidad (se divierten particularmente en los juegos donde se transforman).

Asumen diferentes roles.

Capacidad de Síntesis

Combinan varios elementos ya sea objetos o palabras para conformar un todo, es una “síntesis mental”

La Memoria

Retiene datos y elementos y los conserva.

Disposición de palabras y datos y los relaciona.

Son bastante observadores, retienen y toman conciencia con facilidad lo que ven y oyen.

Conclusiones

“El desarrollo de las temáticas propuestas permitirá estimular el ejercicio de la creatividad. Imaginación, imitación, aprendizaje por observación, coordinación óculo – manual, motricidad fina, fantasía, fluidez en la expresión oral, atención y percepción visual, aprenderá darles significado a los objetos. Es fundamental respetar los temas, las reglas y los roles que asumen los niños mientras juegan. Sólo dejándolo que experimente y haga uso de su imaginación el niño podrá desarrollarse plenamente. Se utilizaron sistemas alternativos, gráficos y materiales para facilitar la creatividad”. (Logan, M. y Logan, V., 2000)

Recomendaciones

“Es primordial apostar por otras dinámicas antes de comenzar a aumentar la tensión de los niños. Es necesario utilizar otras dinámicas que complementen y desarrollen la capacidad creativa del niño”. (Logan, M. y Logan, V., 2000)

Bibliografía

- Hernández, Fernández y Baptista. (2010). Metodología de la Investigación. McGraw-Hill. Méjico.
- Logan, M. y Logan, V. (2000). Estrategias para una Enseñanza Creativa. Ed. Oikos-tau. Barcelona.
- Montañés, J. (2003). Aprender y Jugar. Ediciones Universidad de Castilla - La Mancha. España.

Taller N° 2: Desarrollando mis habilidades lógicas

Resumen

“Las matemáticas tienen que ver con armar, contar, medir y usar herramientas como los gráficos o figuras son una buena forma de presentar las matemáticas a su niño en edad preescolar. El conocimiento matemático es una herramienta básica para la comprensión y manejo de la realidad en que vivimos. Su aprendizaje, además de durar toda la vida, debe comenzar lo antes posible para que el niño se familiarice con su lenguaje, su manera de razonar, deducir y crear. Este taller a través de las distintas estrategias busca desarrollar el (pensante divergente), coordinación óculo – manual, motricidad fina (habilidad grafo - motora), interacción y juego asociativo”. (Montañés, 2003).

Fundamentación

“Este taller se fundamenta en la teoría la Teoría del Espiral Creativo de Joy Guilford, la cual va a permitir el desarrollar un modelo de creatividad basada en tres componentes: destrezas relevantes para el campo, destrezas relevantes para la creatividad y motivación por la tarea”. (Montañés, 2003).

Objetivo

- Desarrollar habilidades lógicas en los niños de cinco años.

Análisis Temático

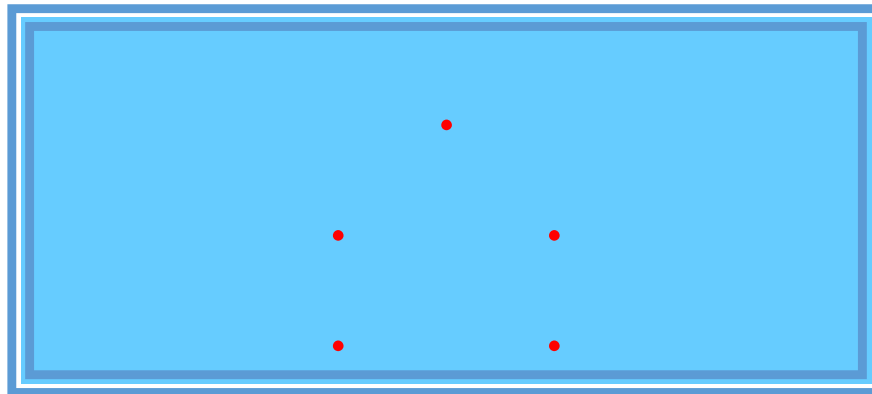
En este apartado se hace una presentación de las actividades prácticas para desarrollar las habilidades lógicas y la capacidad de crear un sin número de figuras geométricas.

Dibujo sobre cinco puntos

“El docente dibuja en la pizarra cinco puntos, en el cuál los alumnos deberán trazar las líneas que deseen formando figuras geométricas. El docente entrega a cada niño una hoja de papel bond con los cinco puntos, luego da las indicaciones respectivas haciendo uso de la pizarra. Luego de cinco minutos el docente saca de dos en dos a la pizarra a dibujar lo que han hecho en sus hojas, ambos niños explicarán cuáles fueron las figuras formadas y el tipo de figuras”. (Montañés, 2003).

“Este juego estimula a desarrollar la creatividad, imaginación (pensante divergente), coordinación óculo - manual. Motricidad fina (habilidad grafo - motora), interacción, juego asociativo”. (Montañés, 2003).

Figura N° 06: Esquema de dibujo sobre cinco puntos



Fuente: Elaboración propia

Inventa tu figura

“El ejercicio consiste en la invención de figuras: realizar los modelos que se le presentan buscando en un montón las piezas que se necesita para ello. Primero el profesor en pequeños grupos le entrega a cada niño una serie de cartones que representan una variedad de formas o figuras geométricas. Luego, sentados en círculo, cada niño, con las piezas que tiene inventa figuras”. (Montañés, 2003).

“Más adelante se las puede pedir que hagan figuras utilizando todos los cartones que le han correspondido sin que se quede ninguno libre. Este juego estimula a desarrollar la creatividad, imaginación (pensamiento divergente, combinar elementos para crear, pensamiento lógico, mayor atención, observación, imitación (copia de modelos), coordinación óculo - manual. Motricidad fina, percepción visual: figura – fondo”. (Montañés, 2003).

Figura N° 07: Niños desarrollando el ejercicio inventa tu figura



Fuente: Google imágenes

Inventa una serie

“Los niños se reparten las piezas de los bloques lógicos. Uno se queda con los rojos y otro con las amarillas. El niño A construye una serie con sus fichas rojas y el niño B siguiendo el mismo criterio lo hace con sus fichas amarillas. Luego se intercambian los roles y el niño que imitaba la serie del compañero, ahora inventará una y otro realizará su correspondencia. Este juego va a permitir desarrollar en los niños el pensamiento lógico, correspondencia, atención, creatividad (invención de figuras) y percepción visual”. (Montañés, 2003).

Figura N° 08: Bloques lógicos usados por los niños en ejercicio inventa una serie



Fuente: Google imágenes

Desarrollo Metodológico

“Para la realización de este taller y alcanzar los objetivos propuestos planteamos seguir un proceso metodológico de tres momentos para cada tema propuesto”. (Montañés, 2003).

Tabla N° 14: Proceso en tres momentos y acciones del taller 02

Componentes del Taller	Acciones
Introducción	<ul style="list-style-type: none">• Motivación.
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none">• Ubicar a los niños de acuerdo al tipo de dinámica a realizar.• Presentación de los objetos, imágenes, piezas, hechos por el facilitador de acuerdo al tema a desarrollar.• Realización de ejercicios prácticos de aplicación individuales o en grupo (participantes).• Evaluación formativa del progreso de los participantes.• Refuerzo por parte del facilitador, con el fin de asegurar el aprendizaje logrado.
Conclusión	<ul style="list-style-type: none">• Evaluación del aprendizaje logrado en relación con los objetivos de la dinámica.• Síntesis del tema o juego tratado en la reunión.• Agradecer a los niños por la importancia de su participación, gratificándolo, aunque el intento haya sido fallido.• Comunicación a los padres de los resultados de la evaluación con el fin de mejorar y fijar el aprendizaje logrado.

Tabla N° 15: Agenda preliminar de la ejecución del taller. Mes: Setiembre, 2018. Desarrollo del Taller

Cronograma por Temas	Taller N° 2		
	Dinámica N° 1	Dinámica N° 2	Dinámica N° 3
08:00 a 09:30			
09:30 a 09:45			Receso
09:45 a 11:15			
11:15 a 11:30			Receso
11:30 a 01:00			
01:00 a 01:30	Conclusión y Cierre de Trabajo		

Tabla N° 16: Evaluación del Taller: Desarrollando mis habilidades lógicas. Lista de Cotejo

Estudiante
Fecha
Profesora

Habilidades Lógicas	Sí		No		Total	
	n	%	n	%	n	%
Fluidez						
Fluidez figurativa						
Realiza distintas formas o figuras que se pueden crear en un tiempo determinado.						
Fluidez asociativa						
Objeto – objeto	Imagen - objeto.					
Fluidez verbal						
Muestra facilidad para comunicar ideas, expresar sensaciones y sentimientos.						

Flexibilidad
Flexibilidad Espontánea
Fácilmente cambiar una idea por otra.
Flexibilidad de adaptación
Intenta dar soluciones de un problema específico
Originalidad
Plantea soluciones nuevas, inhabituales, sorprendentes.
Tiene ideas no habituales y ocurrencias sorprendentes, es decir originales.
Imaginación
Utilizan los objetos u cosas para diferentes usos.
Juegan con intensidad (se divierten particularmente en los juegos donde se transforman).
Le gusta hacer las cosas difíciles.
Capacidad de Síntesis
Combinan varios elementos ya sea objetos o palabras para conformar un todo, es una “síntesis mental”
La Memoria
Retiene datos y elementos y los conserva.
Son bastante observadores, retienen y toman conciencia con facilidad lo que ven y oyen.

Conclusiones

“El desarrollo de los juegos lógicos propuestos permitirá que el niño se familiarice con su lenguaje, su manera de razonar, deducir y crear. El desarrollo de las temáticas propuestas permitirá estimular el ejercicio de la imaginación, pensante divergente, combinar elementos para crear, pensamiento lógico, coordinación óculo – manual, motricidad fina (habilidad grafo - motora), interacción y juego asociativo. Se utilizaron sistemas alternativos, gráficos y textuales para facilitar la creatividad”. (Montañés, 2003).

Recomendaciones

“Es primordial apostar por otras dinámicas antes de comenzar a aumentar la tensión de los niños. Es necesario utilizar otras dinámicas que complementen y desarrollen la capacidad lógica creativa del niño”. (Hoyos, 2016)

Bibliografía

Goñi, A. (2003). Desarrollo de la Creatividad. Edit. EUNET.

Hernández, Fernández y Baptista. (2010). Metodología de la Investigación. McGraw-Hill. Méjico.

Montañés, J. (2003). Aprender y Jugar. Ediciones Universidad de Castilla- La Mancha. España.

Taller N° 3: Ejercitando la imaginación y creatividad

Resumen

“El desarrollo de este taller permitirá estimular el ejercicio de la imaginación, fantasía, fluidez, flexibilidad, mejor estructuración del pensamiento, facilidad para la expresión de ideas, sentimientos, emociones, fantasías, a través del juego. Desde el punto de vista de un niño, todo juego es imaginativo, sino no es un juego. Los beneficios que se obtienen de ejercitar la imaginación son inmensos. Se suele decir que cualquier cosa que puedas imaginar la puedes conseguir. Albert Einstein decía que es más importante la imaginación que el conocimiento. El juego imaginativo es la base de la creatividad. Cada poema, pintura o pieza musical es resultado de la imaginación. Mozart era famoso por su irreprimible juego imaginativo. Él nunca dejó atrás su imaginación. Cada niño ha nacido exactamente con el mismo sentido de juego imaginativo. Esto es innato a la raza humana. Sin embargo, necesitamos apreciarlo y motivarlo”. (Goñi, 2003)

“Trabajar en grupo los juegos a desarrollar, es un gran logro, puesto que en grupo la creatividad parece multiplicarse, como por ejemplo a la hora de idear el tema a tratar, uno lanzó una idea e inmediatamente los otros la matizaron, como siguió ocurriendo a lo largo de todo el trabajo. El niño en sí es un fenómeno creativo, pero que cuando trabaja o es apoyado en grupo, se potencia de forma extraordinaria. La creatividad del niño es un tipo de creatividad muy especial, ya que se diferencia de la creatividad de los adultos precisamente en eso, en que el niño no es un adulto y por tanto su forma de concebir la realidad y su entorno es muy diferente a la del adulto por lo que sus manifestaciones creativas también lo son”. (Goñi, 2003)

Fundamentación

“Este taller se fundamenta en la Teoría de Edward De Bono ya que nos plantea un conjunto de estrategias para pensar que permiten cambiar conceptos, percepción y aumentar la creatividad”. (Goñi, 2003)

Objetivo

Ejercitar la imaginación y creatividad, a partir del juego de palabras.

Análisis Temático

“En este apartado se hace una presentación de las actividades prácticas para desarrollar las habilidades imaginativas y creativas”. (Goñi, 2003)

Personajes. ¿Qué quiero ser cuando sea grande?

“Este tipo de juego además de ser muy divertido, (hasta para algunos no tan pequeños) resulta tener una excepcional faceta como potenciador de la creatividad dada su vertiente interpretativa, que hará que el niño se conozca mejor a sí mismo y al entorno que le rodea, pero de una forma divertida y amena en la que da rienda suelta a su imaginación”. (Goñi, 2003)

“Este juego implica representación de rol de personajes humanos en las distintas funciones y expresiones emocionales de acuerdo a cada carrera profesional que el niño desea actuar. Algunos posibles roles: Un profesor (a), un doctor (a), un ingeniero (a), un bombero (a), un enfermero (a), un carpintero (a), un abogado (a)”. (Goñi, 2003)

“Cada niño actuará de acuerdo a su imaginación, el juego consiste en salir cada niño con su pareja a desarrollar el rol que escogió representar, por ejemplo, profesor - alumno, médico-paciente, abogado-cliente; antes de ello escogerá los instrumento que utilizará y luego empezará la función. Cada pareja hará secuencias breves de representación. Este juego va a permitir desarrollar en los niños una mejor coordinación dinámica global, esquema corporal: representación mental de los movimientos del personaje imitado, descentramiento del pensamiento egocéntrico en el intercambio de roles, descubrimiento de la vida social del mundo del profesional, de sus funciones y reglas. Interiorización de normas sociales, expresión mímica de variadas emociones: triste, alegre, enfadado”. (Goñi, 2003)

Figura N° 09: Representaciones de personajes en ejercicio, qué quiero ser cuando sea grande



Fuente: Google imágenes

Con una palabra se crean mil historias

- ❖ El juego consiste en inventar un tema, historia o cuento de fantasía a partir de una sola palabra.
- ❖ El docente presentará muchos objetos entre ellos útiles escolares, útiles de aseo, juguetes, figuras geométricas, animales, etc.
- ❖ Cada niño escogerá un objeto, saldrá al centro del aula, recreará y contará un cuento de acuerdo al objeto escogido por él.

“Este juego va a permitir desarrollar en los niños: Creatividad, imaginación, fantasía, fluidez en la expresión oral: lenguaje, mejor estructuración del pensamiento,

facilidad para la expresión de sentimientos, emociones, fantasías, es decir, expresión afectiva”. (Goñi, 2003)

Figura N° 10: Representación del juego con una palabra se crean mil historias



Fuente: Google imágenes

¿Qué crees que sucedió?

“El profesor estimula el desarrollo de una historia, narrando frases como: *“El otro día mi sobrino Luisito fue con su mamá al mercado y se perdió mientras su mamá compraba, Luisito se soltó de la mano y se distrajo mirando a un payaso que vendía caramelos...* El profesor lanza la pregunta y dices a los niños ustedes que creen que sucedió. Los niños van contando lo que creen que pudo suceder. Este juego va a permitir desarrollar en los niños mayor facilidad de la expresión oral (estructuración del pensamiento), desarrollo del pensamiento divergente; variadas soluciones ante un mismo problema, creatividad. Imaginación, expresión de fantasías, temores, deseos”. (Goñi, 2003)

Figura N° 11: Representación del juego, que crees que sucedió



Fuente: Google imágenes

Una historia entre varios

“Sentados en círculo, el 1^{er} niño empieza a inventar una historia, aportando información inicial sobre la misma, y se detiene. El 2^{do} niño, conectándose con lo expresado por el anterior, añade nuevas secuencias a la historia y así sucesivamente se va construyendo una historia o fábula entre todos los miembros del grupo. Los niños han de intentar que el relato tenga continuidad como si hubiera sido contado por una sola persona”. (Goñi, 2003)

“Este juego va a permitir desarrollar en los niños la escucha atenta a las órdenes de otro, es decir mejorará los hábitos de escucha, logrará una responsabilidad grupal, un trabajo cooperativo, el cual va a contribuir a fines comunes con la aportación de todos, animará a los tímidos y retraídos, mejor comunicación intergrupal, generará sentimiento de pertenencia, mayor facilidad para la expresión de ideas, mayor atención y ejercitamiento de la memoria, creatividad, imaginación y fantasía. A los 5 años, el egocentrismo propio aún dificulta la escucha atenta y la conexión con las ideas del anterior; no obstante, jugarlo a esa edad estimula su capacidad de escuchar y responder al otro. Si el maestro o educador registra la historia que se va desarrollando puede dar pie a analizar las coherencias o incoherencias de la historia en grupo, producto de la dificultad que presentan estos procesos”. (Goñi, 2003)

Figura N° 12: Representación del juego, una historia entre varios



Fuente: Google imágenes

Desarrollo metodológico

“Para la realización de este taller y alcanzar los objetivos propuestos planteamos seguir un proceso metodológico de tres momentos para cada tema propuesto”. (Goñi, 2003)

Tabla N° 17: Proceso en tres momentos y acciones del taller 03

Componentes del Taller	Acciones
Introducción	<ul style="list-style-type: none">• Motivación.
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none">• Ubicar a los niños de acuerdo al tipo de dinámica a realizar.• Presentación de los objetos, imágenes, narración de cuentos, hechos por el facilitador de acuerdo al tema a desarrollar.• Realización de ejercicios prácticos de aplicación individuales o en grupo (participantes).• Evaluación formativa del progreso de los participantes.• Refuerzo por parte del facilitador, con el fin de asegurar el aprendizaje logrado.
Conclusión	<ul style="list-style-type: none">• Evaluación del aprendizaje logrado en relación con los objetivos de la dinámica.• Síntesis del tema o juego tratado en la reunión.• Agradecer a los niños por la importancia de su participación, gratificándolo, aunque el intento haya sido fallido.• Comunicación a los padres de los resultados de la evaluación con el fin de mejorar y fijar el aprendizaje logrado.

**Tabla N° 18: Agenda preliminar de la ejecución del taller. Mes: octubre, 2018.
Desarrollo del Taller**

Taller N° 1				
Cronograma por Temas	Dinámica N° 1	Dinámica N° 2	Dinámica N° 3	Dinámica N° 4
08:00 a 09:10				
09:10 a 09:20			Receso	
09:20 a 10:30				
10:30 a 10:40			Receso	
10:40 a 11:50				
11:50 a 12:00			Receso	
12:00 a 01:10				
01:10 a 01:30				Conclusión y Cierre de Trabajo

Tabla N° 19: Evaluación del Taller. Ejercitando la Imaginación y Creatividad.

Lista de Cotejo

Estudiante

Fecha

Profesora

Imaginación y Creatividad	Sí		No		Total	
	n	%	n	%	n	%
Fluidez						
Fluidez ideacional						
Recrea cuentos respecto a un objeto o una palabra propuesta.						
Fluidez asociativa						
Palabra – persona y viceversa.						
Imagen – persona.						
Objeto – objeto.						
Imagen - objeto.						

Palabra – objeto.

Fluidez verbal

Muestra facilidad para comunicar ideas, expresar sensaciones y sentimientos.

Fluidez de las inferencias

Al presentarles una hipótesis fantástica han de imaginarse las consecuencias en un determinado hecho.

Flexibilidad

Flexibilidad Espontánea

Fácilmente cambiar una idea por otra.

Se somete a reglas.

Flexibilidad de adaptación

Intenta dar soluciones de un problema específico.

Originalidad

Plantea soluciones nuevas, inhabituales, sorprendentes.

Tiene ideas no habituales y ocurrencias sorprendentes, es decir originales.

Imaginación

Utilizan los objetos u cosas para diferentes usos.

Sueñan despiertos, inventan juegos nuevos, tienen compañeros de juego imaginarios.

Juegan con intensidad (se divierten particularmente en los juegos donde se transforman).

Le gusta hacer las cosas difíciles.

Capacidad de Síntesis

Combinan varios elementos ya sea objetos o palabras para conformar un todo, es una “síntesis mental”.

La Memoria

Retiene datos y elementos y los conserva.

Disposición de palabras y datos y los relaciona.

Son bastante observadores, retienen y toman conciencia con facilidad lo que ven y oyen.

Conclusiones

“El desarrollo de las temáticas propuestas permitirá estimular el ejercicio de la imaginación, la capacidad de atención, fantasía, fluidez, flexibilidad, facilidad para la expresión de ideas, sentimientos, emociones y fantasías. El trabajar en grupo el tema de la creatividad parece multiplicarse, como por ejemplo a la hora de idear el tema a tratar, uno lanzó una idea e inmediatamente los otros plantean hipótesis Se utilizaron sistemas alternativos, gráficos y textuales para facilitar la comunicación”. (Goñi, 2003)

Recomendaciones

“Es primordial apostar por otras dinámicas antes de comenzar a aumentar la tensión de los niños. Es necesario utilizar otras dinámicas que complementen y desarrollen la capacidad creativa del niño”. (Goñi, 2003)

Bibliografía

- Hernández, Fernández y Baptista. (2010). Metodología de la Investigación. McGraw-Hill Méjico.
- Jové, J. (1994). El Desarrollo de la Expresión Gráfica. Horsori. Barcelona.
- Monroy, A. (1999). Dinámica de Grupos. Editorial Pax. México.

3.3.6 Cronograma

Actividades		2018											
		Agosto				Setiembre				Octubre			
		1S	2S	3S	4S	1S	2S	3S	4S	1S	2S	3S	4S
Elaboración de los Talleres.	Taller I												
	Taller II												
	Taller III												
Evaluación Final													

3.3.7 Presupuesto

Recursos Humanos

Cant.	Requerimiento	Costo Individual	Total
1	Capitador	S/ 300.00	S/ 900.00
1	Facilitador	S/ 200.00	S/ 600.00
Total			S/ 1500.00

Recursos Materiales

Cant.	Requerimiento	Costo Individual	Total
114	Fichas y temperas	S/ 5.50	S/627.00
114	Lápices	S/ 0.50	S/ 57.00
114	Cartulinas	S/ 0.50	S/ 57.00

114	Refrigerios	S/ 6.00	S/ 684.00
600	Papel sábana	S/ 0.50	S/ 300.00
700	Copias	S/ 0.10	S/ 70.00
---	Otros		S/300.00
Total			S/ 2095.00

Resumen del Monto Solicitado	
Recursos Humanos.	S/ 1500.00
Recursos Materiales.	S/ 2095.00
Total	S/ 3595.00

3.2.7. Financiamiento de los talleres

Responsable: Marín Malaver, Carmela Gladys.

CAPÍTULO IV CONCLUSIONES

- La evolución del problema y tendencias como las manifestaciones y características del problema de investigación justificaron el objeto de estudio. Son necesarios cambios profundos en la práctica de la enseñanza, en los mecanismos para profesionalizar el trabajo docente y revalorar el saber pedagógico de los maestros en la sociedad. Ése es el desafío que el Estado peruano, los docentes y la sociedad requieren afrontar de manera concertada, colaborativa y sostenida. En esta orientación, se requiere concordar previamente una visión prospectiva de la profesión docente con los diversos actores involucrados en el ejercicio, promoción, desarrollo y regulación de la docencia.
- Es importante reconocer que el desempeño docente no solo está dado por variables propias del profesor, sino que también está influido por variables del contexto escolar, entendiendo contexto como aquellas características propias del establecimiento escolar y su comunidad. Al tratar el tema, algunos autores han hecho la distinción entre el rol de aspectos físicos (seguridad, recursos educacionales, infraestructura) y aspectos organizacionales como el liderazgo al interior del establecimiento, las características del equipo docente, la relación que se da entre sus miembros, la relación con padres y apoderados y la relación con los mismos alumnos (Odden, Borman & Fermanich, 2004). En este sentido Heneman & Milanowski (2004) plantean que los sistemas de administración de recursos humanos a nivel de distrito y de establecimiento son importantes para el mejoramiento del logro académico de los estudiantes. Por su parte, Heck (2006) plantea un modelo de variables latentes que explica los resultados de los alumnos a partir de variables del alumno, del contexto de la escuela, y de la calidad del profesor, aunque encuentra poco apoyo empírico para su modelo.
- La propuesta se estructuró en torno a tres talleres fundamentados por la base teórica y las teorías se eligieron en razón a la naturaleza del problema de

investigación. Responder a esta demanda específica sobre la función del magisterio nos confronta con un reto singular: realizar cambios en la realidad de la profesión docente, es decir, en su identidad profesional, en su formación y su cultura, en los paradigmas que guían sus prácticas pedagógicas. Los motivos del cambio son estructurales, pues obedecen a transformaciones en la sociedad, en la cultura, en la producción del saber y en la necesidad de contribuir, desde la educación, a la conformación de sociedades más equitativas, democráticas y con altos niveles de desarrollo humano.

- En materia de balance, la práctica de la docencia ha estado sujeta a un modelo de escuela que promovía una relación acrítica con el conocimiento, propiciando una actitud y un pensamiento dogmáticos. Una escuela en la que predominaba una cultura autoritaria sustentada en el ejercicio de la violencia y de la obediencia, es decir, una disciplina heterónoma. Una escuela ajena al mundo cultural de sus estudiantes y de las comunidades en las que estaba inserta.

CAPÍTULO V RECOMENDACIONES

- Aplicar la propuesta en la perspectiva de superar el problema de investigación. Capacitar a los docentes con incidencia en las dimensiones del estudio y objetivos para mejorarlas del nivel bajo al nivel alto, puesto que ello incide directamente en el desempeño docente.
- Capacitar a los docentes en las dimensiones: Motivación del estudiante, Habilidad para orientar el aprendizaje, Disposición para experimentar nuevas cosas, Nivel de dominio de una cultura general, Dominio de la enseñanza cualitativa, Fluidez en la comunicación, Cualidades morales y personales; para mejorar el desempeño docente del nivel bajo al nivel alto.
- Socializar la propuesta a otros ámbitos de estudio a fin de prevenir el objeto de estudio. Sugerir a los investigadores en el campo del desempeño docente que a nivel de redes educativas propongan estrategias para fortalecer en forma conjunta el desempeño docente.

REFERENCIAS

- Astupiña. (2018). Robótica y Desarrollo del Pensamiento Creativo de los Estudiantes de la Institución Educativa 22533 "Antonia Moreno de Cáceres de Ica.
- Ausubel, D. (1968). Desarrollo Infantil, 2: Desarrollo de la Personalidad. Editorial Paidós. Colección: Paidós psicología educativa.
- Ávalos, B. (2009). Un Proyecto para Mejorar la Formación Básica Inicial de Docentes. Ministerio de Educación, Estructura curricular básica de Educación Inicial.
- Betancourt, J. (2009). Educación y Creatividad para Transformar. Ministerio de Educación, Estructura Curricular Básica de Educación Inicial.
- Cayllahua & Quispe. (2019). Implementación de Materiales de Juego en el Sector de Construcción para Desarrollar el Pensamiento Creativo en los Niños de cinco años de la I.E.I. N°1090 "Señor de Huanca Limpata", Abancay.
- Cosacov, E. (2005). Introducción a la Psicología. 5ª Edición. Edit. Brujas, España.
- De Bono, E. (1994). El Pensamiento Creativo. Ed. Paidós. México.
- Espinoza, J. (2014). *Estrategia metodológica para desarrollar el pensamiento creativo en relación al proceso de enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa de nivel inicial N° 107 "Mercedes Victoria Romero Puell"- Pueblo Nuevo, Distrito Papa* [Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo]. <http://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/6163>
- Esquivias, M. (2004). Creatividad : Definiciones , antecedentes y aportaciones. *Revista UNAM*, 5(1), 1–17. http://revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene_art4.pdf
- Franco, C. (2006). Relación entre las variables autoconcepto y creatividad en una muestra de alumnos de educación infantil. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 8(1), 1–16. <https://redie.uabc.mx/redie/article/view/120/208>
- García, F. (2004). La tesis y el Trabajo de Tesis. Limusa. México.
- Gimeno, J., & Pérez, A. (2008). *Comprender y Transformar la enseñanza* (Morata (ed.); Duodécima). Lavel. <https://ariselaortega.files.wordpress.com/2013/11/2-comprender-y-transformar-la-ensec3b1anza-sacristc3a1n.pdf>
- Goñi, A. (2003). Desarrollo de la Creatividad. Edit. EUNET.
- Guilford, J. (2009). Creatividad y Educación. Editorial: Paidós Iberica Ediciones S.A. ISBN 10: 8475092233.

- Hernández, R., Fernández, C. & Baptista, P. (2010). Metodología de la Investigación. México, D.F. Mc Graw-Hill.
- Hoyos, M. (2016). *Estrategias Cognitivas para desarrollar el pensamiento creativo en relación al proceso enseñanza aprendizaje en los niños Y niñas de 5 años, Sección "Caritas Felices" de la Institución Educativa Inicial N° 003 de Porcón Bajo de Cajamarca, Año 2014.*
http://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/UNPRG/6492/BC-416QUINTANA_ZUNINI.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Logan, M. y Logan, V. (2000). Estrategias para una Enseñanza Creativa. Ed. Oikos-tau. Barcelona.
- Marín, R. (2009). La Creatividad. 2ª. Ed. CEAC. España.
- Michalko, M. (2002). El Secreto de los Genios de la Creatividad. Edic. Gestión. Barcelona. España.
- Montañés, J. (2003). Aprender y Jugar. Ediciones Universidad de Castilla- La Mancha. España.
- Montero, D. (2020, October 8). *Cómo fomentar el pensamiento creativo en niños.*
<https://www.hacerfamilia.com/ninos/fomentar-pensamiento-creativo-ninos-20181226195122.html?cv=1>
- Penchasky, L. (2005). El Nivel Inicial. Ediciones Colihui. Argentina.
- Pozo, J. (2006). Teorías Cognitivas del Aprendizaje. 9ª Edición. Ediciones Morata. Madrid.
- Ricarte, J. (1998). Creatividad y Comunicación Persuasiva. Universidad Autónoma de Barcelona. España.
- Rodríguez, E. (2005). Metodología de la Investigación. Universidad Juárez Autónoma de Tabasco, México.
- Romo, M. (1986). Comprender y transformar. In *Estudios de Psicología* (Vol. 7, Issues 27–28). <https://doi.org/10.1080/02109395.1986.10821474>
- Romo, M. (1987). Treinta y Cinco Años del Pensamiento Divergente: Teoría de la Creatividad de Guilford.
- Sánchez, M. (2009). "Programa Desarrollo de Habilidades del Pensamiento. (DHP)", *Revista Intercontinental de Psicología y Educación.*
- Torres. (2017). El Juego Simbólico y el Pensamiento Creativo en los Niños de la Institución Educativa Particular de Nivel Inicial Canguritos, Arequipa.

Velazco, P. (2007). Psicología y Creatividad. Universidad Central de Venezuela.

Linkografía

<http://www.monografias.com/trabajos26/pensamiento-creativo/pensamiento-creativo.shtml>.

<http://www.creamundos.net/desarrolloinfantes.pdf>

<http://http-mayra-net.lacoctelera.net/post/2009/04/18/formemos-ni-os-con-pensamiento-creativo>

<http://www.smallings.com/LitSpan/Ensayos/creativo.html>

<http://es.wikipedia.org/wiki/Creatividad>

http://www.pulevasalud.com/ps/subcategoria.jsp?ID_CATEGORIA=101869&RUTA=1-5-8-2639-101869

<http://www.docstoc.com/docs/21207515/Estimular-el-pensamiento-creativo>

http://ciruelo.uninorte.edu.co/pdf/zona_proxima/10/2_Disen%C3%B3%20de%20una%20propuesta.pdf

<http://pekebebe.com/941-juegos-para-desarrollar-la-imaginacion-y-creatividad-de-los-ninos-de-3-10-anos>

<http://www.educacioninicial.com/EI/contenidos/00/0550/589.ASP>

http://www.iacat.com/revista/recrearte/recrearte06/Seccion1/espiral_creativo.pdf

ANEXOS

Los instrumentos de evaluación por competencias son herramientas concretas y tangibles, por medio de las cuales se obtiene información de los estudiantes para valorar en qué grado o nivel de desempeño han alcanzado el o los aprendizajes esperados (criterios) de un o varias competencias, teniendo como base situaciones o problemas del contexto. (Tobón, 2013:13). Según Canales (2004) los instrumentos son los medios físicos que permiten recoger o registrar información sobre el logro de los aprendizajes, el desarrollo de capacidades y logro de competencias; son situaciones, reactivos o estímulos que se presentan al educando para que evidencie, muestre y explicita el aprendizaje que se quiere conocer. Cabe mencionar que no existe un instrumento mejor que otro, debido a que su pertinencia está en función de la finalidad que se persigue; es decir, quién evalúa y qué se quiere saber.

ANEXO N° 01

Guía de Observación

Desarrollo del Pensamiento		Siempre	A	Nunca	Total
Creativo					Veces
Cognoscitivo	Capacidad de observación y de asociación.				
	Capacidad de elaborar esquemas, dibujos, en un tiempo determinado.				
	Capacidad crítica.				
	Capacidad de plantear Interrogantes cuando desconoce algo o no entiende.				
	Capacidad de asombro.				
	Capacidad de comunicar				

	ideas, expresar sensaciones y sentimientos.
	Capacidad de retención de datos u otros elementos importantes.
	Capacidad de dar solución a un problema, de forma creativa, sorprendente.
	Capacidad de plantear inferencia.
	Dibuja, pinta, crea con soltura y libertad.
Afectivo	Se entusiasma con las actividades y con lo que hace.
	Afronta las dificultades y da solución a los problemas.
	Piensa y reflexiona ante situaciones difíciles que se le presentan.
	Constante, disciplinado.
Volitivo	Se someten a reglas planteadas por el docente.
	Maneja bien las tensiones.
	Autoimagen creativa.
	Capacidad de decisión y hacer lo que le agrada.

ANEXO N° 02

LISTA DE COTEJO

Estudiante :.....
Fecha :.....
Profesora :.....

Fluidez	Sí		No		Total	
	n	%	n	%	n	%
Fluidez ideacional Recrea cuentos respecto a un objeto o una palabra propuesta.						
Fluidez figurativa Realiza distintas formas o figuras que se pueden crear en un tiempo determinado.						
Fluidez asociativa Palabra – persona y viceversa. Imagen – persona. Objeto – objeto. Imagen - objeto. Palabra – objeto.						
Fluidez verbal Muestra facilidad para comunicar ideas, expresar sensaciones y sentimientos.						
Fluidez de las inferencias Al presentarles una hipótesis fantástica han de imaginarse las consecuencias en un determinado hecho.						

Flexibilidad	Sí		No		Total	
	n	%	n	%	n	%
Flexibilidad Espontánea						
Fácilmente cambiar una idea por otra.						
Se somete a reglas.						
Flexibilidad de adaptación						
Intenta dar soluciones de un problema específico.						

Originalidad	Sí		No		Total	
	n	%	n	%	n	%
Plantea soluciones nuevas, inhabituales, sorprendentes.						
Tiene ideas no habituales y ocurrencias sorprendentes, es decir originales.						
Capacidad de construir un objeto dañado.						

Imaginación	Sí		No		Total	
	n	%	n	%	n	%
Utilizan los objetos u cosas para diferentes usos.						
Sueñan despiertos, inventan juegos nuevos, tienen compañeros de juego imaginarios.						
Juegan con intensidad (se divierten particularmente en los juegos donde se transforman).						
Le gusta hacer las cosas difíciles.						

Capacidad de Síntesis	Sí		No		Total	
	n	%	n	%	n	%
Combinan varios elementos ya sea objetos o palabras para conformar un todo, es una "síntesis mental".						

La Memoria	Sí		No		Total	
	n	%	n	%	n	%
Retiene datos y elementos y los conserva.						
Disposición de palabras y datos y los						

relaciona.						
Son bastante observadores, retienen y toman conciencia con facilidad lo que ven y oyen.						
Interés	Sí		No		Total	
	n	%	n	%	n	%
Me gusta hacer cosas nuevas aunque me dé un poco de miedo.						
Me gusta coleccionar muchas cosas.						
Trato de hacer y crear, sin ayuda de otros.						
Sensibilidad ante los Problemas	Sí		No		Total	
	n	%	n	%	n	%
Sensible para percibir los problemas, necesidades, actitudes y sentimientos de los otros.						
Aguda percepción de todo lo extraño o inusual o prometedor que posee cierta persona, material o situación dentro del aula.						
Siente una especie de vacío, de necesidad de completar lo incompleto, y darle sentido las cosas.						

La Motivación	Sí		No		Total	
	n	%	n	%	n	%
Sienten su libertad, con una seguridad absoluta; pueden expresarse y seguir creando.						
Poseen un alto grado de energía.						
Tienen grandes inquietudes y deseos por aprender, sienten curiosidad por todo lo que les rodea.						
Desde muy temprana edad se aficianan por aprender y descubrir nuevas cosas.						
Plantean muchas interrogantes sobre lo que no sabe o conoce.						

ANEXO N° 03

UNIVERSIDAD NACIONAL
“PEDRO RUIZ GALLO”
SECCIÓN DE POSTGRADO
GUÍA DE ENTREVISTA (DOCENTES)

Apellidos y Nombres del Entrevistado:.....
Grado Académico:.....
Título Profesional:.....
Segunda Especialidad:.....
Lugar y Fecha:.....
Apellidos y Nombres del Entrevistador:.....

Código A: Desarrollo del Pensamiento Creativo

1. ¿Cómo ejecuta su trabajo? ¿En qué modifica la acción educativa?

2. ¿Cuáles son las mayores satisfacciones que más experimenta en el trabajo con sus niños?

3. ¿Los docentes desarrollan el talento creativo en sus niños en las diferentes áreas?

4. ¿Su aula cuenta con espacios amplios donde puedan expresarse, trabajar en equipo, comentar ideas y crear?

5. ¿Reconoce los esfuerzos creadores del niño y refuerza su capacidad creadora?

6. ¿Estimula las contribuciones de grupo a la capacidad creadora individual?

7. ¿Han desarrollado programas para incentivar las habilidades creativas?

8. ¿Qué hace usted cuando los estudiantes incumplen las reglas en clase?

Código B: Estrategias Cognitivas

9. ¿Qué opinión le merecen las estrategias metodológicas?

10. ¿Ha escuchado hablar sobre la Teoría del Pensamiento Lateral de Edward De Bono?

11. ¿Qué opinión le merece la Teoría de la Creatividad del Espiral Creativo de Joy Guilford?

12. ¿Qué opinión le merece la Teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel?



Recibo digital

Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por Turnitin. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega: Carmela Gladys Marin Malaver
Título del ejercicio: TESIS
Título de la entrega: Estrategias cognitivas para desarro...
Nombre del archivo: informe_de_tesis.pdf
Tamaño del archivo: 1.23M
Total páginas: 96
Total de palabras: 28,118
Total de caracteres: 151,446
Fecha de entrega: 04-abr-2021 06:12p.m. (UTC-0500)
Identificador de la entrega: 1550348041

INTRODUCCIÓN

"Una idea nueva es el pensamiento que se pone en evidencia de uno a otro forma. Así como la ciencia individualmente el desarrollo del pensamiento ocurre desde la idea, desde la idea científica se resuelve y libera del estado de los libros, de los documentos y manuscritos, para dar un momento posterior a la idea que genera la producción del pensamiento humano" (Episteme, 2014)

"El desarrollo del pensamiento científico es el nivel más alto de la ciencia más allá de la primera etapa y por lo tanto, el proceso científico es más importante que el proceso intelectual. No hay nada más importante que los libros que pueden organizar completamente y liberarlo. La habilidad de un escritor puede ser controlada: la habilidad de los libros. Todo lo que los libros necesitan para ser realmente científicos es la liberación completa por completo de cualquier y cualquier habilidad intelectual y el proceso científico propio. Los científicos científicos necesitan los libros organizados y ordenados en ordenanzas" (Episteme, 2014)

"La creatividad también depende del pensamiento mental en sí mismo, porque permite oportunidades para crear y crear ideas y pensar nuevas formas de pensar y de actuar en la profesión. Las actividades creativas se refieren a encontrar y/o crear el soporte físico y la diversidad de los libros, así como también otras oportunidades creativas para introducir un libro como padre y autor de cada uno de los libros" (Episteme, 2014)

"En el mundo actual no podemos ser más de lo que estamos de las capacidades que tenemos en los libros, como dice la creatividad. Aunque todos los libros son creativos, existen maneras de desarrollar un libro, de hacer que los libros sean creativos. Después que pueden ser creativos creativos: creatividad, creatividad, creatividad, creatividad y pensar un pensamiento creativo que le permite encontrar un momento creativo. La importancia de la creatividad para el libro" (Episteme, 2014)

La propiedad de la actividad intelectual se plantea la pregunta central de la investigación: ¿Se ve alguna evidencia de que se haya desarrollado el pensamiento científico en el libro científico organizado en los libros y otros del mundo de estudio? Según el objetivo general: El libro "Estrategias cognitivas para desarrollar el pensamiento científico en el libro" es un estudio que se centra en los libros y otros de libro-otro de la U.S. No. 1271 El 11 de Mayo, Centro de Investigación, Bogotá 2020.

Estrategias cognitivas para desarrollar el pensamiento creativo en relación al proceso enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de 5 años de la I.E. inicial N° 2158 El Milagro, distrito de Huanchaco

INFORME DE ORIGINALIDAD

13%	13%	1%	6%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	12%
2	www.upnmorelos.edu.mx Fuente de Internet	<1%
3	repositorio.unamba.edu.pe Fuente de Internet	<1%
4	Submitted to Universidad Alas Peruanas Trabajo del estudiante	<1%
5	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1%
6	repositorio.unsm.edu.pe Fuente de Internet	<1%
7	pt.scribd.com Fuente de Internet	<1%
8	publicaciones.usanpedro.edu.pe	

Fuente de Internet

<1%

9

Submitted to Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo

<1%

Trabajo del estudiante

Excluir citas

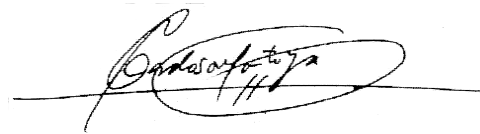
Activo

Excluir coincidencias

< 15 words

Excluir bibliografía

Activo

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Gonzalez", is written over a horizontal line.