

**UNIVERSIDAD NACIONAL “PEDRO RUIZ GALLO”**

**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y  
EDUCACIÓN**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**



**Estrategia Cognitiva para Desarrollar la Creatividad en los Niños de 5  
Años de la IEI N° 304, “San Juan” Chota, Año 2020**

**TESIS**

**Presentada para Obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación,  
Especialidad de Educación Inicial**

**Investigadoras:** Banda Corrales, Carmelita.

Marrufo Idrogo, Elizabeth.

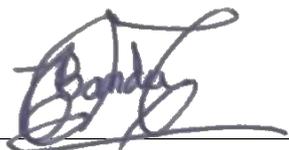
**Asesora:** M. Sc. Urbina Ruiz, Yasmín Francisca.

**LAMBAYEQUE – PERÚ**

**2022**

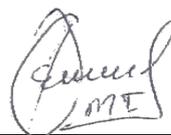
**Estrategia Cognitiva para Desarrollar la Creatividad en los Niños de 5 Años de la IEI N° 304, “San Juan” Chota, Año 2020.**

**Presentado para Obtener el Título Profesional de Licenciada en Ciencias de la Educación, en la especialidad de Educación Inicial**



---

Banda Corrales, Carmelita  
Investigador



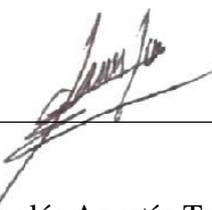
---

Marrufo Idrogo, Elizabeth  
Investigador



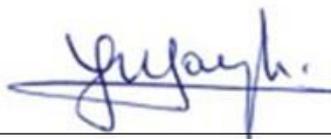
---

M. Sc. María Elena Segura Solano  
Presidente



---

M. Sc. Nicolás Agustín Torres Castro  
Secretario



---

Lic. Luis Alfonso Manay Sáenz  
Vocal



---

M. Sc. Urbina Ruiz, Yasmín Francisca  
Asesora



**UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO  
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN  
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN**



**ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS**

**N° 0248-VIRTUAL**

Siendo las 08:00 horas, del día Miércoles 30 de marzo de 2022; se reunieron vía online mediante la plataforma virtual Google Meet, <https://meet.google.com/ejg-ocrq-stv>, los miembros del jurado designados mediante Resolución N° 1855-2021-V-D-NG-FACHSE, de fecha 17 de noviembre de 2021, integrado por:

Presidente	: Dra. María Elena Segura Solano.
Secretario	: M. Sc. Nicolás Agustín Torres Castro
Vocal	: M. Sc. Luis Alfonso Manay Sáenz
Asesor	: M. Sc. Yasmín Francisca Urbina Ruiz



La finalidad es evaluar la Tesis titulada: “ESTRATEGIA COGNITIVA PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA IEI N° 304, SAN JUAN CHOTA, AÑO 2020”; presentada por las bachilleres MARRUFO IDROGO ELIZABETH y BANDA CORRALES CARMELITA para obtener el Título profesional de Licenciado(a) en Educación, especialidad de Educación Inicial.

Producido y concluido el acto de sustentación, de conformidad con los artículos 131 al 140 del Reglamento General del Vicerrectorado de Investigación (aprobado con Resolución N° 018-2020-CU de fecha 10 de febrero del 2020); los miembros del jurado procedieron a la evaluación respectiva, haciendo las preguntas, observaciones y recomendaciones al(os) sustentante(s), quien(es) procedió(eron) a dar respuesta a las interrogantes planteadas.

Con la deliberación correspondiente por parte del jurado, se procedió a la calificación de la Tesis, obteniendo un calificativo de (16) (DIECISEIS) en la escala vigesimal, que equivale a la mención de BUENO

Siendo las 08:58 horas del mismo día, se dio por concluido el acto académico online, con la lectura del acta y la firma de los miembros del jurado.

Dra. María Elena Segura Solano PRESIDENTE	M. Sc. Nicolás Agustín Torres Castro SECRETARIO	M. Sc. Luis Alfonso Manay Sáenz VOCAL

OBSERVACIONES:.....  
.....  
.....  
.....  
.....

El presente acto académico se sustenta en los artículos del 39 al 41 del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo (aprobado con Resolución N° 270-2019-CU de fecha 4 de setiembre del 2019); la Resolución N° 407-2020-R de fecha 12 de mayo del 2020 que ratifica la Resolución N° 004-2020-VIRTUAL-VRINV del 07 de mayo del 2020 que aprueba la tramitación virtualizada para la presentación, aprobación de los proyectos de los trabajos de investigación y de sus informes de investigación en cada Unidad de Investigación de las Facultades y Escuela de Posgrado; la Resolución N° 0372-2020-V-D-NG-FACHSE de fecha 21 de mayo del 2020 y su modificatoria Resolución N° 0380-2020-V-D-NG-FACHSE del 27 de mayo del 2020 que aprueba el INSTRUCTIVO PARA LA SUSTENTACIÓN DE TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN Y TESIS VIRTUALES.

## DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD

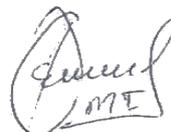
Yo, **Carmelita Banda Corrales** y **Elizabeth Marrufo Idrogo**, investigadoras principales y **M. Sc. Yasmín Francisca Urbina Ruiz**, asesora del trabajo de investigación “*Estrategia Cognitiva para Desarrollar la Creatividad en los Niños de 5 años de la IEI N<sup>a</sup> 304, “San Juan” Chota, Año 2020*” declaramos bajo juramento que este trabajo no ha sido plagiado, ni contiene datos falsos. En caso se demuestre lo contrario, asumo responsablemente la anulación de este informe y por ende el proceso administrativo a que hubiera lugar. Que pueda conducir a la anulación del título o grado emitido como consecuencia de este informe.

Lambayeque, 20 de diciembre del 2021.



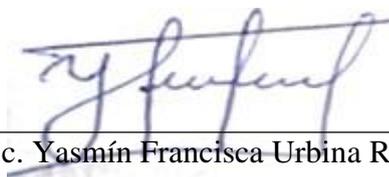
Carmelita Banda Corrales

Investigadora principal



Elizabeth Marrufo Idrogo

Investigadora principal



M. Sc. Yasmín Francisca Urbina Ruiz  
Asesora

## DEDICATORIA



*Esta tesis está dedicada a toda mi familia por haber sido mi apoyo a lo largo de mi carrera universitaria.*

*Dedico especialmente a mis hijos Dylann y Luana Vargas Banda, pues son mi motor y motivo para seguir adelante.*



*Dedico con todo mi corazón esta tesis a mi madre, esposo e hija, pues sin el apoyo incondicional no lo hubiera logrado. Por ser ellos la fuente de inspiración para forjarme una carrera profesional y darme aliento para seguir adelante y cumplir mis ideales.*



## AGRADECIMIENTO



*Agradezco a Dios por bendecirme la vida, por ser mi guía espiritual en este largo camino.  
Agradezco a mis padres Crisbolo Banda Días y Juana Corrales Herrera, por ser los motores principales de mis sueños.  
Agradezco a mis profesores por haber compartido sus conocimientos a lo largo de la preparación de mi profesión.*



*Agradezco a Dios, ser divino por darme luz y ser guía que ha iluminado todo este proceso de formación académica.*

*A mi madre, esposo e hija por todo el apoyo brindado.*

*A mis maestros y maestras de la universidad por haber brindado sus conocimientos que contribuyen a mi formación integral.*



## ÍNDICE

ÍNDICE.....	vii
ÍNDICE DE TABLAS.....	viii
ÍNDICE DE FIGURAS.....	viii
RESUMEN.....	ix
ABSTRACT.....	x
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I: DISEÑO TEÓRICO.....	4
1.1. ANTECEDENTES.....	4
1.2. TEORÍAS QUE SUSTENTAN LA INVESTIGACIÓN.....	7
1.2.1. Teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel.....	7
1.2.2. Teoría del Espiral Creativo de Joy Paul Guilford.....	18
1.2.3. Teoría del Pensamiento Lateral de Edward De Bono.....	20
1.3. MARCO CONCEPTUAL.....	24
CAPÍTULO II: MÉTODOS Y MATERIALES.....	33
2.1. UBICACIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	33
2.2. DESCRIPCIÓN Y TENDENCIAS DE LA CREATIVIDAD.....	36
2.2.1. Descripción de la Creatividad en Contextos Globalizados.....	36
2.2.2. Contexto de la Creatividad en América Latina.....	40
2.2.3. La Creatividad en el Perú.....	45
2.3. ESTADO ACTUAL DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	46
2.4. METODOLOGÍA.....	48
2.4.1. Diseño de Investigación.....	48
2.4.2. Población y Muestra.....	49
2.4.3. Materiales, Equipos, Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos.....	49
2.4.4. Procedimientos para la Recolección de Datos.....	50
CAPÍTULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	51
3.1. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS.....	51
3.2. MODELO TEÓRICO.....	62
3.2.1. Realidad Problemática.....	64
3.2.2. Objetivo de la Propuesta.....	65
3.2.3. Fundamentación.....	65
3.2.4. Estructura de la Propuesta.....	67

3.2.5. Cronograma .....	88
3.2.6. Presupuesto .....	88
3.2.7. Financiamiento de las Estrategias.....	89
CAPÍTULO V: CONCLUSIONES .....	91
CAPÍTULO VI: RECOMENDACIONES .....	92
BIBLIOGRAFÍA .....	93
ANEXOS .....	96

## **ÍNDICE DE TABLAS**

Tabla 1: Guía de Observación .....	51
Tabla 2: Tipos de Fluidez .....	54
Tabla 3: Tipos de Flexibilidad.....	56
Tabla 4: Desarrollo de la Originalidad .....	57
Tabla 5: Desarrollo de la Imaginación .....	57
Tabla 6: Capacidad de Síntesis.....	58
Tabla 7: Desarrollo de la Memoria.....	59
Tabla 8: Desarrollo de la Sensibilidad.....	60
Tabla 9: Interés .....	60
Tabla 10: Motivación Color y Muestra .....	61

## **ÍNDICE DE FIGURAS**

Figura 1: Mapa de la Provincia de Chota .....	36
Figura 2: Diseño de la Investigación .....	49
Figura 3: Modelo Teórico.....	63

## RESUMEN

La estrategia cognitiva es la forma de organizar usando las capacidades intelectuales propias, en función de las demandas de la tarea, para guiar los procesos de pensamiento, a fin de contribuir al desarrollo del pensamiento creativo, hacemos alusión a una forma de razonamiento típica de los seres humanos, que es capaz de procesar y reformular la información de maneras originales, flexibles, plásticas y fluidas. El desarrollo de la creatividad guarda relación con el desarrollo de la personalidad y es a fin a la imaginación, la misma que no tiene límite. Nuestra tesis tiene como propósito proponer una estrategia cognitiva para desarrollar la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 304, “San Juan” Chota. El trabajo de campo se concretizó aplicando una guía de observación sobre desarrollo de pensamiento creativo, una lista de cotejo y entrevistas. La base teórica comprometió la elección que fundamentan la propuesta y 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: deficiente desarrollo de fluidez y flexibilidad del pensamiento, no tienen 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, ni se imaginan las consecuencias de un determinado hecho al momento en que se les presenta una hipótesis, no logran cambiar fácilmente una idea por otra, no plantean soluciones nuevas y sorprendentes, 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. El docente no está a la altura para contribuir a solucionar estas dificultades lo que demanda de una estrategia cognitiva en relación al propósito de la investigación. Como logros de la investigación justificamos el problema de investigación y elaboramos la propuesta acorde al diseño de investigación.

**Palabras Clave:** Estrategias Cognitivas; Pensamiento Creativo; Proceso Enseñanza Aprendizaje.

## **ABSTRACT**

Cognitive strategy is the way of organizing using one's own intellectual capacities, depending on the demands of the task, to guide thought processes, in order to contribute to the development of creative thinking, we allude to a form of reasoning typical of human beings, which is able to process and reformulate information in original ways, flexible, plastic and fluid. The development of creativity is related to the development of the personality and it is in order to the imagination, which has no limit. Our thesis aims to propose a cognitive strategy to develop creativity in 5-year-old children of the Initial Educational Institution No. 304, "San Juan" Chota. The fieldwork was concretized by applying an observation guide on the development of creative thinking, a checklist and interviews. The theoretical basis compromised the choice that underpins the proposal and 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: poor development of fluidity and flexibility of thought, they do not have the ability to produce, communicate and express ideas, sensations and feelings, they do not manage to make different shapes or figures that can be created in a certain time, nor do they imagine the consequences of a certain fact at the moment in which a hypothesis is presented to them, they do not manage to easily change one idea for another, they do not propose new and surprising solutions, they do not daydream and invent new games, a scarce exercise of memory is perceived, are not sensitive to perceive problems, needs, Attitudes and feelings of others, they do not feel freedom, nor absolute security to express themselves and continue to create. The teacher is not up to the task of contributing to solving these difficulties, which requires a cognitive strategy in relation to the purpose of the research. As research achievements we justify the research problem and elaborate the proposal according to the research design.

**Keywords:** Cognitive Strategies; Creative Thinking; Teaching-Learning Process.

## INTRODUCCIÓN

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. 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.

Si bien el pensamiento creativo tiende a ser original, es decir, a generar un contenido mental novedoso, siempre parte de algo previo. Incluso las mentes más creativas requieren de una alimentación abundante en información, a mayor manejo de datos, mayores posibilidades creativas. Esta realidad exige de estrategias cognitivas como un conjunto de procedimientos o procesos mentales empleados por los niños en una situación particular de aprendizaje para facilitar la adquisición del conocimiento

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 cognitivas que estimulen la producción del pensamiento creativo.

A propósito, nuestro **problema de investigación**: ¿Es probable que una estrategia cognitiva contribuya a desarrollar la creatividad de los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 304 “San Juan” Chota?

El **objetivo general**: Proponer una estrategia cognitiva para desarrollar la creatividad en los niños de 5 años, de la IEI N° 304 “San Juan” Chota. **Objetivos específicos**: Determinar el nivel de creatividad de los niños de 5 años en la de la IEI N° 304 “San Juan” Chota. Precisar la estrategia que utiliza la docente para desarrollar la creatividad de los niños de 5 años en la IEI N° 304 “San Juan” Chota. Diseñar la estrategia cognitiva basada en las teorías de Edgar De Bono, de Joy Paul Guilford y de David Ausubel para desarrollar la creatividad de los niños de 5 años en la IEI N° 304 “San Juan” Chota.

**Hipótesis**: “Si se diseña una estrategia cognitiva sustentada en las teorías de Edgar De Bono, de Joy Paul Guilford y de David Ausubel, **entonces** es probable que se desarrolle la creatividad de los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 304 “San Juan” Chota, año 2020”.

**Campo de acción**: Proponer una estrategia cognitiva para desarrollar la creatividad en los niños de 5 años, de la IEI N° 304 “San Juan” Chota. **Objeto**: Proceso de enseñanza aprendizaje.

El esquema capitular de nuestra tesis está definido por cinco capítulos. En el **capítulo I** desarrollamos el marco teórico, el cual 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 las teorías del Pensamiento Creativo de Edgar De Bono, del Espiral Creativo de Joy Guilford y del Aprendizaje Significativo de David Ausubel. Se suma el marco conceptual.

El **capítulo II** tiene que ver con el método y los materiales. Comprende la ubicación geográfica del ámbito de estudio, descripción de la institución educativa inicial. Descripción y tendencias de la creatividad. Estado actual del problema de investigación. Metodología empleada.

El **capítulo III** interpretamos los datos recogidos de la guía de observación y lista de cotejo. Luego elaboramos la propuesta en base a las teorías mencionadas. Los elementos constitutivos de la propuesta son: Realidad problemática, objetivos, fundamentación, estructura, cronograma, presupuesto y financiamiento.

El **capítulo IV**: Conclusiones, o deducciones lógicas de los objetivos específicos. El **capítulo V**: Recomendaciones o propósitos a futuro. Finalmente, bibliografía y anexos.

## CAPÍTULO I: DISEÑO TEÓRICO

### 1.1. ANTECEDENTES

**Marín, C. (2019).** En su 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”*. Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación. Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo. Lambayeque. 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.

**Huayta, O. (2018).** En su tesis de Licenciatura, *“La expresión plástica para el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Casita de Belén” de Yanacancha – Pasco 2017”*. Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión. Facultad de Ciencias de la Educación. Escuela de Formación Profesional de Educación a Distancia. Sustenta que en las circunstancias actuales es normal reconocer el rol que tiene la educación en la formación de las personas, en especial la educación inicial mediante la expresión plástica para el desarrollo motor fino. La expresión plástica implica un proceso creador, que ayuda entre otras cosas al desarrollo de la motricidad, afectividad y cognición del niño, por lo tanto, posee un valor trascendental en la educación, sin embargo no se le ha dado la importancia que merece, porque en vez de velar por el proceso formativo del niño, se da prioridad a la asimilación de contenidos académicos sin detenerse a pensar en las necesidades, habilidades y potencialidades de los alumnos, teniendo en cuenta su influencia para formar personas creativas y capaces de desarrollar su imaginación. Se crea la vida en las personas a partir de su imaginación, pero para ello durante la niñez, se les debe enseñar a usar las herramientas que la fomentan para formarlos como personas creativas y así, afrontar la vida de forma que sepan elegir qué camino seguir, convirtiéndolos en personas críticas a la hora de tomar decisiones. La expresión plástica se considera como un eje expresivo y creativo, basado en un lenguaje plástico que se manifiesta a través de técnicas (pintura, modelado, escultura, recorte y pegado, modelado con barro, plastilina, masa, esgrafiado, pespunteado, grabado, collage, entre otras), orientado o enfatizado hacia el progreso de la autoexpresión y el conocimiento de sí mismo, siendo de esta manera un aspecto relevante para la adquisición del desarrollo cognoscitivo del niño en edad preescolar. De manera cierta, la realización de actividades de expresión plásticas favorece el desarrollo creativo en los niños y niñas, puesto que son placenteras e incitan a imaginar y a crear nuevos pensamientos e ideas. La psicomotricidad es aquella ciencia que considera al individuo en su totalidad sique-soma (estructura unitaria del sujeto), pretende desarrollar al máximo las capacidades individuales, valiéndose de la experimentación y la ejercitación

consciente del propio cuerpo, para conseguir un mayor conocimiento de sus posibilidades en relación consigo mismo y con el medio en que se desenvuelve

**Ramírez, R. (2015).** En su tesis de Licenciatura, “El dibujo infantil y el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 308 Niño Jesús de Praga de Pucallpa – 2015”. Universidad Nacional Intercultural de La Amazonia. Facultad de Educación Intercultural y Humanidades. Carrera Profesional de Educación Inicial Bilingüe. Yarinacocha – Perú. El problema de la baja expresión oral, específicamente el área de comunicación revierte especial atención por los educadores del sistema educativo peruano, de ahí que nuestro problema de investigación dice: ¿De qué manera el dibujo infantil influye en el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 308 Niño Jesús de Praga de Pucallpa en el 2015? El objetivo general: Determinar de qué manera el dibujo infantil influye en el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 308 Niño Jesús de Praga de Pucallpa en el 2015? Y la Hipótesis: La aplicación del dibujo infantil influye en el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 308 Niño Jesús de Praga de Pucallpa en el 2015. La investigación fue de enfoque cuantitativo, tipo aplicada, nivel explicativo, método experimental y de diseño pre experimental. La muestra fue censal y estuvo conformada por 28 niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 308 Niño Jesús de Praga de Pucallpa en el 2015. Según el diseño, se utilizó los estadígrafos de la estadística descriptiva e inferencial y para contrastar la hipótesis se hizo uso de la prueba “t” de Student, el que nos permitió deducir que el dibujo infantil influye en el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 308 Niño Jesús de Praga de Pucallpa en el 2015.

**Rovayo, M. (s/f).** En su tesis, “Propuesta didáctica de estrategias para el desarrollo cognitivo en niños y niñas de 4 a 5 años”. Universidad Tecnológica Equinoccial Facultad de Ciencias Sociales y Comunicación. Educación Inicial. Tesis Previa a la

Obtención del Título de Licenciada en Educación Inicial. Quito – Ecuador. Tuvo como formulación del problema: El bajo desarrollo del área cognitiva impide el desarrollo integral de los niños y niñas de 4 a 5 años. Como objetivo general: Diseñar una guía educativa para el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de 4 a 5 años que sirva de apoyo a la educación integral. Objetivos específicos: Determinar el significado de desarrollo integral; Definir la metodología de enseñanza que se aplica en el nivel inicial; Identificar las teorías de aprendizaje que sustentarán a la guía; Caracterizar el desarrollo cognitivo en los niños y niñas de 4 a 5 años.

## 1.2. TEORÍAS QUE SUSTENTAN LA INVESTIGACIÓN

### 1.2.1. Teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel

Para Ausubel y el Constructivismo Disciplinar, es evidente que ningún patrón o teoría instructiva satisface por completo las mejores necesidades de aprendizaje debido a lo complejo de la interacción real; sin embargo, una elección sincrética que brille en el aprendizaje significativo revela una visión de los logros y objetivos que deben cumplir los estudiantes.

Pensaremos en tres instituciones educativas: **Activa** por su acentuación en la habilidad, ya que permite mejorar el actuar, el estar ocupado y el saber vivir respectivamente. **Lúdica** por su acentuación en el ser, trabajando con los sentimientos, con el deseo del individuo de ser y encontrar una ocupación, investigando un método de averiguar cómo vivir, en combinación, la disposición del estudiante y **Constructivista** en vista de su acentuación en la información, en la sustancia curricular que permite fomentar la demostración del razonamiento, la asignación de la investigación y la autoevaluación del aprendizaje, por último - como resultado averiguar cómo aprender.

Se debe al psicólogo cognitivo David Paul Ausubel (1968) el desarrollo de la Teoría del Aprendizaje Significativo. Como indica esta teoría, para familiarizarse con una idea, debe haber primero una medida fundamental de datos sobre ella, que va como material de base para los nuevos datos.

El Aprendizaje significativo se percibe como lo que ocurre cuando el alumno relaciona los nuevos datos con los que ya tiene, reordenando y rehaciendo los dos fragmentos de datos en esta interacción. Como tal, la construcción de la información pasada condiciona la nueva información y los encuentros, y éstos, por tanto, ajustan y reconstruyen lo anterior.

El Aprendizaje Significativo no puede evitar ser un aprendizaje en el que los instructores construyan un entorno útil en el que los estudiantes obtengan lo que están comprendiendo. El Aprendizaje Significativo será la revelación que impulsa a moverse. Este aprendizaje sirve para utilizar lo que se ha reconocido en nuevas condiciones, en un clima electivo, con el objetivo de que más que recordar eso, es esencial comprender. El aprendizaje significativo se contrapone al aprendizaje mecánico.

### **Aprendizaje Significativo**

La información pasada debe estar conectada con la información que se va a obtener para que sirva de base o punto de apoyo para la obtención de nueva información.

Es importante fomentar una amplia información, el meta cognición para coordinar y clasificar la nueva información.

Es esencial que los nuevos datos se unan a la estructura mental y resulten importantes para la memoria comprensiva.

El Aprendizaje Significativo y el Aprendizaje Mecánico no son dos tipos de aprendizaje inversos, sino que se completan mutuamente durante el sistema educativo. Pueden ocurrir al mismo tiempo en una tarea de aprendizaje similar.



Fuente: <http://estrategiasdeaprendizajegalvan.blogspot.com/>

Requiere una participación activa del alumno en la que se hace hincapié en la forma en que se adquiere el aprendizaje.

Se espera que inste al alumno a construir su propio aprendizaje, conduciéndolo hacia la independencia a través de un ciclo de andamiaje. Un objetivo definitivo de este aprendizaje es garantizar que el alumno adquiera la habilidad de aprender a aprender.

El Aprendizaje Significativo puede producirse a través de la apertura al contenido por parte del educador o a través de la revelación por parte del alumno.

El Aprendizaje Significativo consiste en la asimilación y acomodación de las ideas. Es un curso de integración y articulación de implicaciones. Por la

bondad de la difusión de la iniciación a las diferentes ideas del diseño progresivo o de la organización aplicada, esto puede ajustarse un poco, por lo general en la sensación de extensión, reordenamiento o reconstrucción mental, que comprende una mejora de la construcción de la información del aprendizaje.

Las diversas conexiones que se establecen en el nuevo conocimiento y las existentes en el diseño mental del aprendizaje, incluyen el aumento de la importancia y la comprensión:

- Es muy duradero: El aprendizaje que obtenemos es de largo plazo.
- Supone un cambio cognitivo, pasamos de una circunstancia de no saber a saber.
- Depende de la experiencia, se apoya en la información pasada.

### **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.

### **Contenidos Escolares y Aprendizaje Significativo**

Se espera que cada una de las sustancias elegidas por el plan educativo sean fundamentales para la disposición de los alumnos, en la medida en que sean auténticamente avanzadas.

No todos los alumnos tienen una inclinación similar hacia todas las sustancias. El Aprendizaje Significativo tiene sentido en la medida en que el contenido es importante para el alumno. El interés debe percibirse como algo que hay que hacer y no sólo como algo que el alumno "tiene". El interés se despierta gracias a los elementos que se establecen en el aula.

No es importante intentar camuflar la sustancia para que no sea agotadora, sino que debe incluir la posibilidad de comprender e interceder en toda la actualidad.

### **Condiciones Escolares y Aprendizaje Significativo**

El aprendizaje literal (aprendizaje de memoria, por ejemplo, la poesía) es significativo en la medida en que es esencial para un conjunto de pensamientos avanzados genuinamente (comprender las ideas que expresa una poesía).

El Aprendizaje Significativo no se produce de forma fiable, de vez en cuando el alumno no establece ninguna relación con sus pensamientos pasados y se limita a la simple repetición redundante.

Para que se produzca el Aprendizaje Significativo es vital

- Que el aprendizaje tenga sentido para el alumno.
- Que la información introducida esté organizada con una solidez interior específica (significatividad lógica).

- Que los contenidos estén conectados con lo que el alumno ya sabe (significatividad psicológica).

### **El sentido en el Aprendizaje Significativo**

En el momento en que el estudiante es impulsado, este pone en marcha su actividad intelectual. El término sentido se utiliza para aludir a los factores que influyen en la capacidad del alumno para realizar el esfuerzo necesario de aprender de forma significativa.

Alude a todo el entorno en el que se producen los procesos de instrucción y aprendizaje e incorpora factores, por ejemplo:

- 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

### **Requisitos para lograr el Aprendizaje Significativo**

**Significatividad Lógica de Contenido:** Eso será, que el material presentado tiene un diseño interior organizado, que es vulnerable para provocar el desarrollo de las implicaciones. Las ideas introducidas por el educador siguen una sucesión ordenada y lógica. No sólo es importante el contenido, sino también la forma en que se presenta.

Para que los datos introducidos al alumno sean percibidos, es esencial que el contenido sea significativo desde su diseño interior y que el instructor

considere y presente esta construcción, introduciendo los datos de forma razonable y coordinada; deben seguir una agrupación inteligente en la que cada una de sus perspectivas debe ser sólida con las demás.

Cualquier tema curricular tiene, intrínsecamente, una construcción lógica que permite ser comprendido, pero son las secuencias de los contenidos, la aclaración de los pensamientos o los ejercicios que se proponen los que acaban o no ordenando su organización y orden.

**Significatividad Psicológica de los Contenidos:** Alude a las oportunidades que tiene el alumno de interconectar la información dada en el pasado, actualmente recordada para su estructura cognitiva. El contenido es entonces comprendido por el estudiante. El estudiante debe contener pensamientos inclusores en su estructura cognitiva; si no es así, el estudiante almacenará en la memoria de corto plazo la información para responder a una prueba de repetición, y olvidará más tarde, y a perpetuidad, ese contenido.

La sustancia debe ser adecuada al grado de desarrollo y conocimientos previos que tenga el alumno. El interés por el tema no asegura que los alumnos quieran avanzar en conocimientos excesivamente complejos.

Para que el estudiante absorba el contenido, quiere tener pautas en su estructura de comprensión con las que pueda relacionar y descifrar los datos que se le presentan. En el caso de que el alumno no los tenga, por muy ordenados y claros que sea la información, no podrá comprenderlos ya que requieren un grado de razonamiento o de información específica que no tiene.

Desde un punto de vista, los docentes deberían tener la opción de actuar sobre los conocimientos previos del alumno haciéndole contemplar sus pensamientos y conocerlos. Por otra parte, deben elegir y ajustar la nueva

información de manera que puedan estar conectados con sus pensamientos, incluyendo, si es necesario, los datos que pueden llenar como un "lapso" entre lo que los estudiantes definitivamente saben y lo que necesitan para darse cuenta.

La importancia de la lógica se promueve a través de preguntas, debates, planteamiento de inquietudes, introducción de datos generales en contenidos familiares, para que los alumnos preparen lo que definitivamente saben y armen su visión para aprender; este movimiento debe ser esencial para los elementos cotidianos de la clase y que los alumnos lo fusionen como una metodología para el aprendizaje.

**Actitud favorable del Alumno:** Como ya hemos dicho, la forma en que el alumno necesita aprender no es suficiente para que se produzca el Aprendizaje Significativo, ya que también es vital que pueda aprender (significación lógica y psicológica del material). No obstante, no se puede aprender si no se quiere aprender. Es una parte del comportamiento entusiasta y actitudinal, que el instructor puede influenciar a través de la motivación.

Hacer que el alumno necesite aprender requiere tanto el trabajo de hacer que la información sea intrigante como el de dar un ambiente escolar en el que el aprendizaje parezca correcto. Además de la necesidad de aprender, es fundamental que el alumno pueda hacerlo.

**Enfoque Globalizado:** Para lograr el Aprendizaje Significativo, es ventajoso tener un punto de vista globalizado, como actitud hacia el proceso de enseñanza.

El enfoque globalizado incluye la introducción de la sustancia que se muestra presentando sus conexiones y conectándolas con el entorno típico del alumno o con otro entorno significativo.

Ver la sustancia en su situación única y como un instrumento para resolver las necesidades es un activo para obtener significado. En consecuencia, los procesos de enseñanza-aprendizaje se consideran un pensamiento crítico en el que se deben buscar, ordenarla y aplicar la información.

El enfoque globalizado infiere que se parte de un encuentro mundial, para poco a poco presentar una metodología más deliberada, perspicaz y dividida, y después volver al todo con un nivel de desarrollo en constante evolución.

**Grado de significación de los aprendizajes:** Al obtener la información, cada estudiante los descifra con sus propios esquemas de conocimiento las implicaciones son distintas según los resultados concebibles que necesitan para establecer conexiones y la conducta para hacerlo.

A pesar de que los significados son personales, es vital considerar que el aprendizaje incluye varios niveles de importancia. El aprendizaje no implica todo o nada; generalmente considera nuevas elaboraciones que podrían incluir niveles de importancia más prominentes. Los instructores deben crear las mejores condiciones para que los descubrimientos que los alumnos construyan sean tan significativos como se pueda esperar.

Los significados desarrollados por los alumnos son constantemente perfectibles, se organizan y se enriquecen dinámicamente ampliando su funcionalidad y comprensión. No tiene sentido una programación lineal en la que el contenido se agote en cada punto. Se trata de proponer una disposición sinuosa de los contenidos en la que se retoman los pensamientos desde varios

puntos, dando así puertas abiertas progresivamente a la elaboración y a las oportunidades adicionales de relación.

En el momento de elegir la sustancia para una unidad pedagógica, es importante incorporar partes de varios cuadros y, si es posible, de cada uno de ellos. Así, a lo largo del tiempo, la sustancia se habrá trabajado con varios temas, en varias ocasiones y con grados de extensión punteros.

La idea del Aprendizaje Significativo, y la adquisición siempre evolutiva de la implicación que infiere, alude entonces a una programación giratoria de los contenidos.

Aprender implica obtener datos, retenerlos y recuperarlos en un momento dado. En el momento en que el aprendizaje significativo se lleva a cabo en la sala de estudio, los alumnos han obtenido los conocimientos ya que han tenido la opción de comprender la información que se les presentó al disponer de un conocimiento previo adecuada y satisfactorio. Las conexiones tienen en cuenta el repaso; lo que no está conectado no está realmente educado; pasa desapercibido o se descuida.

La retención de largo alcance es la consecuencia del aprendizaje significativo; este aprendizaje incluye una organización de conexiones que funciona con la revisión. Los pensamientos innovadores se basan en los anteriores y el contenido se percibe por su relación con otro conocimiento.

**Funcionalidad de los Aprendizajes:** La información definitivamente educada es útil, es decir, puede muy bien aplicarse en circunstancias distintas a las que se aprendió. La aplicación no es sólo la utilización de lo que se ha aprendido, sino también el avance de lo que se sabe.

En cualquier proceso de educación y aprendizaje con propósito, es fundamental comprobar si se ha logrado el aprendizaje previsto. La confirmación de que los conocimientos se aplican en diferentes entornos es el mejor indicador de que se han adquirido.

La esencia del Aprendizaje Significativo es que las nuevas ideas comunicadas de forma emblemática (la tarea de aprendizaje) se conectan de forma no literal y no arbitraria con las que el alumno conoce definitivamente (su estructura cognitiva correspondiente a un campo específico) y que el resultado de esta asociación dinámica e integradora es la presencia de otra implicación que refleja la naturaleza considerable y denotativa de este elemento interactivo.

Ausubel comunica según la entrada de la significación coherente a la importancia mental el acompañamiento: "La posibilidad de relacionar de forma no arbitraria y no estricta las proposiciones lógicamente significativas con la construcción mental de una persona concreta (que contiene pensamientos de anclaje apropiadamente aplicables), hace concebible el cambio de la significación lógica en psicológica a lo largo del aprendizaje significativo".

En este sentido, sin una mentalidad de Aprendizaje Significativo con respecto al estudiante y sin una tarea de aprendizaje posiblemente significativa está fuera del ámbito de posibilidades para que el resultado del aprendizaje sea significativo, sin embargo, requiere adicionalmente estructuras psicológicas de la información dirigida por los pensamientos disfrazados independientemente por los estudiantes, por ejemplo esa representación interiorizada y organizada de una información dada en las estructuras de memoria de las personas concretas.

### 1.2.2. Teoría del Espiral Creativo de Joy Paul Guilford

Joy Guilford explicó como ayuda informativa para su teoría un modelo del diseño de la astucia que establece el punto de apoyo fundamental para comprender su propuesta: El Cubo de la Inteligencia.

La Teoría del Espiral Creativo depende de cuatro partes de la especulación inventiva hipotetizada por Guilford: Fluidez, flexibilidad, originalidad y viabilidad.

**Fluidez:** Capacidad de crear o reproducir el mayor número de pensamientos sobre un mismo tema. Confusión y problemas, este límite es central para tener la opción de considerar todos y prácticamente todos los resultados concebibles que tiene una circunstancia y parece escoger con oportunidad el extraordinario ámbito de probabilidades que surgen, aquí no cabe el mandato social: "más vale pájaro en mano que 100 volando", aquí es ventajoso tener muchos pájaros revoloteando para conocerlos y después, efectivamente, escoger uno o unos cuantos para tenerlos a nuestro alcance.

**Flexibilidad:** Capacidad de situarse según **diferentes puntos de vista**, en todo caso, cuando en este proceso, los objetivos individuales pueden ser ajustados o acortados; por lo tanto, esta interacción sugiere dejar de lado el egoísmo los intereses individuales, para no impedir la posibilidad de situarse en diferentes puestos de trabajo. Cuando se habla de respuestas flexibles, se habla de reacciones de diversa naturaleza o inicio, sin una vinculación evidente para un cuestionamiento similar.

**Originalidad:** Sobre esta polémica característica surgen dos definiciones o conceptos.

- **Capacidad de tener la opción de aplicar nuevas formas o nuevos orígenes, en las cosas hechas anteriormente.** Me imagino un gran rompecabezas montado y la posibilidad de desmontarlo y montarlo de otra manera, con piezas similares y haciendo que surja una escena más muy sorprendente de la primera". Una visión innovadora como la capacidad de ver nuevas clases y órdenes "entre" las antiguas".
- **Capacidad de hacer cosas absolutamente nuevas, sin puntos de referencia nunca.** Aquí sitúo las revelaciones, las innovaciones extraordinarias, las manifestaciones increíbles que marcaron momentos definitorios de la historia al no tener puntos de referencia. El habitual "antes y después".”.

**Viabilidad:** Capacidad de comprender un pensamiento o un proyecto imaginado. Con frecuencia, en la información famosa, esta parte no se considera, a la luz del hecho de que el individuo creativo es aceptado como un individuo prominentemente "creador" y casi diríamos etéreo. Sin embargo, es fundamental que recordemos que esta parte tiene el efecto entre un individuo inventivo y un individuo caprichoso: la capacidad de reconocer las ideas.

Una vez expuesta la columna vertebral del proceso creativo, paso a definir la creatividad misma, ya que la puesta en funcionamiento del **espiral** sólo se motiva en pos de alcanzar la tan preciada joya.

La creatividad es el resultado de un enfoque excepcional del trabajo de los procesos mentales de la persona, que impulsa la realización de actividades y artículos novedosos, únicos y profundamente importantes.

¿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.

Las inspiraciones que promueven el avance de la creatividad pueden surgir de especialistas externos y de motivaciones verdaderamente interiores. En el interior del individuo creativo hay generalmente intenciones de interiorizar su pensamiento. Pero además en el planteamiento innovador el individuo se conecta para siempre con aquellas energías que se ponen en juego y, de vez en cuando, incluso se dibujan y luchan: las potencias internas del alma y las peticiones sociales externas.

La entrada del espiral creativo puede darse por la entrada de cualquiera de sus estadios. En cualquier caso, debemos empezar por el centro (estadio1), ya que es el medio por el que se inicia todo el curso de la puesta en marcha del individuo: el descubrimiento de un tema, una contención o una necesidad que "cosquillea" en el cerebro del individuo creativo.

### **1.2.3. Teoría del Pensamiento Lateral de Edward De Bono.**

#### **Técnicas de los Seis Sombreros para Pensar**

El pensamiento lateral es un pensamiento creativo, es un enfoque para alejarse de los pensamientos fijos, de la producción de modelos fijos de ideas, lo que restringe los resultados potenciales de la utilización de la nueva información accesible. En consecuencia, percibe que las dos consideraciones son igualmente fundamentales: el pensamiento lateral e imaginativo para hacer pensamientos y el pensamiento lógico para crearlos, seleccionarlos y utilizarlos. Ambos son correlativos.

El núcleo de esta teoría radica en la posibilidad de transformar la propia situación siempre que sea la de los demás, para ver cómo se ve desde un punto alternativo. En el pensamiento lateral eventualmente las reuniones miran de la misma manera. Para reconocerlo descubrió el método de innovación de los Seis Sombreros para Pensar.

### **Seis Sombreros para Pensar**

1. Nos describe un camino sencillo pero efectivo para convertirse en un mejor pensador.
2. Evite la inclinación normal de hacer todo simultáneamente, ya que las sustancias químicas que manejan el movimiento del cerebro son diversas cuando uno es cauteloso, positivo o creativo. Intentar ser todo simultáneamente hace que creer sea menos exacto y la argumentación será menos comprometida y positiva.
3. Nos permite crear cierta distancia respecto a la conversación que se produce cuando, al tratar un tema, los protagonistas se encierran en sus posiciones individuales, donde están más interesados en ganar la conversación que en examinar el punto, decididos a adquirir una investigación conjunta y útil.

Los diferentes **sombreros para pensar son los siguientes:**

- 1) Sombrero blanco: Es el sombrero **de la información**. Piensa en el papel neutro, claro y transmisor de información. Tiene que ver con la información y los datos.

Cuando se pide a todos los asistentes a una reunión que se pongan el sombrero blanco para pensar, se les pide que dejen de lado las propuestas y el pensamiento y se centren directamente en la información. Todos los miembros

de la reunión descubren qué datos son accesibles, qué datos se necesitan y cómo se pueden obtener.

2) Sombrero rojo: Es el sombrero que se relaciona con **los sentimientos, el instinto, los presentimientos y las sensaciones**. Supone considerar el fuego y el calor.

Se acepta que en una reunión genuina nadie descubra sus sentimientos, sin embargo, prácticamente todo lo que hacen los individuos como tal se camufla como pensamiento coherente. El sombrero rojo otorga el consentimiento para comunicar sentimientos e instintos sin declaración de arrepentimiento, sin aclaraciones y sin la exigencia de defensa.

3) Sombrero negro: Es el sombrero de la **cautela, del juicio crítico**. Piensa en una autoridad severa, vestida de oscuro, que reprende cruelmente a las personas que actúan de forma incorrecta. Nos impide cometer errores, hacer cosas absurdas y realizar actos que podrían ser ilícitos. Demuestra por qué algo es imposible, por qué algo no es beneficioso. Es excepcionalmente sencillo abusar de este sombrero. Ciertos individuos creen que es hasta el punto de ser conscientes y negativos y que, suponiendo que te mantengas alejado de todas las equivocaciones, todo saldrá bien. Sin embargo, no es difícil matar la creatividad, por lo que utilizarlo en exceso puede provocar problemas a pesar de que es realmente importante.

4) Sombrero amarillo: Es el sombrero **del optimismo. Piensa en la luz del sol**. El sombrero amarillo es para una perspectiva lógica y positiva de las realidades actuales. Busca la factibilidad y un método de actuación. Busca beneficios, pero éstos deben tener una premisa lógica. Con frecuencia, el sombrero amarillo de razonamiento requiere un esfuerzo decidido, las ventajas no son en todos los casos inmediatamente evidentes y regularmente hay que buscarlas. Es un ejercicio en vano intentar ser innovador si no puedes ver el valor de tus pensamientos.

5) Sombrero verde: Es la tapa del pensamiento creativo para las **ideas nuevas**. Piensa en la vegetación y en el desarrollo abundante. Sirve para otras opciones adicionales, para plantear resultados y teorías potenciales desconocidas. Permite pedir directamente un ejercicio innovador. Reserva unos minutos y un espacio accesible para el pensamiento creativo (pide un esfuerzo imaginativo).

6) Sombrero azul: Es el sombrero para el **control de procesos**. Piensa en el cielo y en una perspectiva global. Normalmente, el jefe o coordinador de la reunión lleva el sombrero azul, pero los distintos miembros pueden aportar ideas. Establece el plan de pensamiento. Muestra la etapa posterior del pensamiento, puede solicitar diferentes sombreros. Requiere esquemas, fines y opciones. Puede comentar el razonamiento que se está utilizando. Sirve para coordinar y controlar el sistema de razonamiento con el objetivo de que resulte más útil. Se utiliza para contemplar el pensamiento.

### **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, líder de Prudential Insurance de Canadá, puso a prueba la idea habitual de la vida como una ventaja sólo relacionada con el fallecimiento y amplió su extensión para cubrir diferentes necesidades durante la vida. El logro de la propuesta le llevó a la administración de Prudential en los Estados Unidos.
- **La provocación:** Incluye el planteamiento de una probabilidad que está fuera de nuestra experiencia, por lo que de entrada podría parecer inconcebible.
- **El movimiento:** No es lo mismo que juzgar. Cuando emitimos un juicio, evaluamos un pensamiento, lo rechazamos o lo aprobamos. En el movimiento no estamos interesados en si el pensamiento es correcto o

incorrecto, sino sólo en dónde nos lleva. Un componente aparentemente irregular en una mente muy arreglada ha puesto en marcha buenos pensamientos. Estos minutos no se pueden arreglar. Para ser innovadores no podemos elegir cómo tratamos debemos arriesgarnos con ello.

### **1.3. MARCO CONCEPTUAL**

#### **Estrategia Cognitiva**

Las estrategias cognitivas están consideradas como un conjunto de destrezas que el individuo llega a adquirir en el proceso de su vida durante varios años, cuyo propósito es el de manejar el propio proceso de atención, de aprendizaje, de pensamiento y poder resolver problemas o conflictos. Están consideradas como estrategias de aprendizaje que son procesos mentales que la persona realiza y estas pueden ser consientes o no. Mediante este proceso se puede mejorar la comprensión informada, su asimilación, así como el almacenamiento de la información en la memoria, pudiendo recuperarse esta para ser posteriormente utilizada.

Para hablar de estrategias cognitivas es preciso aclarar más y con mayor precisión que se entiende por cognición. Esta se define como la facultad de un ser vivo para procesar información a partir de la percepción, el conocimiento adquirido y características subjetivas que permiten valorar la información. Lo cognitivo es lo que está relacionado con el conocimiento, este es un proceso por el cual la realidad se refleja y reproduce en el proceso humano. Este proceso está condicionado por ley del desarrollo social y se halla indisolublemente unido a la actividad práctica. El fin del conocimiento estriba en alcanzar la verdad objetiva. En el proceso de conocimiento, el ser humano adquiere saber, conceptos acerca de los fenómenos reales, toma conciencia del mundo circundante. Estos conocimientos se utilizan en la actividad práctica para transformar el mundo, para subordinar las naturales a las necesidades de las personas.

El conocimiento presupone la toma de conciencia de la relación con objeto del reflejo y con la instancia de la sociedad concreta en la que el individuo cognoscente está insertado en el proceso de su actividad, siendo esta la forma social del reflejo

psíquico, en segundo lugar en el conocimiento se reflejan tanto los aspectos sensorial – fenoménicos de los objetos como sus conexiones internas esenciales y sus leyes de modo que las formas de existencia de ese conocimiento son senso-perceptivas y lógicas, en infracturable unidad, y finalmente el conocimiento de halla forzosa y en disolublemente vinculado al lenguaje. La cognición, empezando por la sensación y percepción y continuando con el pensar abstracto constituye un proceso único.

Entonces de aquí se puede desprender que las estrategias cognitivas son procedimientos que tienen una intención, un propósito con la finalidad de alcanzar la comprensión de lo que se lee de manera efectiva. Como dijimos anteriormente ya es de uso común, establecer que las estrategias cognitivas pueden ser: la comparación entre una estructura de la nueva lengua y la equivalente en la lengua propia, es decir, cómo se compara la manera previa de usar el lenguaje con el nuevo lenguaje adquirido. También puede ser la elaboración de un esquema de lo que se ha aprendido y el subrayado de los pasajes principales de un texto. A esto hay que agregar que las personas tienen estilos propios de uso de mecanismos que les permitan acceder a la comprensión de un texto. No son estos procedimientos oficiales o científicos, pero si con ellos puedo comprender algo de mejor manera, ello no implica descalificación de mis propios procedimientos y al fin y al cabo estos se constituyen en “mis” estrategias cognitivas porque como se dice “todos los caminos son válidos para llegar a Roma”.

Hay autores que identifican las estrategias cognitivas en cantidades diferentes. Unos por ejemplo los focalizan en cinco categorías que son: de organización, de focalización, de elaboración, de integración y de verificación.

Otros afirman cuatro estrategias, tales como: la conexión, la inferencia, el parafraseo, y el conocimiento previo en el aprendizaje del idioma inglés, que mejora la comprensión lectora.

Hay quienes clasifican de otra manera como, por ejemplo: explorar, acceder al conocimiento previo, predecir o formular hipótesis, generar preguntas y pedir aclaraciones, seleccionar ideas importantes y elaborar ejemplos analogías y comparaciones.

Lo siento es que todos están de acuerdo en que la importancia de las estrategias cognitivas radica en que nos permite reflexionar sobre la naturaleza de la tarea que tenemos que ejecutar, los objetivos planteados y la forma de utilizarlos para llevarlo a cabo, así como las posibles dificultades que se pudieran encontrar.

Resumiendo: las estrategias cognitivas son las estructuras o enfoques para la realización de las actividades, utilizando las propias capacidades intelectuales, de acuerdo con las exigencias de la tarea, para orientar las perspectivas hacia la solución del problema.

### **Pensamiento Creativo**

Para hablar de pensamiento creativo es preciso delinear antes algunas categorías como son: creación y creatividad.

La creación: es un proceso de la actividad humana que produce valores materiales y espirituales cualitativamente nuevos. La creación constituye una facultad del hombre surgida gracias al trabajo, la cual le permite formar una nueva realidad con el material que tiene a su alcance (basándose en el conocimiento de las leyes del mundo objetivo) para dar satisfacción a sus múltiples necesidades sociales. Los tipos de creación están determinados por el carácter de la actividad creadora: del inventor, del organizador, creación científica y artística, etc. Por ejemplo, el idealismo ve la creación artística como obsesión divina (Platón), como movimiento de lo consciente a lo inconsciente (Schelling), como "hálito vivificante de lo inconsciente" (Eduard von Hartmann), como intuición mística (Bergson), como manifestación de los instintos (Freud). Según la concepción dialéctica, la creación constituye un proceso en el que participan todas las fuerzas espirituales del hombre, entre ellas la imaginación, así como también la maestría adquirida en el aprendizaje y en la práctica necesaria para convertir en realidad la idea creadora. Las posibilidades de la actividad creadora dependen de las relaciones sociales. La concepción dialéctica propone que al superar la alienación del trabajo y de las aptitudes humanas existentes en la sociedad fundada en la propiedad privada, crea las condiciones para el desarrollo de todo tipo de creación, y para el desenvolvimiento de las facultades creadoras en cada persona humana.

Por su parte se entiende por creatividad en psicología y pedagogía como la capacidad específicamente humana para producir valores materiales y espirituales cualitativamente nuevos con el propósito de satisfacer necesidades sociales y personales. Sobre la base de las especificidades individuales de determinadas premisas neuropsicológicas predisponentes, la creatividad se adquiere en el curso de la actividad bajo la influencia formativa de la educación y la enseñanza, desarrollándose en íntima relación con el conocimiento de las regularidades objetivas del sector de la realidad en el que se actúa y poniendo en función todas las capacidades, habilidades y destrezas con que se cuenta, especialmente la imaginación, con el fin de elaborar algo nuevo a partir de lo ya existente para solventar una necesidad concreta o un conjunto de necesidades.

La capacidad creativa implica la posesión de una actitud específica para descubrir nuevas relaciones en la realidad circundante, modificar atinadamente las pautas usuales o las normas establecidas, hallar soluciones originales para los problemas existentes y encarar positivamente la emergencia de otros nuevos, prever cursos inéditos y probables en el desarrollo de las cosas o los acontecimientos, y contribuir al progreso colectivo e individual en un medio social determinado. Supone, pues, una gran complejidad en la que se entrelazan diversas cualidades, susceptibles de desenvolvimiento permanente a través de la educación y la práctica: sensibilidad, originalidad, imaginación, espontaneidad, capacidad reflexiva, sentido crítico, voluntad transformadora, flexibilidad, etc.

Habiendo precisado la importancia de las categorías señaladas, tales como la cognición que conlleva al desarrollo de estrategias cognitivas, así como el pensamiento creativo implícito creación y creatividad, entonces ahora es preciso relacionar la actividad creadora con el conocimiento en el que podamos determinar la importancia del conocimiento como proceso creador.

### **El conocimiento como proceso creador**

La obra creadora constituye una parte inseparable del pensamiento de las personas: conocer el mundo exterior consiste en pasar de lo conocido a lo desconocido. En esencia, esto es lo que se acostumbra a tomar como obra creadora, que consiste en producir, en construir algo nuevo.

¿Cómo se realiza el acto creador?, ¿Cómo transcurre el paso de los viejos conocimientos a los nuevos?, Estas cuestiones se han tratado reiteradamente en el transcurso de la investigación del pensamiento. Según algunas concepciones, el proceso creador es visto como un fenómeno espontáneo: el descubrimiento se efectuaría por medio de la intuición, la cual se concibe como repentina iluminación mística. Afín a esta concepción es la teoría de la actividad inconsciente, que supone que el descubrimiento de nuevas ideas se realizaría en la esfera del inconsciente y sólo después ellas penetrarían en la esfera de la conciencia, donde serían comprobadas y asumirían la condición de descubrimiento nuevo. Esta teoría expresa acertadamente algunas particularidades del conocimiento del mundo exterior. Muchos descubrimientos se han llevado a cabo verdaderamente con el concurso de la intuición, de manera inconsciente. Toda la cuestión está, sin embargo, en que en esta teoría se asigna injustificadamente un carácter absoluto al significado de la actividad inconsciente en el descubrimiento, interpretándose de manera errónea la naturaleza de la intuición.

Al hablar del carácter creador del conocimiento humano, es necesario subrayar, ante todo, que este proceso es consciente en su base. El acto creador puede representarse a modo de estadios o fases que se van sucediendo de manera consecutiva. Se incluyen en ellos el planteamiento del problema o la presentación de la tarea, la resolución del problema y la comparación del resultado obtenido con la idea que previamente el sujeto se haya hecho del resultado del conocimiento. La fase inicial, que precede a todo descubrimiento científico, es la presentación del problema y, ante todo, la formulación de la pregunta. Los problemas en la ciencia no aparecen por casualidad. Entre los factores que preparan la presentación de un problema y la formulación de una pregunta, se encuentran el precedente desarrollo de la ciencia y las investigaciones experimentales. Puede servir como causa inmediata del origen del

problema la contradicción entre los conocimientos que se tienen y los nuevos hechos que se ajustan al marco de las viejas teorías. Así, por ejemplo, el descubrimiento de la teoría de la relatividad estuvo directamente enlazado con los experimentos de Michelson, los cuales demostraban que la velocidad de la luz es una magnitud constante. La velocidad de la luz será la misma cuando ésta se dirija en un sentido contrario al del movimiento de la Tierra y cuando vaya en la dirección de dicho movimiento. Este hecho no concuerda con el principio de la relatividad formulado por Galileo. Par tiendo de la contradicción surgida, Einstein formuló el nuevo principio de la relatividad.

A veces, el problema se presenta gracias a la capacidad de hallar lo insólito en los fenómenos habituales. El descubrimiento empieza por la sorpresa, dijo Aristóteles. Allí donde la mayor parte de la gente, ve hechos corrientes, el investigador percibe lo extraordinario. La particularidad de la ciencia queda bien expresada en la siguiente sentencia: "Lo nuevo en la ciencia se hace como sigue: todo el mundo sabe que no es posible hacer una cosa. Luego, llega un ignorante que no lo sabe. Y hace el descubrimiento". La ciencia genera a cada paso paradojas, principios que están en contradicción con los conceptos formados habituales. Pero las paradojas permiten formular de otro modo una pregunta y, con ello, facilitan el conocimiento científico. Marx escribió que las verdades científicas siempre son paradójicas si se sustentan en la experiencia cotidiana, que sólo capta la engañosa apariencia de las cosas. Paradójico resulta que la Tierra se mueva alrededor del Sol y que el agua esté compuesta de dos gases fácilmente inflamables.

Al plantear un problema, el investigador no sólo formula una pregunta, sino que además indica el esquema general de la respuesta pertinente, el esquema de la resolución del problema, y presenta determinadas proposiciones o hipótesis. Un importante papel en el problema lo desempeñan los principios que han de servir para resolverlo. En calidad de principios pueden actuar algunas tesis científicas generales, algunas leyes. Tomemos, por ejemplo, la resolución del problema que trata de la esencia de la conciencia. Cuando nos proponemos explicar la naturaleza de la conciencia, partimos del principio que afirma el carácter primario de la materia y el

carácter secundario de la conciencia, del principio del reflejo, etc. Huelga decir que puede haber principios acertados y principios erróneos. Guiarse por principios falsos, obstaculiza el camino que conduce al descubrimiento científico.

La siguiente fase del descubrimiento científico es la resolución del problema. Consiste en que, utilizando su experiencia y sus conocimientos, el investigador procura explicar el fenómeno. Explicar un fenómeno significa desentrañar la causa de su existencia, descubrir su estructura interna, comprender la ley. Algunos investigadores excluyen de la esfera de la ciencia la función explicativa. Así, L. Wittgenstein, uno de los representantes del positivismo contemporáneo, dice: "Hemos de renunciar a toda clase de explicaciones: sólo puede haber lugar para la descripción". Ahora bien, reconocer el papel de la explicación todavía no significa afirmar el carácter creador del conocimiento: en algunos casos la explicación se entiende sólo como reducción de lo incomprensible. Por ejemplo, al definir la explicación como reducción a lo habitual, S. Stebbing escribe que "la respuesta a una pregunta en su forma más sencilla consiste en indicar los lazos que existen entre el hecho que ha de ser explicado y algo que nos sea conocido". Semejante explicación no puede conducir al descubrimiento de algo nuevo, ya que constituye sólo la descripción de nuevos hechos con viejos términos.

El valor de los conocimientos que posee el sujeto es, sin duda alguna, muy grande en el proceso de las explicaciones, pues sin ellos el investigador no podría emprender el estudio del fenómeno. Pero también es verdad que la explicación no se circunscribe a reducir los nuevos hechos a los conceptos viejos, habituales. Utilizando sus conocimientos, el sujeto descubre nuevas leyes en el objeto de investigación. Pávlov descubrió nuevas leyes partiendo de las particularidades ya conocidas del funcionamiento del cerebro y teniendo en cuenta el carácter reflejo de su actividad. Formuló el concepto de reflejo condicionado, de suma importancia en la fisiología de la actividad nerviosa superior y sin el cual es inimaginable la ciencia neural contemporánea.

Los caminos que conducen concretamente al descubrimiento pueden ser en extremo diversos e insólitos, y hasta casuales. Así, el físico danés Oersted mostraba en cierta

ocasión a sus estudiantes unos experimentos eléctricos; al cerrar el circuito, obtuvo un resultado inesperado. Cuando el circuito se cerró, la flecha magnética de una brújula que tenía al lado de pronto se desvió. Oersted cerró de nuevo el circuito y la flecha de la brújula volvió a desviarse. Esto le sirvió de punto de partida para el gran descubrimiento en el que se estableció el nexo entre el magnetismo y la electricidad. El descubrimiento de Oersted facilitó otros descubrimientos, en particular el del electroimán.

Se conocen varios casos en los que los descubrimientos científicos surgen aparentemente sin requerir esfuerzo alguno del sujeto. Así sucedió con el descubrimiento de los rayos Becquerel. Un día, Becquerel puso un trozo de mineral de uranio en un montón de placas fotográficas. Poco después, quiso comprobar si las placas estaban en buen estado, tomó la superior y la reveló. Para su sorpresa, observó en la placa la clara impresión del mineral. Así se descubrieron los rayos in visibles y ello sirvió de inicio a la investigación de la radiactividad. De modo análogo, se descubrió el efecto de la radiación en el tejido vivo. En cierta ocasión, para demostrar en su clase las propiedades del radio, Becquerel tomó un preparado de este metal en una probeta y se lo puso en el bolsillo del chaleco, donde lo tuvo varias horas. Unos días después descubrió quemaduras en la piel.

Una reflexión adicional nos obliga a incorporar una categoría fundamental en los procesos creativos pues sin ella no hay creación posible, tan es así que la educación institucionalizada la considera como un elemento importante en el desarrollo cognitivo de los estudiantes en todos sus procesos de aprendizaje. Nos referimos en este aspecto a la categoría imaginación, la cual está definida tanto en psicología como en pedagogía como la capacidad de la conciencia para elaborar representaciones e imágenes de carácter sensorial o conceptual sobre la base de la transformación de las impresiones proporcionadas por la realidad; o, en otros términos, creación de nuevas imágenes en función de la experiencia previa (directa o indirecta).

La imaginación es un elemento imprescindible en la actividad creativa humana en los casos en que la situación problemática se caracteriza por el déficit de información ("indeterminación") y surge en el proceso de la actividad práctica, que no podría ser

racional ni fecunda sin su participación. Gracias a la imaginación, el hombre se libera del entorno inmediato del mundo físico y es capaz de construir un mundo interior distanciado de la realidad material, pero que retorna a ella para encarar su transformación. Por eso, constituye una importante base de la vida psíquica, ya que actúa como soporte del pensamiento e interviene en los procesos cognoscitivos.

La imaginación está estructurada apoyándose en la sensación (pues en la mente nunca existe algo que no provenga de la sensorialidad), en la percepción (que le proporciona estabilidad, integridad e intensidad) y en la memoria (que introduce la localización en el pasado, puesto que la imaginación es intemporal). Este triple basamento determina las fases del proceso imaginativo: a) reproducción de experiencias sensoriales; b) reestructuración y transformación de estas imágenes en combinaciones nuevas; y c) construcción de nuevas formas globales (que incluso nunca antes han existido). De este modo, la imaginación presenta variantes según el grado de premeditación (voluntaria e involuntaria), el tipo de actividad (reproductiva y creativa) y de generalización de las imágenes, (concreta y abstracta); y como actividad creativa asume diversas formas (científica, artística, inventiva, etc.).

Como es evidente, entre la imaginación adulta y la infantil existen notables diferencias. El niño utiliza en mayor grado y con más vivacidad imágenes concretas (sensoriales) y parece ser que es también mayor el volumen de lo imaginado. De allí que en determinadas etapas del desarrollo infantil, la imaginación llegue a confundirse con la realidad, por lo que en términos educativos es siempre conveniente matizarla con hechos objetivos pero sin llegar al extremo de pretender eliminarla: ella cumple un rol fundamental en el desarrollo psíquico del niño y constituye una capacidad que requiere ser perfeccionadas y encauzada en un sentido creativo y productivo para que pueda servir de base a una correcta actividad de investigación, El fomento de su desarrollo requiere, a su vez, de la activación de la capacidad imaginativa del adulto para que pueda estar en condiciones de estimular adecuadamente al niño a través de juegos de invención, dibujo libre, adivinanzas, laberintos, improvisaciones, reproducción de cuentos e historietas, búsqueda de solución a problemas reales, etc.

Finalmente afirmaremos que los investigadores John Kounios (Universidad de Drexel) y Mark Beeman (Universidad de Northwestern) han descubierto, mediante útiles exámenes de resonancia magnética, algunas realidades en relación con el pensamiento creativo. El movimiento del cerebro relacionado con el manejo visual se cierra 300 milisegundos antes de que surja el pensamiento creativo.

El inicio del pensamiento creativo incluye la actualización de lo que los especialistas denominan razonamiento divergente o lateral (el famoso “ think outside the box ”), es decir, dejar de lado las suposiciones. La especulación innovadora se distingue por su carácter fundamental y único.

Cuando hablamos de pensamiento creativo, estamos aludiendo a un tipo de pensamiento habitual de los individuos, que es apto para **procesar y reformular datos de forma única**, adaptable, plástica y fluida, o para aplicarlo a la resolución de un problema con el que en un principio era contradictorio.

## **CAPÍTULO II: MÉTODOS Y MATERIALES**

### **2.1. UBICACIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

**CAJAMARCA** (Quechua: Kashamarka, "ciudad de los cardos"; establecida como: San Antonio de Cajamarca) es la principal ciudad de la sierra norte del Perú, capital del departamento y provincia de Cajamarca, situada a 2750 metros sobre el nivel del mar en la vertiente oriental de los Andes, en el valle interandino formado por las quebradas Mashcon y Chonta. Es una ciudad en constante desarrollo poblacional, con posibilidades de conformar una futura región metropolitana integrada por las áreas urbanas de Cajamarca y Baños del Inca y la adición de algunos pueblos y localidades cercanas a la comunidad metropolitana.

La zona de Cajamarca ya había sido poseída en el pasado durante el Imperio Incaico, donde en ese momento era vista como un importante lugar del poblado. En 1532, el Inca Atahualpa fue capturado aquí durante la victoria del Perú. En los tiempos pioneros mantuvo su categoría de villa hasta el 19 de diciembre de 1802, actualmente

antes de la independencia, cuando empezó a ser vista como ciudad y aceptó su escudo de armas.

Es conocida por su cultura popular, entre la que destaca la fiesta del carnaval, así como su importante creación de lácteos. Cerca de la vertiente y del complejo arqueológico de Cumbemayo (por lo que se la apoda la Flor del Cumbe), la ciudad se sitúa en el extremo occidental del valle de nombre similar.

La ciudad de Cajamarca, según indica el Instituto Nacional de Estadística e Informática, es la decimotercera ciudad más poblada del Perú y albergaba una población de 228 775 habitantes en 2014.

## **PROVINCIA DE CHOTA**

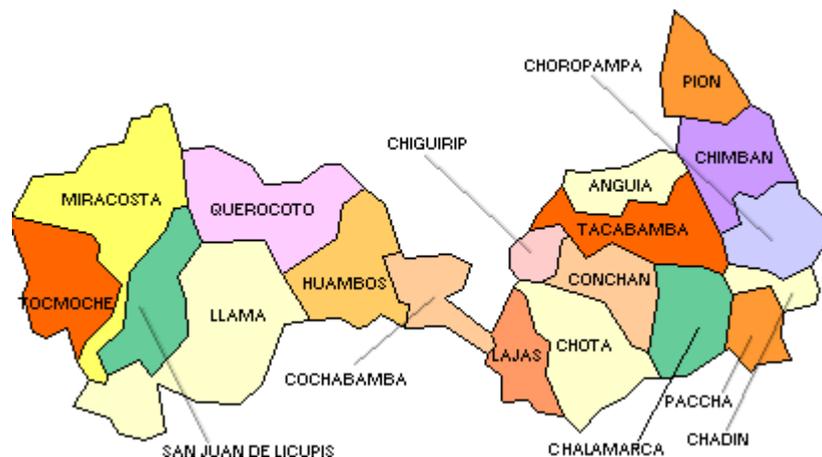
La provincia de Chota es una de las trece que ajustan el departamento de Cajamarca en el norte del Perú. Limita hacia el norte con la región de Cutervo; hacia el este con los territorios de Utcubamba y Luya (Amazonas); hacia el sur con las zonas de Halgayoc y Santa Cruz; y hacia el oeste con las regiones de Chiclayo y Ferreñafe (Lambayeque).

El 6 de febrero de 1821 obtuvo la clasificación de Provincia -según lo indicado por don Horacio Villanueva- a través del Estatuto Provisional dado durante el Protectorado del Libertador José de San Martín.

El área tiene una extensión de 3.795,10 kilómetros cuadrados. La provincia de Chota cuenta con numerosos lugares turísticos, en los que se puede apreciar la serenidad, así como experimentar el deporte.

La provincia cuenta con una población de alrededor de 165.000 habitantes, ocupando el tercer lugar en población de la provincia de Cajamarca. Las afecciones médicas más genuinas son: la mortalidad materna y la desnutrición crónica.

Entre sus celebraciones más significativas está la Fiesta de "San Juan Bautista", que se inicia el 14 de junio con las novenas hasta los días centrales que son el 23 y 24 de junio, con ejercicios que se realizan a orillas del arroyo Chotano (San Juan Pampa). Reúne a numerosos invitados de diferentes ciudades del país. Se describe a la luz del hecho de que las corridas de toros se realizan en el Coso Taurino "El Vizcaíno" los días 25, 26 y 27 de junio, y es visto como la segunda plaza de toros más significativa después de la Plaza de Toros de Acho.



**Figura 1:** Mapa de la Provincia de Chota  
**Fuente:** <https://www.ecured.cu/>

## **INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 304 “SAN JUAN” CHOTA**

Fue creado por Resolución N° 00869 del 10 de diciembre de 1992. Comenzó a funcionar en 1993, coordinado por la profesora Ana Nelva Bustamante Vásquez en las aulas de la Escuela N° 10383. En el año 1994 hubo un incremento de alumnos y como resultado en 1995 se trabajaron dos salas a la altura de la piscina de la Gran Unidad Escolar "San Juan" de Chota. En el año 2015 el Ministerio de Educación fabrica otra estructura para atender a los niños de 3, 4 y 5 años (Secretaría Docente de la I.E.I. N° 304 "San Juan" Chota).

### **2.2. DESCRIPCIÓN Y TENDENCIAS DE LA CREATIVIDAD**

#### **2.2.1. Descripción de la Creatividad en Contextos Globalizados**

A partir de ahora se piensa que la capacidad creativa en la escuela es un límite innato a cada individuo, indefenso de ser desarrollado y estimulado, y en cuya expresión intervienen un número increíble de factores. Esta última opción se ha reunido esencialmente en elementos afectivos, ambientales y cognitivos.

No hay duda que los elementos naturales asumen una parte prevalente en la inhibición o la estimulación de la capacidad creativa. En consecuencia, la familia, el sistema educativo y la sociedad en general, adquieren una increíble pertinencia en cuanto a su efecto creativo del individuo. En este sentido, el marco educativo puede

considerarse como el clima más esperanzador para la capacidad creativa, dada su amplia inclusión y la enorme medida de tiempo que los jóvenes pasan en él. Del mismo modo, un objetivo definitivo de la formación es el avance fundamental del hombre, inclinándose hacia la realización de cada una de sus verdaderas capacidades. Por lo tanto, el sentimiento del límite innovador debe ser considerado dentro de los objetivos del marco instructivo.

Según este punto de vista en los **Países Escandinavos**, sostiene, es importante desarrollar la capacidad del sujeto para reaccionar al cambio, creando características críticas de la mente. El límite con respecto a la inventiva debería reducirse a un nivel muy básico en los años que abarca la instrucción de los bebés, ya que es en esta edad cuando hay una mayor flexibilidad cerebral. Además, considera que la etapa de bebé ofrece increíbles oportunidades para que la espontaneidad creativa de los niños siga avanzando hasta donde sea posible, hasta que tengan un rico manantial de información dinámica, que será la razón del avance de su capacidad creativa. En este sentido, la misión de la formación es permitir a todos, sea cual sea, hacer fructificar cada una de sus capacidades y todos sus límites imaginativos, lo que implica que cada uno pueda asumir su responsabilidad y comprender su propia tarea.

Siguiendo con Madrid, comunica la importancia de la mejora de las capacidades de los alumnos de tercer curso de segundo ciclo de Educación Infantil, es importante realizar ejercicios en los que los niños ofrezcan, analicen y aprendan en entornos inspiradores para cada uno de ellos y para el conjunto del grupo. En este sentido, es importante contar con recomendaciones pedagógicas realmente significativas, orientadas a potenciar la creatividad del lenguaje de los niños como un componente insustituible en el buen avance de su conocimiento conectivo.

En **Inglaterra**, sobre el tema de la expresión creativa y que el niño no reacciona prontamente con creatividad, media con necesidad de mente creativa, reacciona sin originalidad (imitando) o no da ninguna reacción a los trabajos imaginativos. Los jóvenes no muestran conciencia ni expresividad, ya que actúan con precisión y frialdad y sus desarrollos no concuerdan en absoluto con cómo manejarían el artículo genuino y además no hacen ningún intento de responder aparentemente a un

impulso. Asimismo, certifica que no se considera que la innovación funcione en la naturaleza de la formación, dando a los marcadores las cuestiones que acompañan. En los Centros de Desarrollo Infantil, hay poca predisposición por parte de los profesores a realizar ejercicios que trabajen la capacidad innovadora e creativas de los jóvenes, lo que hace que los alumnos no avancen hacia una disposición aceptable de los temas, no se les permite tomar sus propias decisiones, no se les ofrece la oportunidad y el tiempo de encontrarse con diversas circunstancias de la vida cotidiana.

Lo que los alumnos realizan y encuentran por sí mismos durante el proceso creativo es lo verdaderamente significativo; por lo tanto, debe mostrarse apoyo a la estrategia innovadora, apreciando y ofreciendo las oficinas para que fomenten cada una de sus verdaderas capacidades.

Una información deficiente por parte de los profesores sobre los estilos de aprendizaje de los niños, hace que éstos se conviertan en estudiantes mecanizados, dependientes y poco preparados para averiguar cómo dominar, siendo más difíciles de aprender en cualquier situación, mostrar cualquier inclinación de los estilos no les garantiza un número increíble de experiencias; los alumnos tienen una propensión estampada para algún estilo y no explotan las cualidades de los niños, no recordando que, para seguir aprendiendo es importante fomentar aquellos estilos que no utilizan.

En **Alemania**, los exámenes de la capacidad creativa de la persona suelen verse ahogados por la formación y la experiencia. Hasta tal punto que el individuo no puede percibir su verdadera capacidad y, por tanto, reconocerla. El reconocimiento y la compensación social del esfuerzo inventivo es un método convincente para apoyarlo y aumentar el entusiasmo de la sociedad por él. Sin embargo, esto no se ve regularmente en la cultura alemana. La ausencia general de remuneración por la aptitud escolar innovadora en el sistema educativo se ha puesto de manifiesto en un estudio con adolescentes en el que se examinaron tres grupos de conocimientos equivalentes: pioneros sociales, personas que se concentran en los logros y personas inteligentes inventivas, según sus inclinaciones o su conducta en la escuela. Finalmente, fueron las personas con conocimientos inventivos las que obtuvieron

evaluaciones esencialmente más bajas de sus instructores y fueron particularmente bajas en el examen con su ejecución real, como se vio en diferentes logros.

En España, Rogers (1959), al que hace referencia Repucci (1980), realiza una investigación sobre la condición de innovador en diversas perspectivas sociales:

- a) En la instrucción, el marco hará en general criaturas convencionalistas y generalizadas, preparando personas dependientes y poco creativas. Lo importante para el marco instructivo es que el alumno termine su escolarización y no que la cree.
- b) En las Ciencias, hay un enorme ejemplo de "técnicos", sin embargo, la cantidad de individuos que pueden formar especulaciones e hipótesis productivas es ínfima.
- c) En la industria, la creación se lleva a cabo para una pareja, para el administrador, el arquitecto, el jefe de la oficina de exploración, pero no para el resto del personal.
- d) En el tiempo de ocio, la preparación es latente y se gestiona la actividad del racimo, que prevalece sobre los ejercicios innovadores
- e) En la vida familiar e individual se repite una imagen similar, ya sea en las prendas que llevamos o en los alimentos que comemos, en los libros que leemos o en los pensamientos que comunicamos, hay una sólida propensión a la congruencia y a la generalización. Ya que para ser único y diferente hay que ser "salvaje" y ser descuidado puede ser inseguro y arriesgado para algunos.

Además, en este país español, está claro que los ejercicios mentales utilizados por los instructores no persuaden a los jóvenes para que imaginen historias a través de los sueños; el 3% realiza ejercicios de consideración; el 7% trabaja resolviendo juegos de simulación; sólo el 13% realiza ejercicios de memoria. Ningún educador prepara obras de teatro para que los niños interpreten personajes. En este sentido, la actividad motivadora y cognitiva fundamental de los monitores de los Centros Infantiles debe permitir la creación y representación de la historia, ya que a esta edad los niños tienen un límite increíble en cuanto a la mente creativa. Además, deben realizar ejercicios de reflexión y memoria, que en conjunto son instrumentos clave para el aprendizaje. Es sorprendente que los profesores no se ocupen de los

ejercicios creativos y sociales, por ejemplo, el teatro, que son fundamentales para fomentar la comunicación no verbal y el plan, lo que sería extremadamente útil para avanzar en los ejercicios mentales de los jóvenes.

### **2.2.2. Contexto de la Creatividad en América Latina**

La peculiaridad de la creatividad en América Latina ha sido y sigue siendo esencialmente vulnerable a diversos modelos y puntos de vista de tratamiento. Su calidad dentro del círculo instructivo nos somete a completar una intercesión que mejore la disposición del individuo y todo el arreglo de ciclos que lo preparan en todos los aspectos de su conducta: motora, afectiva, cognitiva y social.

Para ello, es importante explorar sistemas que sean sólidos con este objetivo de instrucción básica. Además, es importante fusionar tareas creativas que pongan a prueba los límites prácticos del conocimiento, lo cual es fundamental para la instrucción centrada en el alumno y que forma absolutamente su carácter.

La consolidación de la creatividad puede lograr este objetivo, además de afectar a todos los límites humanos probables: la creatividad es el límite inherentemente humano que rompe de forma ajustada los ciclos esenciales del lado derecho del hemisferio y los ciclos opcionales de la mitad izquierda del hemisferio. "El hemisferio izquierdo del ecuador, que es típicamente el que prevalece, tiene capacidades verbales y numéricas más notables, con una racionalidad sucesiva, científica y representativa, como el funcionamiento de un PC; la mitad derecha del hemisferio está tranquilamente investida de conciencia espacial y de asociaciones más prominentes con los sentimientos, la mente creativa, el arte y la información no verbales."

En lugar de la educación tradicional dispuesta para mejorar los recursos de la mitad izquierda del globo, la innovación garantiza la coordinación con los ciclos del sueño, la mente creativa, la capacidad de respuesta y el sueño del lado derecho en una unión significativa. Asumiendo que necesitamos personas únicas, libres, básicas, capaces de hacer frente con eficacia a la circunstancia de cambio subyacente que nuestra sociedad mundial está encontrando, proporcionando nuevas

disposiciones con un alma innovadora e insubordinada, debemos conceder a la escolarización que va más allá de la transmisión básica de información, habilidades, proliferación y variación al marco cultural.

Se culpa a la sociedad de tradicionalismo, de conveniencia, de impotencia para cambiar una realidad que parece no ser razonable, sin embargo ¿cómo podríamos hacer nuevos arreglos, nuevas prácticas en el caso de que no tengamos la capacidad de hacerlo? La mente, como indica De Bono, es una enorme luz; en el caso de que apaguemos su luz por ausencia de datos o de paso, no volverá a servir, y acabará siendo una sustancia material vacía. La flexibilidad de la mente hace que la naturaleza de las actividades dependa de los circuitos neuronales actuales, debido a la cantidad de neurotransmisores vigorizantes que construyen estas asociaciones. En este sentido, muchos circuitos son insuficientes posibilidad hereditaria ya que el déficit de acción, las neuronas permanecen en un estado pueril carente. La mente sólo utiliza alrededor del 30% de sus neuronas, sin embargo, este límite es indefenso a ser ajustado por encuentros persistentes. Por lo tanto, es importante incitar al sujeto a pensar cuidadosamente en los circuitos presentándole encuentros de trabajo, más aún cuando "la intensidad neuronal apoya los ejercicios más utilizados y anula la negligencia". Estas realidades tienen resultados instructivos significativos, ya que las áreas cerebrales que no son vigorizadas por el avance degeneran gradualmente".

En el sistema educativo actual, el joven más innovador se ve obligado por una disposición de generación de modelos. En correspondencia con esta restricción del límite imaginativo, hay una deficiencia de resultados concebibles de la participación. Esta división o categorización en prácticas generalizadas es un obstáculo para el pleno desarrollo de los acontecimientos. ¿Seríamos capaces todos de mostrar nuestras capacidades y límites a través de prácticas similares? ¿Son estos los "modelos" ideales para el avance de los límites, capacidades y características de los individuos con cualidades tan diversas? ¿Podrían esos ejemplos de desarrollo pensados como ideales cubrir toda la disposición de solicitudes? ¿Por qué no buscar que el individuo acepte parte de su escolarización explotando su autoinformación?

En esta circunstancia específica, por cuenta de **Colombia**, según Pérez, los estudiantes de instrucción juvenil no muestran ingresos en los ejercicios de

aprendizaje, por ejemplo, la estrategia de emprendimiento, donde no han comunicado su inspiración e inquietudes ya que no se les dieron tareas novedosas que incluyan la divulgación. Además, se observa que cuando los instructores hacen ejercicios para vigorizar la creatividad, el 75% no involucra figuras para fomentar la creatividad en las diferentes regiones de aprendizaje, ni utiliza el método de la pintura; el 83% no inspira a dibujar y pintar objetos, criaturas, personajes hechos por el joven, y a formar figuras con plastilina; el 57% no insta a hacer figuras con papel, utilizando el procedimiento del origami. Estos resultados nos permiten aceptar que los ejercicios que prevalecen en los Centros Infantiles de Colombia no son consistentes con el trabajo de estrategias de pintura, lo que permite el mejoramiento de la motricidad fina, siendo la mejor manera de que el niño sea inventivo e imaginativo; moldear figuras con plastilina y persuadir al niño a dibujar y pintar objetos es otra acción que los instructores no utilizan; estos ejercicios ayudan a fortalecer la confianza, permitiendo al niño comunicar sus sentimientos y sueños, y enmarcar su carácter. Por otra parte, el método del origami con los niños es excepcionalmente valioso, ya que les permite activar sus conocimientos y fomentar su memoria, pero trágicamente no se utiliza habitualmente en los centros educativos colombianos.

En **Argentina**, un estudio dirigido por Franco sobre la Aplicación de un Programa Psico-educativo para cultivar la imaginación en la formación de los jóvenes, mostró que, en cuanto al área verbal de la innovación, los puntos medios de los elementos de familiaridad, adaptabilidad y creatividad fueron en conjunto más altos en el grupo de prueba comparado con los grupos de referencia, en la estimación post-test. En lo que respecta al área realista de la creatividad, también existen contrastes críticos entre los grupos en los grados de adaptabilidad, familiaridad e innovación en la estimación posterior a la prueba. Además, expresa que la imaginación debe ser creada y animada por los encuentros que el medio proporciona a los sujetos.

De acuerdo con lo anterior, la imaginación es una habilidad característica que debe ser esperada de manera esencial por el marco instructivo, estableciendo uno de los objetivos primordiales sobre los que debe girar la práctica instructiva, ya que el objetivo principal de la escolarización debe ser preparar y fomentar indispensablemente a los individuos. Esta labor debe iniciarse en los niveles más

tempranos, ya que la Educación Infantil es la primera experiencia de instrucción formal que tiene el niño, la que caracterizará su comportamiento futuro ante el sistema educativo, y de esta primera experiencia dependerá que su potencial innovador se manifieste plenamente.

En **México**: en un estudio realizado por Meek plantea algunas orientaciones metodológicas para desarrollar la creatividad entre ellas destaca:

- Alternar en una misma sesión tareas de índole creativa con otras de distinta naturaleza e ir progresivamente buscando su conexión.
- Utilizar la propuesta de trabajo individual y de grupo. La creatividad individual y la colectiva deben estar animadas, ya que en cada situación se ponen en marcha distintos procesos mentales. La reunión puede ser un impulso a la estrategia creativa, pero en otros casos se convierte en un inhibidor de las prácticas individuales.
- Alternar tareas que incidan en los diferentes indicadores (fluidez, flexibilidad, etc.)
- Introducir poco a poco las estrategias creativas para habituar a la gente a este tipo de trabajo, que modifica su rol habitual.
- El profesor es un espectador continuo, debe conocer el comportamiento aceptable según las peticiones de las circunstancias del grupo. Alejarse de la abundancia de protagonismo-direccionalidad para inclinarse por la oportunidad e independencia del alumno suplente. Esto no tiene nada que ver con "dejar hacer". Ser imaginativo es erudito y hay todo un enfoque de trabajo enfocado a ese fin.
- Centrarse en la crítica segura durante los procesos (dinamizar la investigación) y no en los elementos. El alumno debe estimar el placer en toda la acción y no sólo en el producto final (elaboración).
- Utilizar medios y recursos no habituales para evitar conductas estereotipadas (material, propuestas de juegos, deportes, músicas).
- El soporte de materiales en las reuniones de creatividad puede ser un facilitador de la desinhibición y la libertad real en los aspectos específicos. Se utilizará en consecuencia en su justa medida, y para trabajar partes explícitas de movimientos coordinados.

- Participar en las reuniones de los marcos de tiempo de los ejercicios que favorecen las actividades-análisis de la investigación de lo que ha sido capaz. Pueden ser ejercicios de elaboración mundial a la vista de lo que se ha conocido de la reunión utilizando diferentes canales expresivos (oral, compuesto, plástico, melódico, motor), motor de composición, relaximaginativo, etc.

En **Bolivia**, en cuanto a la evaluación del carácter expresivo de los jóvenes, el 75% de ellos no son expresivos, ya que estos niños presentan trabajos sin inmediatez con el objetivo de comunicar sus sentimientos o pensamientos. Sólo el 25% de los jóvenes presentan una especie de creatividad de persona innovadora ya que buscan nuevas estructuras y consolidan la sustancia desconectada, siendo ésta una especie de imaginación de persona útil, ya que permite al individuo fomentar sus límites mentales.

En **Venezuela**, mostrar las técnicas para el aprendizaje de la imaginación debe ser recordado para la programación como una pieza significativa de la misma, ya que se fusionará un componente y es importante elegir de antemano cuál utilizar para cada situación, por lo que su actividad es vital.

Los puentes cognitivos para el Nivel Inicial en el aprendizaje de la creatividad son:

- Los organizadores previos que ofrecen una información general inspirador (los objetivos que pensamos cumplir) o un encuentro inmediato que trata de relacionar la nueva información con la previa.
- Los mapas semánticos y los mapas conceptuales que abordan gráficamente la información. Orientan la atención del profesor y del joven hacia un número reducido de pensamientos clave en los que debe concentrarse 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

En **Chile**, la inspiración es hoy un activo estratégico fundamental para la inventiva del aprendizaje, ya que generalmente se utilizaba al inicio de la reunión de aprendizaje, hoy se ha demostrado su importancia a través de la interacción de aprendizaje de la imaginación para mantener la ventaja de los jóvenes en el aprendizaje. En este sentido, es fundamental que el instructor deje de lado las propensiones rutinarias que lo llevan a repetir métodos sin considerar que lo que fue intrigante e inspirador para el joven en un evento puede no serlo en otro.

### **2.2.3. La Creatividad en el Perú**

Durante mucho tiempo, en las escuelas peruanas, la creatividad ha sido considerada como una particularidad innecesaria y extra y no como una necesidad. En este sentido, ha prevalecido la retención de puntos de vista mentales carentes de contenido, lo que ha generado reacciones generalizadas, acostumbradas y distantes con respecto a los alumnos. Esto crea una inclinación a sobreproteger y juzgar erróneamente el límite útil y básico del joven, debido a la convicción de que al niño no se le deben dar circunstancias de emisión para que se asiente, sino con circunstancias previamente dirigidas a configurarlo para que actúe según lo indicado por los moldes y perspectivas del adulto.

Galván (1983) hizo un hallazgo sobre la creatividad en el Perú, que descubre que la capacidad de innovación es la más descreada en la mayoría de las regiones de aprendizaje. Una de las razones de esta circunstancia es que sólo el 22,4% de la población que se muestra ha obtenido una especialización en imaginación. Galván concluye determinando que las regiones necesarias para el avance de la creatividad en las diferentes regiones de aprendizaje en el Perú son:

- Capacitación y perfeccionamiento docente.
- Implementación de metodologías y técnicas adecuadas.
- Uso adecuado de los recursos.

Por este gran número de razones, se puede ver que en el Perú la inventiva, prácticamente hablando, está todavía en sus primeras etapas. Faltan educadores dispuestos a fomentar la creatividad en los alumnos. Esto aclara por qué los

programas escolares son en su mayoría sólo creados en cursos de aritmética y correspondencia. Por otro lado, en los últimos dos años han surgido estudios de artesanía para apoyar la creatividad de los jóvenes, que son focos privados que ofrecen cursos de artesanía para los niños, pero sólo por períodos breves, en particular durante las excursiones y explícitamente en Lima.

Asimismo, el avance del pensamiento creativo a nivel subyacente, particularmente dentro de nuestro entorno público, debería ser el tipo más libre de auto-articulación, y para los niños, el flujo creativo es una prioridad más alta que el artículo terminado. No hay nada más satisfactorio para los jóvenes que tener la opción de comunicar sus pensamientos completamente y sin reservas. La capacidad de ser creativo ayuda a reforzar el bienestar entusiasta de los niños. Todo lo que los niños deben ser realmente imaginativos es simplemente la oportunidad de someterse completamente al trabajo y hacer suyo el movimiento que están tratando. Lo más importante que hay que recordar en cualquier actividad creativa es el curso de la auto-articulación. Los encuentros innovadores ayudan a los jóvenes a expresar y adaptar sus sentimientos. Además, la imaginación fomenta el desarrollo mental de los jóvenes, ya que les da la oportunidad de evaluar pensamientos novedosos y probar mejores enfoques para el pensamiento y el pensamiento crítico. Los ejercicios imaginativos le ayudan a percibir y alabar la singularidad y variedad de sus hijos, al igual que ofrecen grandes oportunidades para individualizar sus actividades como padre y centrarse en cada uno de sus hijos.

### **2.3. ESTADO ACTUAL DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

#### **Rol de Mediador y Facilitador**

El trabajo del profesor en la enseñanza preescolar o juvenil es garantizar que los niños aprendan y realicen su desarrollo integral. Para ello, trabaja con el reconocimiento de ejercicios significativos y medios encuentros, conectados a las necesidades, intereses y posibilidades de los niños.

*“El ejercicio de la pedagogía es un apostolado, se le debe ejercer por vocación. El docente juega un rol trascendente desde el momento que es el responsable como mediador y facilitador del desarrollo de la creatividad de los niños(as). El desarrollo de la inteligencia del aprendiz depende del desenvolvimiento profesional del responsable del salón de clases, en nuestro caso, nosotros. Tomamos conciencia y llegamos a comprender que el futuro de la creatividad de nuestros niños está en nuestras manos”* (Entrevista docente. Junio 2020).

### **Rol Interactor y Modelo**

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

*“Por la experiencia me cabe afirmar que la maestra es el espejo del niño durante el proceso de su aprestamiento. El aprendizaje ingresa por la vista y por los oídos. Los niños son visuales y las niñas auditivas, de allí que la maestra tiene que interactuar sabiendo que lo que observan los niños y lo que escuchan las niñas es parte del desarrollo de su inteligencia. Debo admitir que necesitan mayor apoyo de la dirección y por parte de ellas mayor empeño en su capacitación en estrategias cognitivas”* (Entrevista a la Directora. Junio 2020).

*“Admitimos que necesitamos conocer sobre estrategias cognitivas. Debemos estar preparados para generar oportunidades para que los niños(as) elijan, piensen y resuelvan problemas por sí mismos, y para que interactúen entre ellos”* (Entrevista docente. Junio 2020).

### **Medios y Materiales**

Las instituciones educativas iniciales deben contar con los medios y materiales necesarios para que los aprestamientos sean efectivos. Es responsabilidad de la autoridad agenciarse de ellos para el proceso de enseñanza – aprendizaje.

*“El bajo nivel de desarrollo del pensamiento creativo de los niños(as) es consecuencia de que nuestra institución educativa inicial carece de los medios y materiales necesarios para que nosotras llevemos a cabo nuestra tarea a fin al logro esperado. El desarrollo de la ciencia y de la tecnología demandan por parte*

*de nosotros capacitación y por parte de las instituciones educativas medios y materiales audio visuales para ser competitivos conforme lo exige la realidad educativa” (Entrevista docente. Junio 2020).*

### **Motivación Docente**

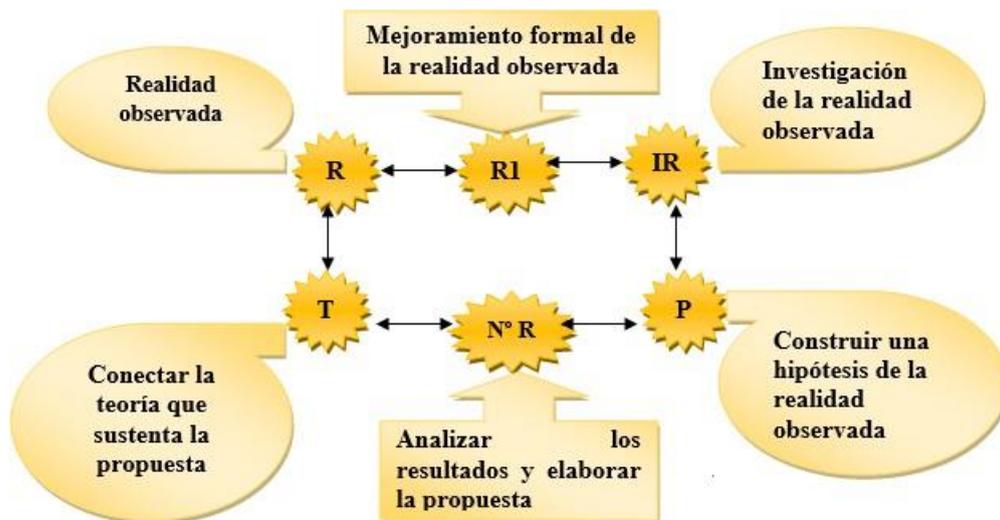
La motivación docente es parte de la realidad subjetiva de la institución educativa y parte del mundo interior de los niños(as). Tiene que ver con pensamientos y sentimientos los que influyen en el desarrollo de su creatividad e imaginación.

*“Es la motivación, el animador del estado de ánimo de los niños(as) para participar en las dinámicas educativas y de este modo apostar por el desarrollo de su inteligencia. Así tendremos otro tipo de niños(as), participativos, innovadores, comunicadores, seguros de si mismos y solidarios con sus compañeritos de clase. Gustosos de las tareas dadas en clase y con libertad para nuevas imaginaciones e el tiempo y en el espacio. A la par debemos capacitarnos porque no lo estamos” (Entrevista docente. Junio 2020).*

## **2.4. METODOLOGÍA**

### **2.4.1. Diseño de Investigación**

Compromete ocuparnos del enfoque, del diseño, del nivel y del tipo de investigación. El enfoque es el mixto, el diseño es el descriptivo propositiva, el nivel el descriptivo y el tipo de investigación de acuerdo a su finalidad el básico.



**Ilustración 2:** Diseño de la Investigación  
Fuente: Elaboración propia.

## 2.4.2. Población y Muestra

### Población

La delimitación de la población está definida por la totalidad de niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 304 “San Juan” Chota, Distrito Chota, Provincia Chota, Departamento Cajamarca.

**N = 19 niños.**

### Muestra

La selección del tamaño de la muestra guarda relación con el tamaño de la población, y como es homogénea y pequeña estamos frente a un caso de población muestral.

**n = N = 19 niños.**

## 2.4.3. Materiales, Equipos, Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

### Materiales

Papel bond, lapiceros, resaltadores, reglas, correctores, tinta, plumones.

### Equipos

Computadora, impresora, proyector, teléfono celular, fotocopidora.

## Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

Técnicas	Instrumentos
<b>Primarias</b>	
Observación	- Guía de observación
	- Pauta de registro de observación
Lista de Cotejo	- Cuestionario
Entrevista	- Guía de entrevista
	- Pauta de registro de entrevista

### 2.4.4. Procedimientos para la Recolección de Datos

- Coordinación con la Directora de la I. E. I.
- 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 DE LOS RESULTADOS

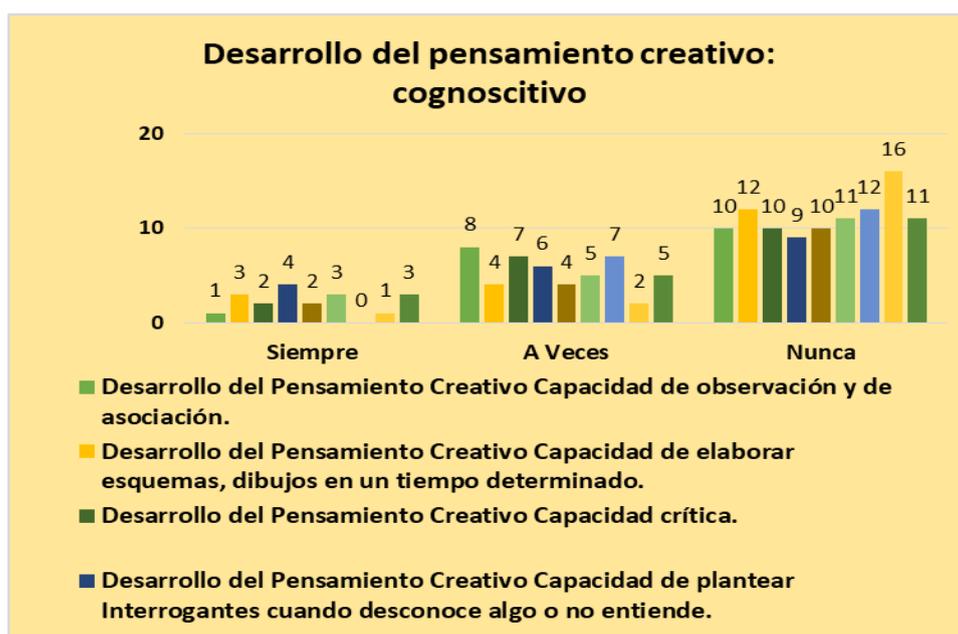
*Tabla 1: Guía de Observación*

Desarrollo del Pensamiento Creativo		Siempre	A Veces	Nunca	Total
<b>Cognoscitivo</b>	Capacidad de observación y de asociación.	1	8	10	19
	Capacidad de elaborar esquemas, dibujos en un tiempo determinado.	3	4	12	19
	Capacidad crítica.	2	7	10	19
	Capacidad de plantear Interrogantes cuando desconoce algo o no entiende.	4	6	9	19
	Capacidad de asombro.	2	4	10	19
	Capacidad de comunicar ideas, expresar sensaciones y sentimientos.	3	5	11	19
	Capacidad de retención de datos u otros elementos importantes.	--	7	12	19
	Capacidad de dar solución a un problema, de forma creativa, sorprendente.	1	2	16	19
	Capacidad de plantear inferencias.	3	5	11	19

Desarrollo del Pensamiento Creativo		Siempre	A Veces	Nunca	Total
<b>Afectivo</b>	Dibuja, pinta, crea con soltura y libertad.	3	6	10	19
	Se entusiasma con las actividades y con lo que hace.	2	3	14	19
	Afronta las dificultades y da solución a los problemas	1	1	17	19
	Piensa y reflexiona ante situaciones difíciles que se le presentan.	2	4	13	19
<b>Volitivo</b>	Constante, disciplinado.	--	1	18	19
	Se someten a reglas planteadas por el docente	1	3	15	19
	Maneja bien las tensiones.	2	4	13	19
	Autoimagen creativa.	--	--	19	19
	Capacidad de decisión y hacer lo que le agrada.	2	6	11	19

Fuente: Guía de observación. Julio, 2020.

GRÁFICO N° 1

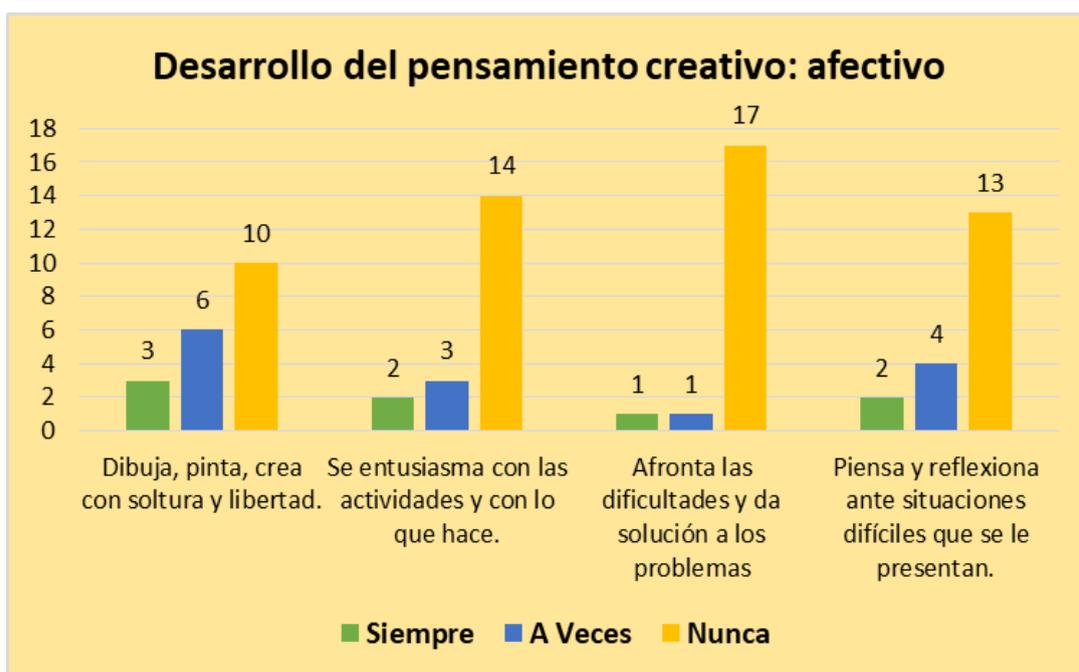


Fuente: Guía de observación

## Interpretación

Hay tres áreas de observación. La primera tiene que ver con el área cognitiva. De los 19 estudiantes, 10 no han alcanzado el límite con respecto a la observación, la crítica, la asociación y el asombro; 12 no tienen la capacidad de elaborar esquemas, los dibujos, en un tiempo decidido y no retienen información u otros componentes significativos; además, 16 de los alumnos no pueden dar nunca una respuesta a una cuestión, de manera creativa, y mucho menos asombrosa; 11 no tienen la capacidad de transmitir ideas, expresar sensaciones y sentimientos, no plantean inferencias; por último, 9 no tienen la capacidad de plantear cuestiones cuando no saben algo o no comprenden.

GRÁFICO N° 2

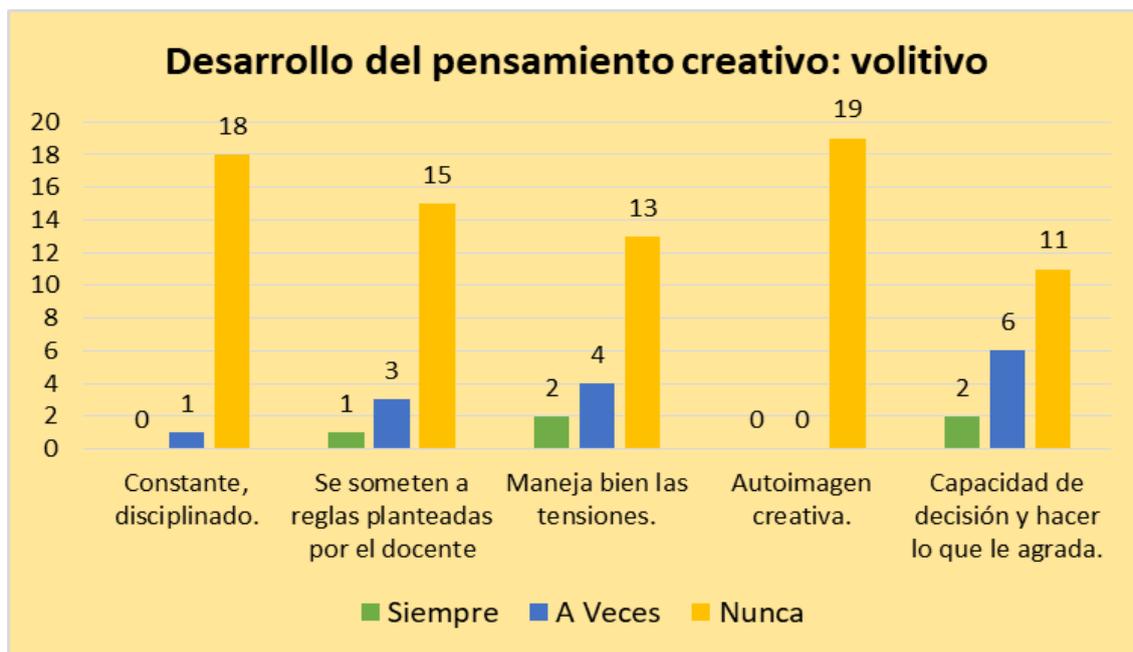


Fuente: Guía de observación

## Interpretación

En el área afectiva, 17 de los alumnos no se enfrentan a los problemas ni buscan soluciones; 14 no tienen una visión enérgica de sus ejercicios; 13 no piensan ni reflexionan sobre los puntos difíciles que surgen; por último, 10 de ellos no dibujan, pintan o crean de forma desinhibida y sin reservas.

GRÁFICO N° 3



Fuente: Guía de observación

### Interpretación

En cuanto al área volitiva, 19 nunca se hacen una autoimagen mental creativa de sí mismos; 18 no son ni firmes ni disciplinados; en realidad, sólo 1 se somete a las normas establecidas por el maestro, pero 15 no lo hacen; 13 nunca pueden lidiar con las tensiones y 11 no tienen la capacidad de elegir hacer lo que les agrada.

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS DE LA LISTA DE COTEJO

### DESARROLLO COGNITIVO

Tabla 2: Tipos de Fluidez

Fluidez	Sí		No		Total	
	n	%	n	%	n	%
Fluidez ideacional						
Recrea cuentos respecto a un objeto o una palabra propuesta.	3	16	16	84	19	100%

Fluidez figurativa						
Realiza distintas formas o figuras que se pueden crear en un tiempo determinado.	2	11	17	89	19	100%
Fluidez asociativa						
Palabra – persona y viceversa	7	37	12	63	19	100%
Imagen – persona	5	26	14	74	19	100%
Objeto – objeto	3	16	16	84	19	100%
Imagen - objeto	1	5	18	95	19	100%
Palabra – objeto	4	21	15	79	19	100%
Fluidez verbal						
Muestra facilidad para comunicar ideas, expresar sensaciones y sentimientos	9	47	10	53	19	100%
Fluidez de las inferencias						
Al presentarles una hipótesis fantástica han de imaginarse las consecuencias en un determinado hecho.	7	37	12	63	19	100%

Fuente: Cuestionario. Julio, 2020.

## Interpretación

La información de la tabla muestra que el 84% no ha fomentado un tipo de **fluidez ideacional**, es decir, no reproducen anécdotas sobre un artículo o una palabra propuesta por el instructor, no tienen la capacidad de entregar un enorme número de pensamientos con respecto a un artículo o palabra similar, sus pensamientos no fluyen consistentemente, no tienen una extraordinaria abundancia de pensamientos, no son adaptables en su razonamiento.

El 89% no sabe cómo crear varias formas o figuras que puedan hacerse en un tiempo determinado, ya sea utilizando plastilina, lápices de colores, un pincel, etc. (**fluidez figurativa**)

Con respecto a la **fluidez asociativa**, el 95% de los alumnos no puede relacionar un objeto- imagen; el 84%, un objeto-objeto; el 79%, una palabra-objeto; el 74%, una persona-imagen; y el 63%, una palabra-persona. Los resultados muestran que los

niños no han fomentado la capacidad de relacionar y especificar algunos atributos cuando el educador muestra mejoras verbales y metafóricas específicas y les pide que relacionen artículos, palabras e individuos.

El 53% no tiene el oficio de impartir pensamientos, expresar sensaciones y sentimientos y aclararlos exhaustivamente, esto se debe a que los chicos no tienen una jerga amplia acorde a su edad (**fluidez verbal**).

En cuanto a las derivaciones, el 63% no puede prever los resultados de una ocasión concreta cuando se les da una teoría, o cuando el educador describe parte de una historia y pregunta a los niños qué podría ocurrir después de lo descrito.

**Tabla 3:** Tipos de Flexibilidad

Flexibilidad	Sí		No		Total	
	n	%	n	%	n	%
Flexibilidad Espontánea Fácilmente cambiar una idea por otra	9	47	10	53	19	100%
Se somete a reglas	7	37	12	63	19	100%
Flexibilidad de Adaptación Intenta dar soluciones de un problema específico	3	16	14	74	19	100%

Fuente: Cuestionario. Julio, 2020.

### Interpretación

Del 100% de los niños evaluados, el 53% no sabe cómo transformar manualmente un pensamiento por otro, a diferencia del 47% que no tiene restricciones.

El 37% de los niños se somete a las reglas dadas por el educador en clase, en lugar del 63% que suele ser un niño insidioso y que realmente experimenta problemas para aclimatarse a las normas. Les gusta trabajar solos y prefieren no ser ayudados.

En cuanto a la **flexibilidad de adaptación**, el 74% no intenta dar respuestas para un problema concreto, es decir, el punto en el que el alumno se incorpora a otro grupo de

trabajo, no propone respuestas para un problema concreto que presentan al hacer una tarea.

La mayoría de los jóvenes no están abiertos a las circunstancias peligrosas y oscuras y regularmente se sientan ociosos y no intentan dar arreglos; no pueden soportar la presión de un problema irritante durante mucho tiempo y se rinden.

**Tabla 4:** Desarrollo de la Originalidad

Originalidad	Sí		No		Total	
	n	%	n	%	n	%
Plantea soluciones nuevas, inusuales, sorprendentes	4	21	15	79	19	100%
Tiene ideas no habituales y ocurrencias sorprendentes, es decir originales.	2	11	17	89	19	100%
Capacidad de construir un objeto dañado	3	16	18	95	19	100%

Fuente: Cuestionario. Julio, 2014.

### Interpretación

Del número total de niños evaluados, el 79% no proponen arreglos nuevos y sorprendentes y no tienen la facilidad de construir un objeto dañado individualmente, el 89% no son únicos, no tienen pensamientos extraños. La proposición de arreglos nuevos y sorprendentes se manifiesta en un grado bajo en la población estudiada, esto puede ser afirmado por el 95% del número absoluto de jóvenes evaluados.

**Tabla 5:** Desarrollo de la Imaginación

Imaginación	Sí		No		Total	
	n	%	n	%	n	%
Utilizan los objetos u cosas para diferentes usos.	5	26	14	74	19	100%
Sueñan despiertos, inventan juegos nuevos, tienen compañeros	4	21	15	79	19	100%

de juego imaginarios.						
Juegan con intensidad (se divierten particularmente en los juegos donde se transforman).	3	16	16	84	19	100%
Le gusta hacer las cosas difíciles.	7	37	12	63	19	100%

Fuente: Cuestionario. Julio, 2020.

### Interpretación

Los resultados obtenidos al observar a los jóvenes muestran que el 63% generalmente prefiere no hacer cosas problemáticas, el 74% no involucra artículos o cosas para diversas utilidades, el 79% no mira al espacio y diseña nuevos juegos o tiene o imagina amigos cercanos fantasiosos, y el 84% no juega fuertemente.

De los resultados se desprende que los jóvenes no tienen riqueza y calidad creativa. Los niños innovadores son excepcionalmente delicados y muestran pruebas de un movimiento creativo próspero (amigos íntimos fantasiosos, diario individual, composición de estribillos, confección de juegos y juguetes, etc.) Puede ocurrir que sueñen en la escuela. Imaginan nuevos juegos, se divierten frecuentemente jugando solos. Juegan con fuerza (aprecian especialmente los juegos en los que se producen cambios).

**Tabla 6:** Capacidad de Síntesis

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”	1	5	18	95	19	100%

Fuente: Cuestionario. Julio, 2020.

### Interpretación

A partir de los resultados obtenidos, el 95% no ha fomentado la capacidad de organizar, es decir, los niños no pueden unir algunos componentes, ya sean elementos o palabras, para enmarcar un todo, es decir, una "síntesis mental".

**Tabla 7:** Desarrollo de la Memoria

La Memoria	Sí		No		Total	
	n	%	n	%	n	%
Retiene datos y elementos y los conserva	3	16	16	84	19	100%
Disposición de palabras y datos y los relaciona	6	32	13	68	19	100%
Son bastante observadores, retienen y toman conciencia con facilidad lo que ven y oyen	2	11	17	89	19	100%

Fuente: Cuestionario. Julio, 2020.

### Interpretación

De la multitud de niños evaluados, el 84% no retiene la información o los componentes, es decir, no los guarda y almacena en su memoria, el 68% no tiene las palabras y la información accesibles para tener la opción de relacionarlas, y el 89% no está tan atento, no retiene ni se da cuenta efectivamente de lo que ve y oye.

La memoria en los jóvenes crece rápidamente en la medida en que los tutores y los instructores se suman a su evolución. La mayoría de nuestros niños muestran un gran avance ya que los tutores no animan la actividad de su memoria y en consecuencia logran un mejor aprendizaje y límite de mantenimiento, ya que la información guardada es vital en el momento en que hacen el flash de la mente creativa.

## **CAPACIDAD AFECTIVA**

**Tabla 8:** Desarrollo de la Sensibilidad

<b>Sensibilidad ante los Problemas</b>	<b>Sí</b>		<b>No</b>		<b>Total</b>	
	<b>n</b>	<b>%</b>	<b>n</b>	<b>%</b>	<b>n</b>	<b>%</b>
Sensible para percibir los problemas, necesidades, actitudes y sentimientos de los otros	4	21	15	79	19	100%
Aguda percepción de todo lo extraño o inusual o prometedor que posee cierta persona, material o situación dentro del aula	2	11	17	89	19	100%
Siente una especie de vacío, de necesidad de completar lo incompleto, y darle sentido a las cosas	--	--	19	100	19	100%

**Fuente:** Cuestionario. Julio, 2020.

### **Interpretación**

El 100% de los chicos observados no sienten una especie de vacío, y la necesidad de acabar con la deficiencia, y averiguar las cosas, el 89% no muestran una impresión aguda de todo lo anormal o extraño o prometedor que tiene alguien en particular, material o circunstancia dentro de la sala de estudio, el 79% no son delicados para ver las cuestiones, necesidades, mentalidades y sensaciones de los demás.

## **CAPACIDAD VOLITIVA**

**Tabla 9:** Interés

<b>Interés</b>	<b>Sí</b>		<b>No</b>		<b>Total</b>	
	<b>n</b>	<b>%</b>	<b>n</b>	<b>%</b>	<b>n</b>	<b>%</b>
Me gusta hacer cosas nuevas y afronto ciertas dificultades	3	16	16	84	19	100%
Me gusta coleccionar muchas cosas	5	26	14	74	19	100%

Trato de hacer y crear, sin ayuda de otros	2	11	17	89	19	100%
--	---	----	----	----	----	------

Fuente: Cuestionario. Julio, 2020.

### Interpretación

Del total de jóvenes evaluados, el 84% prefiere no hacer cosas nuevas porque no tiene la menor idea de cómo enfrentarse a determinados retos, el 74% no tiene ganas de reunir cosas específicas, el 89% no intenta hacer y hacer sin la ayuda de otros.

El interés por lo extraño es difícil para el auténtico creador. Está firmemente conectado con otros dos increíbles intereses secundarios y propensiones de los individuos, por ejemplo, el interés, el ansia de conocer las cosas de alguna manera misteriosa, y su capacidad de respeto y choque profundo.

**Tabla 10:** Motivación Color y Muestra

La Motivación	Sí		No		Total	
	n	%	n	%	n	%
Sienten su libertad, con una seguridad absoluta, pueden expresarse y seguir creando	3	16	16	84	19	100%
Poseen un alto grado de energía	5	26	14	74	19	100%
Tienen grandes inquietudes y deseos por aprender, sienten curiosidad por todo lo que les rodea	6	32	13	68	19	100%
Desde muy temprana edad se aficianan por aprender y descubrir nuevas cosas	4	21	15	79	19	100%
Plantean muchas interrogantes sobre lo que no sabe o conoce	2	11	17	89	19	100%

Fuente: Cuestionario. Julio, 2020.

### Interpretación

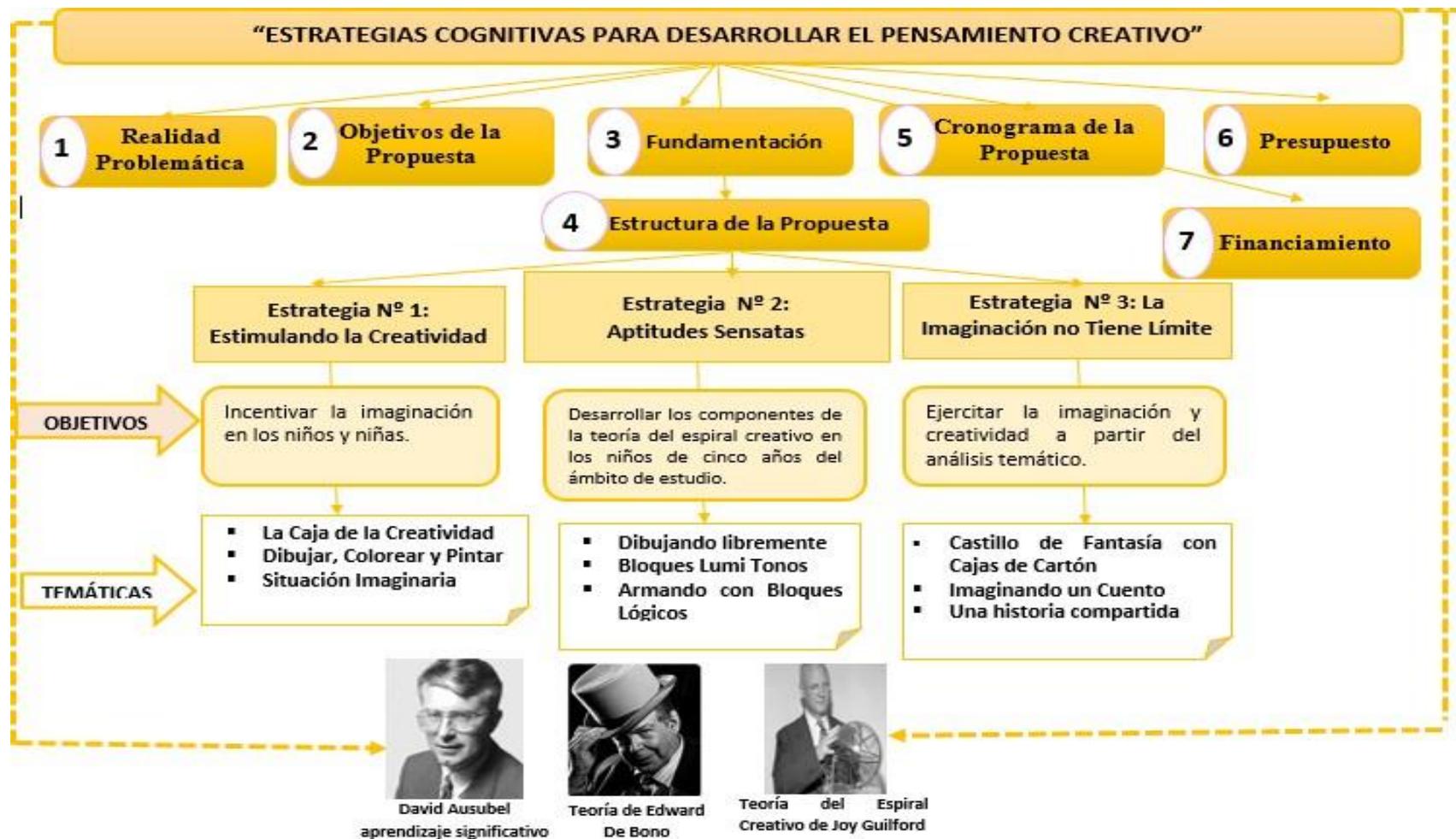
Los resultados adquiridos de la evaluación muestran que el 89% no plantea cuestiones relativas al trato con el conocimiento; el 84% no siente la oportunidad o la seguridad

absoluta de expresarse y seguir creando; el 79%, desde una edad temprana, no tiene una perspectiva enérgica para aprender y encontrar cosas nuevas; el 74% no tiene el grado innegable de energía de todos los jóvenes de su edad y el 68% no tiene un interés y un deseo increíbles de aprender, no es inquisitivo sobre todo lo que le rodea.

Se ha demostrado que la inspiración afecta al flujo inventivo. Tiene un impacto en la memoria y en la elaboración. Es el impulso principal de la actividad, el que mantiene el trabajo durante todo el tiempo. Es individual y, en consecuencia, emocional. Es la inspiración, el motor que produce la energía suficiente para conseguir un aprendizaje superior, para prolongar el trabajo, ya que sin ella los jóvenes se desgastarían y agotarían efectivamente, la alta inspiración provoca emoción y deleite en el emprendimiento, así como en la oportunidad de hacer e imaginar. El mejor problema al que se enfrentan hoy en día los tutores y los profesores para lograr el aprendizaje de sus jóvenes es la ausencia de inspiración para ellos también, el problema en el avance de la disciplina y la ausencia de cualidades dentro del clima. La ausencia de capacidad para espolear y ejecutar la disciplina en casa y en la escuela les hace recurrir a la presión, la burla, la disciplina, el señalamiento, los peligros y la paga, creando un clima amenazante y agotador que lleva a numerosos alumnos a la decepción escolar.

### **3.2. MODELO TEÓRICO**

#### **“ESTRATEGIAS COGNITIVAS PARA DESARROLLAR EL PENSAMIENTO CREATIVO”**



**Figura 3: Modelo Teórico**  
Fuente: Elaborado por el investigador

### **3.2.1. Realidad Problemática**

El pensamiento creativo es simplemente el impulso de la perspicacia para hacer planes certificables o creativos para obtener una respuesta a un problema, o esencialmente para explorar un nuevo territorio, rompiendo con las normas predefinidas.

Esta cualidad está disponible en todos los individuos, desde que somos concebidos. Lo que ocurre es que cuando somos excepcionalmente niños somos más innovadores. Sin embargo, a medida que crecemos, perdemos esta característica, en cierta medida.

Por ello, es importante preparar nuestra creatividad, ya que la queremos mucho más de lo que parece. Ahí es donde radica su importancia, en general. Además, para aclararlo mejor, debemos percibir lo que significa para la vida de los individuos.

Se prescribe en la presente circunstancia exponer una propuesta de procedimientos mentales para animar la imaginación a fondo considerando los juegos, el humor, la representación inventiva, las guías mentales y las analogías, con la plena intención de satisfacer esta necesidad tanto escolar como institucionalmente.

La utilización de métodos para fomentar el pensamiento creativo se complementa con la intervención innovadora del instructor, en su mentalidad de receptividad hacia el niño que cuestiona, analiza, investiga y pone a prueba sus pensamientos. El educador debe saber de la utilidad y relevancia de los datos que el joven obtiene de acuerdo a su circunstancia actual, y que no sólo es importante vigorizar el área de la memoria, sino también la mente creativa.

Nuestra motivación es apoyar el avance de la creatividad considerando un conjunto de técnicas metódicas e inteligibles de procedimientos mentales, para lo cual propusimos estudios en los que controlamos la indicación de la familiaridad de los pensamientos y la innovación.

Los procedimientos se componen de juegos que satisfacen este atributo de potenciador de la innovación y activadores de la mente creativa.

Son juegos que sin duda pueden ser incorporados por los instructores y profesores en las escuelas. Además, estos juegos sirven para mejorar o animar la capacidad de innovación, pero también pueden ayudar a crear numerosas partes diferentes de los jóvenes, como la amabilidad, el avance del lenguaje, la participación y la coordinación de la reunión, etc.

### **3.2.2. Objetivo de la Propuesta**

Diseñar estrategias cognitivas que permitan desarrollar el pensamiento creativo en los niños y niñas de 5 años del ámbito de estudio.

### **3.2.3. Fundamentación**

#### **Fundamento Teórico**

La Teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel presenta la labor que debe desempeñar el educador en las reuniones de aprendizaje, ponderando cómo establecer un entorno informativo en el que los alumnos obtengan lo que están comprendiendo. El Aprendizaje Significativo es el que propicia el movimiento. Este aprendizaje sirve para utilizar lo realizado en nuevas circunstancias, en un escenario alternativo, por lo que más que recordar, es importante comprender.

Tal y como indica la Teoría del Espiral Creativo de Joy Guilford, ésta sostiene que la imaginación es un componente del aprendizaje y que aprender es hacerse con nuevos datos. La inventiva, por tanto, tiene cabida en las partes generales del aprendizaje y, como tal, puede procurarse y trasladarse, así, a diferentes campos o recados.

La Teoría del Pensamiento Lateral de Edward de Bono permite distinguir un conjunto de metodologías de razonamiento que permiten evolucionar las ideas, discernir y ampliar la imaginación. Considera la creatividad como una metodología metódica y organizada que puede adquirirse como cualquier otra habilidad.

## **Fundamento Sociológico**

Da componentes para comprender el porqué de la mejora del pensamiento creativo. En todas las instantáneas de la vida surgen circunstancias y cuestiones que deben ser resueltas y para adquirir esta disposición debe haber un conjunto amalgamado entre la racionalidad y la creatividad.

El perfeccionamiento de la creatividad es vital en la vida cotidiana, pues permite la creación de nuevos pensamientos o ideas, o una nueva relación entre los pensamientos y las ideas conocidas, lo que suele dar lugar a soluciones únicas.

## **Fundamento Pedagógico**

Esta Esta proposición depende del ámbito de la comunicación; la comunicación surge como una necesidad fundamental de las personas. En los primeros años, los niños transmiten a través de parloteos, sonrisas, miradas, gritos, señales y, más tarde, utilizan palabras para comunicar necesidades, sentimientos, encuentros e intereses. Continuamente -y en contacto con el lenguaje compuesto- los niños descubren y se dan cuenta de que no sólo la oralidad les permite comunicar sus pensamientos y sentimientos, sino que también pueden leerlos en varios mensajes o grabarlos en papel o un PC .

Así, para el Nivel Inicial, el área de Comunicación considera las habilidades vinculadas con el conocimiento y la creación de textos orales según su nivel de avance y el entorno en el que se crean, al igual que la iniciación a la lectura y la composición a través del contacto con textos compuestos. En este sentido, le área se preocupa por avanzar y trabajar con los alumnos a lo largo de la Educación Básica para fomentar las habilidades que acompañan: Se comunica oralmente en su primera lengua, Lee básicamente diversos tipos de textos y Escribe brillantemente diversos tipos de textos.

En el nivel Inicial, además de las habilidades anteriormente retratadas, se presenta una habilidad en el ciclo siguiente, que (en lo esencial y en lo optativo) está

vinculada al área de Arte y cultura, denominada *Crea proyectos a través del arte*. Esta habilidad amplía los activos expresivos de los niños dándoles otro dialecto, el de la expresión artística, que incorpora componentes (espacio, tiempo, sombreado, desarrollo), normas (equilibrio, balance, congruencia, energía) y códigos explícitos a cada una de las diferentes enseñanzas creativas como las expresiones visuales (pintura, exhibición, dibujo, plano, etc.), la música, la danza y las expresiones escénicas (teatro, espectáculo, emulación, maniqués, etc.) de esta manera el joven se convierte en un escolar inventivo mientras crea.

Tiene los ejercicios instructivos, la práctica instructiva y los puntos de Educación.

Da reglas a la asociación del proceso de aprendizaje instructivo.

### **3.2.4. Estructura de la Propuesta**

La propuesta consta de tres estrategias, conformadas 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.

#### **Estrategia N° 1: Estimulando la Creatividad**

##### **Resumen**

La creatividad es una de las cualidades personales de la investigación positiva del cerebro. Es decir, una de las cualidades de nuestra personalidad que puede ayudarnos a conducir vidas realmente satisfactorias y más alegres.

Una persona creativa es aquella que está preparada para crear pensamientos o prácticas que son únicas; es decir, nuevas, sorprendentes o extrañas y que, además, suponen un aporte positivo a la existencia de esa persona en concreto o de las personas en general. Para ser imaginativo no es necesario tener un pensamiento único (los viajes mentales de los esquizofrénicos pueden ser excepcionalmente únicos), sino que también debe ser versátil.

La creatividad se considera un punto fuerte de la persona, ya que hace que se sienta mejor. Los ejercicios innovadores, como dibujar o buscar una respuesta única y exitosa para un problema, estimulan a las personas, hacen que se sientan satisfechas consigo mismas, les ayudan a vivir, participan en la excelencia de la artesanía y, en cualquier caso, dan importancia a sus vidas.

La creatividad también puede influir en la vida de los demás a través de desarrollos específicos que pueden utilizar para mejorar la naturaleza de sus vidas o a través de elementos que pueden apreciar. Nuestras vidas están llenas de objetos que son el resultado de la creatividad humana.

### **Fundamentación**

Se fundamenta en las teorías de Edward De Bono y David Ausubel quienes a través de sus propuestas ayudan a la mejora de los aprendizajes de los niños, lográndose gracias a los aprestamientos donde el docente juega un rol esencial.

### **Objetivo**

Incentivar la imaginación en los niños y niñas.

### **Análisis Temático**

#### **La Caja de la Creatividad**

Hoy en día, la **creatividad** está bastante descuidada, básicamente según la perspectiva de la formación formal, en la que, en general, los jóvenes trabajan con ejercicios muy preestablecidos que descartan prácticamente una comprensión "alternativa". Evidentemente, no se puede resumir y hay escuelas que intentan apoyar la imaginación con ejercicios creativos.

Reúne todos los trozos de tela, lápices y pasteles, trozos de cartón, pajitas y esa multitud de materiales que son inofensivos para tus alumnos y que les permiten dejar que su mente creativa se descontrole. Verás que con tan innumerables materiales tus pequeños idearán más de una manualidad. ¿Un robot, un monstruo? ¿Qué les parece la idea?

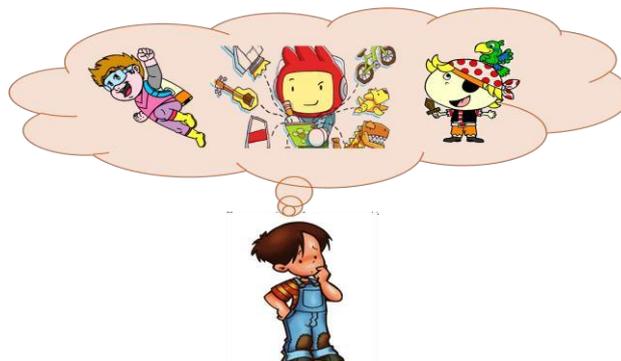
Para los más pequeños, puede que tengas que proponerles una creación (¿un cachorro? ¿un superhéroe?) y ayudarles con el desarrollo.



Fuente: <http://www.pequeocio.com/4-juegos-infantiles-fomentar-creatividad/>

### Situación Imaginaria

- Le planteamos a los niños una situación imaginaria que sea un poco disparatada... la que nos ocurra: imagínate que pudieras volar o imagínate que fueras invisible o que tuvieras 6 brazos, ect.
- Le pedimos que cierre los ojos y lo visualice durante un minuto...
- Ahora les haremos una serie de preguntas que motiven a los niños a seguir imaginando: qué cosas se les ocurriría hacer, como se sentirían, etc.
- Se pueden incorporar todas las preguntas que se nos ocurra, el objetivo es conversar con nuestros estudiantes durante un buen rato pasándonoslo bien a la vez que contribuimos a desarrollar su imaginación.



Fuente: Imagen google

## **Dibujar, Colorear y Pintar**

A menudo no podemos dejar de pensar en cómo podemos inspirar a los niños para que pinten, dibujen y sombreen, a pesar de que son ejercicios que generan interés. El dibujo, al igual que la pintura, permite a los niños ser libres, divertirse y dar rienda suelta a su naturalidad e inmediatez. Son ejercicios con los que los niños pueden "dar alas" a su mente creativa y soñar.

A todos los niños se les entregará una cartulina, junto con pintura a base de goma, pasteles, plastilina, tijeras, elásticos, pinturas de madera, trozos de textura o trozos de papel... el objetivo es que los niños dibujen lo que les parezca utilizando los materiales entregados.



Fuente: Imagen google

## **Desarrollo Metodológico**

Para la realización de esta estrategia y alcanzar el objetivo propuesto planteamos seguir un proceso metodológico de tres momentos para cada tema propuesto.

<b>Componentes de la Estrategia</b>	<b>Acciones</b>
<b>Introducción</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Motivación</li></ul>

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

### Agenda Preliminar de la Ejecución de la Estrategia

**Mes:** Agosto, 2020.

**Periodicidad:** Una semana por cada tema

### Desarrollo de la Estrategia

<b>Estrategia N° 1</b>			
<b>Cronograma por Temas</b>	<b>Tema N° 1</b>	<b>Tema N° 2</b>	<b>Tema N° 3</b>
08:00 a 09:30			
09:30 a 09:45	<b>Receso</b>		
09:45 a 11:15			
11:15 a 11:30	<b>Receso</b>		

11:30 a 01:00			
01:00 a 01:30	<b>Conclusión y cierre de trabajo</b>		

## Evaluación de la Estrategia

### Lista de Cotejo

Alumno (a) : .....

Fecha : .....

Profesor(a) : .....

Creatividad y Roles	Si		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

1. Las temáticas propuestas son coherentes con el objetivo de la estrategia.
2. El desarrollo metodológico de la estrategia contribuye a la estimulación de la creatividad.
3. La evaluación de la estrategia contribuye a reconocer la efectividad de la estrategia.

## **Recomendación**

1. Concretizar la estrategia para lograr el objetivo propuesto.

## **Bibliografía**

- Hernández, R. & otros. (2010). *Metodología de la investigación*. McGraw-Hill México
- Monroy, A. (1999). *Dinámica de grupos*. Editorial Pax. México.
- Montañés, J. (2003). *Aprender y jugar*. Ediciones Universidad de Castilla- La mancha. España.

## **Estrategia N° 2: Aptitudes Sensatas**

### **Resumen**

Desde un pensamiento instructivo, la inclinación es el método de cooperación del sujeto con los artículos o sujetos de la acción y la correspondencia, es la sustancia de las actividades que realiza el sujeto, coordinadas por un conjunto de tareas.

La aptitud es tener la capacidad de realizar algo o desempeñar una actividad específica. En el caso de que uno no pueda realizar algo, implica que le falta información, fuerza o activos importantes para desempeñar la tarea. Esto se puede decidir en función de los logros de un individuo. Es la experiencia o la cualidad que uno tiene o consigue para lograr objetivos específicos, por ejemplo, la capacidad de desempeñar suficientemente una actividad específica. Hay que tener en cuenta que la mayoría de los individuos pueden participar en habilidades específicas y separarse de los demás.

Se trata de la creación (pensante divergente), la destreza, las habilidades coordinadas finas (habilidad gafo - motora), la conexión y el juego cooperativo.

### **Fundamentación**

Se fundamenta en la Teoría del Espiral Creativo de Joy Guilford, basado en cuatro componentes: fluidez, flexibilidad, originalidad y viabilidad.

### **Objetivo**

Desarrollar los componentes de la teoría del espiral creativo en los niños de cinco años del ámbito de estudio.

### **Análisis Temático**

#### **Dibujando libremente**

El docente entrega a cada niño (a) una hoja de papel bond en blanco, 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.

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



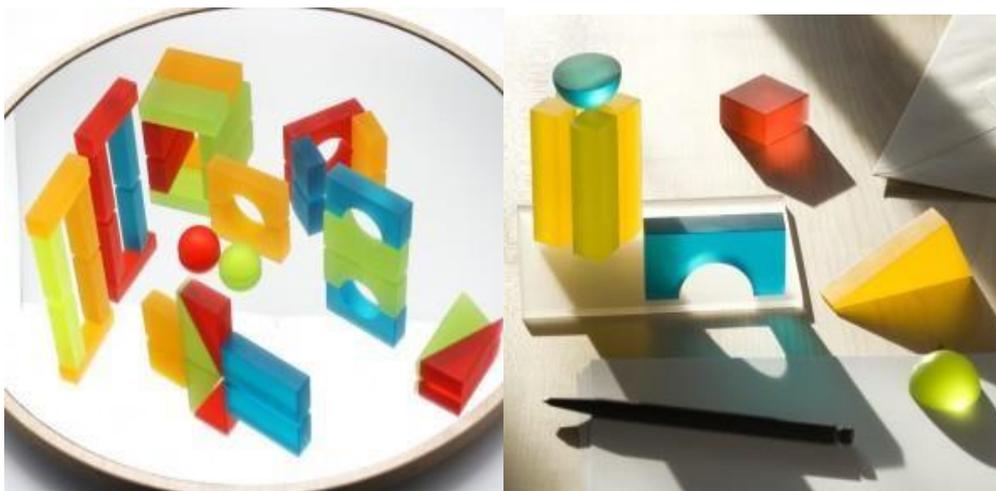
#### **Bloques Lumi Tonos**

Un magnífico material de construcción que incorpora los elementos de luz y transparencia. Los Bloques Lumi Tonos son piezas semitransparentes, translúcidas, para crear estructuras diferentes. Son de tamaño pequeño y de colores luminosos y brillantes en una gama tonos vivos.

Miden 7 x 6,6 x 1,66 cm. Contiene también 4 planchas de 10 x 10 cm. que permiten levantar torres altas con un soporte estable.

Los Bloques Lumi Tonos se presentan en una caja de cartón.

Se entregará el material a los niños para que jueguen y dejen volar su imaginación.



Fuente: Imagen google

### **Armando con Bloques Lógicos**

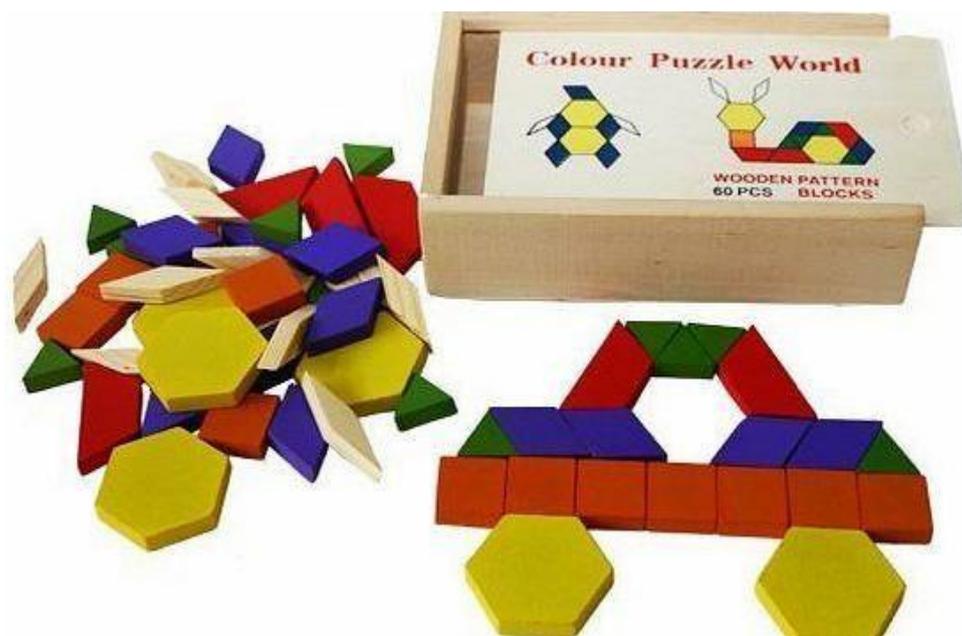
Los bloques lógicos fueron diseñados para comprender y plasmar en dibujos o composiciones las formas que se pueden conseguir utilizando piezas geométricas básicas.

Este maletín incluye 42 bloques lógicos imantados y 25 tarjetas con modelos inspiradores.

Un material que acompañará la imaginación y el razonamiento lógico de los niños y niñas en diferentes etapas de desarrollo.

La presentación permite guardar en el interior todas las piezas y las tarjetas e incluye un asa para transportarlo.

Pues bien, los niños con las piezas deberán construir diferentes figuras.



Fuente: <https://www.bing.com/images>

### Desarrollo Metodológico

Para la realización de esta estrategia y alcanzar el objetivo propuesto planteamos seguir un proceso metodológico de tres momentos para cada tema propuesto.

Componentes de la Estrategia	Acciones
Introducción	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Motivación</li> </ul>
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ubicar a los niños de acuerdo al tipo de dinámica a realizar.</li> <li>• Presentación de los objetos, imágenes, piezas, hechos por el facilitador de acuerdo al tema a desarrollar.</li> <li>• Realización de ejercicios prácticos de aplicación individuales o en grupo (participantes).</li> <li>• Evaluación formativa del progreso de los participantes.</li> <li>• Refuerzo por parte del facilitador, con el fin de asegurar el aprendizaje logrado.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Evaluación del aprendizaje logrado en relación con los objetivos de la dinámica.</li> </ul>

<b>Conclusión</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Síntesis del tema o juego tratado en la reunión.</li> <li>• Agradecer a los niños por la importancia de su participación, gratificándolo aunque el intento haya sido fallido.</li> <li>• Comunicación a los padres de los resultados de la evaluación con el fin de mejorar y fijar el aprendizaje logrado.</li> </ul>
-------------------	---

### Agenda Preliminar de la Ejecución de la Estrategia

**Mes:** Setiembre, 2020

**Periodicidad:** Una semana por cada tema

### Desarrollo de la Estrategia

<b>Estrategia N° 2</b>			
<b>Cronograma por Temas</b>	<b>Tema N° 1</b>	<b>Tema N° 2</b>	<b>Tema N° 3</b>
08:00 a 09:30			
09:30 a 09:45	<b>Receso</b>		
09:45 a 11:15			
11:15 a 11:30	<b>Receso</b>		
11:30 a 01:00			
01:00 a 01:30	<b>Conclusión y cierre de trabajo</b>		

### Evaluación de la Estrategia

#### Lista de Cotejo

**Alumno (a)** :.....

**Fecha** :.....

**Profesor(a)** :.....

<b>Habilidades Lógicas</b>	<b>Si</b>		<b>No</b>		<b>Total</b>	
	n	%	n	%	n	%

<b>Fluidez</b>						
<p style="text-align: center;">Fluidez figurativa</p> <p>Realiza distintas formas o figuras que se pueden crear en un tiempo determinado.</p>						
<p style="text-align: center;">Fluidez asociativa</p> <p>Objeto – objeto    Imagen - objeto</p>						
<p style="text-align: center;">Fluidez verbal</p> <p>Muestra facilidad para comunicar ideas, expresar sensaciones y sentimientos</p>						
<b>Flexibilidad</b>						
<p style="text-align: center;">Flexibilidad Espontánea</p> <p>Fácilmente cambiar una idea por otra.</p>						
<p style="text-align: center;">Flexibilidad de adaptación</p> <p>Intenta dar soluciones de un problema específico</p>						
<b>Originalidad</b>						
<p>Plantea soluciones nuevas, inhabituales, sorprendentes</p>						
<p>Tiene ideas no habituales y ocurrencias sorprendentes, es decir originales.</p>						
<b>Imaginación</b>						
<p>Utilizan los objetos u cosas para diferentes usos.</p>						
<p>Juegan con intensidad(se divierten particularmente en los juegos donde se transforman).</p>						
<p>Le gusta hacer las cosas difíciles.</p>						
<b>Capacidad de Síntesis</b>						
<p>Combinan varios elementos ya sea objetos o palabras para conformar un todo, es una “síntesis mental”</p>						
<b>La Memoria</b>						

Retiene datos y elementos y los conserva.						
Son bastante observadores, retienen y toman conciencia con facilidad lo que ven y oyen.						

### Conclusiones

1. La temática permite que el niño se familiarice con su lenguaje, su manera de razonar, deducir y crear.
2. Se utilizaron sistemas alternativos, gráficos y textuales para facilitar la creatividad

### Recomendación

1. Concretizar la estrategia para lograr el objetivo propuesto.

### Bibliografía

- Goñi, A. (2003). *Desarrollo de la creatividad*. Edit. EUNET.
- Montañés, J. (2003). *Aprender y jugar*. Ediciones Universidad de Castilla- La Mancha. España.

### Estrategia N° 3: La Imaginación no Tiene Límite

#### Resumen

Las Las representaciones de la mente creativa no tienen ninguna restricción. La mente creativa es excepcional que hace retratos mentales que la persona pobre sido visto antes de tiempo. En todo caso, no lo hace de la nada, sino que utiliza sutilezas de algo que ya existe y que hemos encontrado. La creación sin límites es la premisa de la mente creativa: es una energía que da forma al cerebro.

Cuando somos pequeños, probablemente nuestra arma más destacada sea nuestra mente creativa. Vivimos en un mundo que aún no hemos encontrado, todo nos es desconocido y la energía que tenemos para todo lo que nos rodea es masiva. Podemos

imaginar peleas épicas donde otra persona sólo ve figuras de actividad, podemos imaginar carreras rápidas donde otros sólo ven gotas de agua deslizándose, y podemos ver semblantes y animales en la niebla. A medida que nos hacemos mayores, esta honesta capacidad de innovación y la mente creativa se desdibujan y adquirimos diferentes habilidades que nos permiten desarrollarnos como individuos, aunque siempre debemos recordar al niño que llevamos dentro.

La persona que tiene una mente creativa puede, sin duda, escapar de la nada, de un mundo increíble. Como dijo el extraordinario artesano Picasso, "Todo lo que se puede imaginar es genuino". La persona que vive en este mundo está envuelta por una bolsa de aire de puntos de corte, sin comprender el poder que podemos tener fuera de él. El perfeccionamiento de esta técnica dinamizará la actividad de la mente creativa, la ensoñación, la facilidad, la adaptabilidad, la mejor organización del pensamiento, la sencillez de la articulación de los pensamientos, los sentimientos, las sensaciones, los sueños.

## **Fundamentación**

**Edward de Bono** ha proporcionado los métodos y las herramientas para este nuevo pensamiento. Es el líder mundial indiscutible en lo que puede ser el campo más **importante** de todos en el futuro: el pensamiento constructivo y creativo. De **Bono** ha creado varias herramientas para mejorar las habilidades y actitudes de exploración.

## **Objetivo**

Ejercitar la imaginación y creatividad a partir del análisis temático.

## **Análisis Temático**

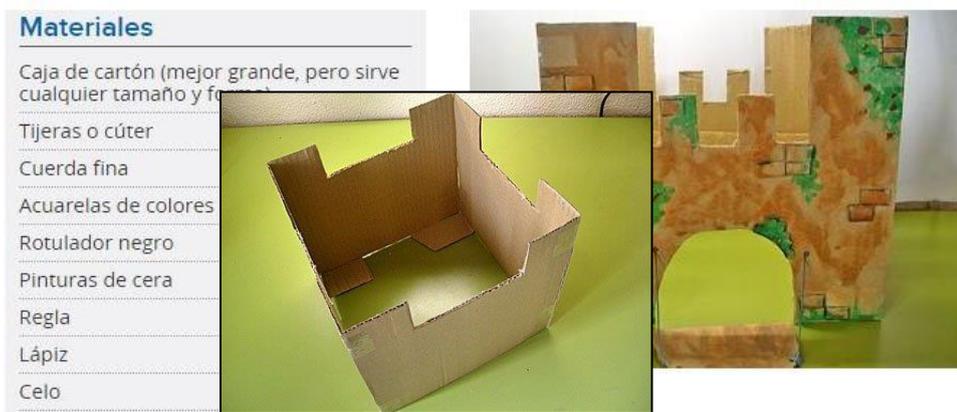
### **Castillo de Fantasía con Cajas de Cartón**

Todos los niños disfrutan con los cuentos de príncipes y princesas que viven en castillos...y ahora, gracias a esta manualidad infantil tan sencilla, podrán recrear sus

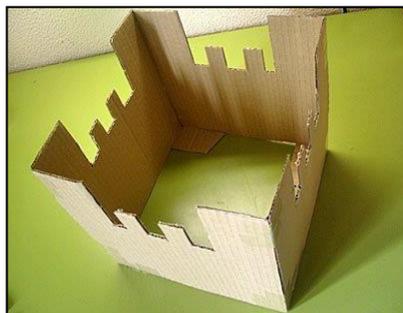
aventuras en un bonito y ecológico castillo de cartón. (Evangelista, administración de huellas cristiana 2013. Recuperado de: <https://www.forohuellascristianas.com/>)

Con una caja de cartón, pinturas e imaginación podemos hacer un bonito castillo de cartón para que nuestros hijos jueguen, además de aprender la importancia de reciclar y cuidar el medio ambiente con manualidades recicladas. Ídem.

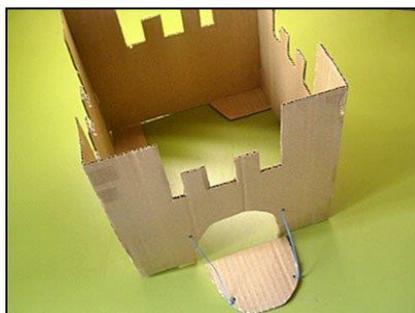
1. Elige una caja de cartón del tamaño que prefieras, a ser posible de tamaño más bien grande y cuadrada. Quita el fondo y la tapa superior, dejando un cuadrado. Marca cuatro rectángulos iguales, uno en cada cara de la parte superior, y recórtalos para hacer las torres. Ídem.



2. En los 'huecos' de cada lateral marca y recorta muescas rectangulares más pequeñas para hacer las almenas del castillo.



3. En la parte inferior de uno de los laterales, dibuja una puerta y recórtala. Con las tijeras o un punzón, haz dos agujeritos en la parte superior del agujero y en el trozo de cartón recortado. Pasa una cuerda fina por cada agujero y átalos para hacer un puente levadizo.



4. Utiliza acuarelas, ceras de colores y rotulador para dibujos los detalles de tu castillo. ¡Listo para empezar a jugar!

### Imaginando un Cuento

Este juego va a permitir desarrollar en los niños: imaginación, fantasía, fluidez en la expresión oral: lenguaje, mejor estructuración del pensamiento, facilidad para la expresión de sentimientos, emociones.

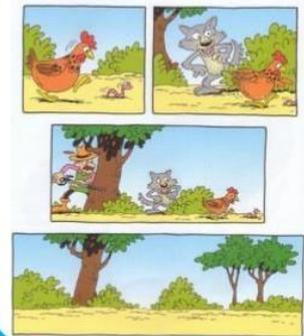
El docente presentará muchos objetos entre ellos útiles escolares, útiles de aseo, juguetes, figuras geométricas, animales. Cada niño escogerá un objeto, saldrá al centro del aula, recreará y contará un cuento de acuerdo a lo que escogió.

Imagina...



¿Qué señala el niño con tanto interés?

Inventa un final



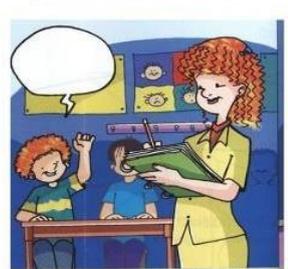
Anabel  
Cornago

Crea una historia con estos tres elementos






¿Qué hace el niño? ¿Por qué levanta la mano?



¿Cómo lo haces tú en tu cole?

Fuente: <https://www.pinterest.es/>

## **Una Historia Compartida**

Sentados en círculo, el primer niño comienza a imaginar una historia, dando datos introductorios sobre la misma, y se detiene. El segundo niño, en contacto con lo que le ha comunicado el anterior, añade nuevos arreglos a la historia, etc., desarrollando una historia o cuento entre todos los individuos de la reunión. Los niños tienen que intentar que la historia tenga coherencia como si la hubiera contado un solo individuo.

Este juego permitirá a los niños fomentar la atención a los conjuntos de los demás, es decir, desarrollará aún más la propensión a escuchar, logrará la responsabilidad del grupo, el trabajo agradable, que se sumará a los objetivos compartidos con el aporte de todos, potenciará a los tímidos y alejados, mejorará la correspondencia intergrupala, producirá un sentimiento de tener un lugar, una simplicidad más notable para el flujo de pensamientos, una consideración más prominente y el ejercicio de la memoria, la inventiva, la mente creativa y el sueño.

A los 5 años, el propio egocentrismo dificulta la escucha atenta y la asociación con los pensamientos del otro; sin embargo, jugarlo a esa edad anima su capacidad de sintonizar y reaccionar con el próximo. Si el instructor o el profesor graba la historia a medida que se desarrolla, puede dar una oportunidad potencial de romper la inteligencia o la confusión de la historia colectivamente, debido a la problemática de estos procesos.

## **Desarrollo Metodológico**

Para la realización de esta estrategia y alcanzar el objetivo propuesto planteamos seguir un proceso metodológico de tres momentos para cada tema propuesto.

<b>Componentes de la Estrategia</b>	<b>Acciones</b>
-------------------------------------	-----------------

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

**da Preliminar de la Ejecución de la Estrategia**

**Mes:** Octubre, 2020

**Periodicidad:** Una semana por cada tema

**Desarrollo de la Estrategia**

<b>Cronograma por Temas</b>	<b>Tema N° 1</b>	<b>Tema N° 2</b>	<b>Tema N° 3</b>
08:00 a 09:10			
09:10 a 09:20			

09:20 a 10:30			
10:30 a 10:40			
10:40 a 11:50			
11:50 a 12:00			

**Evaluación de la Estrategia**

**Lista de Cotejo**

**Alumno (a)** :.....

**Fecha** :.....

**Profesor(a)** :.....

<b>Imaginación y Creatividad</b>	<b>Si</b>		<b>No</b>		<b>Total</b>	
	<b>n</b>	<b>%</b>	<b>n</b>	<b>%</b>	<b>n</b>	<b>%</b>
<b>Fluidez</b>						
<b>Fluidez ideacional</b> Recrea cuentos respecto a un objeto o una palabra propuesta.						
<b>Fluidez asociativa</b> Palabra – persona y viceversa Imagen – persona Objeto – objeto Imagen - objeto Palabra – objeto						
<b>Fluidez verbal</b> Muestra facilidad para comunicar ideas, expresar sensaciones y sentimientos						
<b>Fluidez de las inferencias</b> Al presentarles una hipótesis fantástica han de imag/inarse las consecuencias en un determinado hecho.						
<b>Flexibilidad</b>						

Flexibilidad Espontánea Fácilmente cambiar una idea por otra. Se somete a reglas						
Flexibilidad de adaptación Intenta dar soluciones de un problema específico						
<b>Originalidad</b>						
Plantea soluciones nuevas, inhabituales, sorprendentes						
Tiene ideas no habituales y ocurrencias sorprendentes, es decir originales						
<b>Imaginación</b>						
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						
<b>Capacidad de Síntesis</b>						
Combinan varios elementos ya sea objetos o palabras para conformar un todo, es una “síntesis mental”						
<b>La Memoria</b>						
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						

## Conclusión

- Las temáticas están orientadas a tonificar el desarrollo de la imaginación de los niños y niñas.

### Recomendación

- Concretizar la estrategia para lograr el objetivo propuesto.

### Bibliografía

Hernández, R. & otros. (2010). *Metodología de la investigación*. McGraw-Hill México.

Jové, Juan. (1994). *El desarrollo de la expresión gráfica*. Horsori. Barcelona.

Monroy, A. (1999). *Dinámica de grupos*. Editorial Pax. México.

### 3.2.5. Cronograma

Actividades		2020											
		Agosto				Setiembre				Octubre			
		1S	2S	3S	4S	1S	2S	3S	4S	1S	2S	3S	4S
Elaboración de las Estrategias	Estrategia I												
	Estrategia II												
	Estrategia III												
Evaluación Final													

### 3.2.6. Presupuesto

#### Recursos Humanos

Cant.	Requerimiento	Costo Individual	Total
1	Capacitador	S/ 250.00	S/ 750.00
1	Facilitador	S/ 200.00	S/ 600.00

<b>Total</b>	S/ 1350.00
--------------	------------

### Recursos Materiales

Cant.	Requerimiento	Costo Individual	Total
57	Cartulinas	S/ 1.00	S/57.00
57	Lápices	S/ 0.50	S/ 28.50
57	Temperas	S/ 6.00	S/342.00
57	Refrigerios	S/ 6.00	S/ 342.00
57	Papel sábana	S/ 0.50	S/ 28.50
600	Copias	S/ 0.10	S/ 60.00
---	Textos		S/300.00
<b>Total</b>			<b>S/1158.00</b>

<b>Resumen del Monto Solicitado</b>	
Recursos Humanos	S/ 1350.00
Recursos Materiales	S/ 1158.00
<b>Total</b>	<b>S/ 2508.00</b>

### 3.2.7. Financiamiento de las Estrategias

**Responsables:** Banda Corrales, Carmelita.

Marrufo Idrogo, Elizabeth.



## **CAPÍTULO V: CONCLUSIONES**

1. El estado actual del problema de investigación y los resultados del acopio de información justificaron el objeto de estudio.
2. El docente no cumple con efectividad su desempeño como consecuencia de no estar capacitado en estrategias cognitivas.
3. La propuesta es un logro elaborado acorde a la lógica de los objetivos específicos y cuya fundamentación reside en la base teórica cuyas teorías las selecciono la naturaleza del problema de investigación.
4. Los resultados cuantitativos y cualitativos de los referentes empíricos demostraron la naturaleza mixta del problema de investigación.

## **CAPÍTULO VI: RECOMENDACIONES**

- 1.** Proponer a la Directora profundizar las investigaciones sobre el deficiente nivel de desarrollo de pensamiento creativo de los estudiantes del nivel inicial.
- 2.** Sugerir a la Directora aplicar la propuesta con la finalidad de que se concrete el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes.

## BIBLIOGRAFÍA

- Ausubel, D. (1978). *Psicología de la educación: Una visión cognitiva*. Segunda edición. Nueva York: Holt Rinehart & Winston.
- Betancourt, J. (2009). *Educación y creatividad para transformar*. Ministerio de Educación, Estructura Curricular Básica de Educación Inicial.
- Cosacov, E. (2005). *Introducción a la psicología*. Quinta edición. Edit. Brujas, España.
- De Bono, E. (1994). *El pensamiento creativo*. Ed. Paidós. México.
- García, F. (2004). *La tesis y el trabajo de tesis*. Limusa. México.
- Goñi, A. (2003). *Desarrollo de la creatividad*. Edit. EUNET.
- Guilford, J. (1967). *La Naturaleza de la inteligencia humana*. American Psychologist 5 ( 9 ) : 444 hasta 454.
- Hernández, R. & otros. (2010). *Metodología de la investigación*. México, D.F. Mc Graw-Hill.
- Huayta, O. (2018). *“La expresión plástica para el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Casita de Belén” de Yanacancha – Pasco 2017”*. Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión. Facultad de Ciencias de la Educación. Escuela de Formación Profesional de Educación a Distancia. [TESIS HUAYTA RAMOS, Olga.pdf \(undac.edu.pe\)](#)
- Logan, L. & otra. (2000). *Estrategias para una enseñanza creativa*. Ed. Oikos-tau. Barcelona.
- Marín, C. (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”*. Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación. Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo. Lambayeque. [Marín Malaver Carmela Gladys.pdf \(unprg.edu.pe\)](#)
- Marín, R. (2009). *La creatividad*. Segunda edición. 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.
- Penchasky, L. (2005). *El nivel inicial*. Ediciones Colihui. Argentina.

- Pozo, J. (2006). *Teorías cognitivas del aprendizaje*. Novena edición. Ediciones Morata. Madrid.
- Ramírez, R. (2015). “El dibujo infantil y el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 308 Niño Jesús de Praga de Pucallpa – 2015”. Universidad Nacional Intercultural de La Amazonia. Facultad de Educación Intercultural y Humanidades. Carrera Profesional de Educación Inicial Bilingüe. Yarinacocha – Perú. [tesis.pdf \(unia.edu.pe\)](#)
- 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. (1987). *Treinta y cinco años del pensamiento divergente: teoría de la creatividad de Guilford*. Universidad Autónoma de Madrid.
- Rovayo, M. (s/f). “Propuesta didáctica de estrategias para el desarrollo cognitivo en niños y niñas de 4 a 5 años”. Universidad Tecnológica Equinoccial Facultad de Ciencias Sociales y Comunicación. Educación Inicial. Tesis Previa a la Obtención del Título de Licenciada en Educación Inicial. Quito – Ecuador. [51928\\_1.pdf \(ute.edu.ec\)](#)
- Sánchez, M. (2009). “Programa desarrollo de habilidades del pensamiento. (DHP)”. Revista Intercontinental de Psicología y Educación.
- 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.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://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](http://www.iacat.com/revista/recrearte/recrearte06/Seccion1/espiral_creativo.pdf)

# ANEXOS



## ANEXO N° 01 GUÍA DE OBSERVACIÓN



Desarrollo del Pensamiento Creativo		Siempre	A Veces	Nunca	Total
<b>Cognoscitivo</b>	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.				

<b>Afectivo</b>	Dibuja, pinta, crea con soltura y libertad				
	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				
<b>Volitivo</b>	Constante, disciplinado				
	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**



**Niño (a)** :.....  
**Fecha** :.....  
**Profesor(a)** :.....

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

Flexibilidad	Sí		No		Total	
	n	%	n	%	n	%
<b>Flexibilidad Espontánea</b> Fácilmente cambiar una idea por otra Se somete a reglas						
<b>Flexibilidad de adaptación</b> 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”						

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 a las cosas						

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						

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



GUÍA DE ENTREVISTA (DOCENTES)

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

**Código A: Desarrollo del Pensamiento Creativo**

1. ¿Qué entiende por pensamiento creativo?  
 -----  
 -----
  
2. ¿Cómo se estimula el desarrollo del pensamiento creativo de los niños(as)?  
 -----  
 -----
  
3. ¿Los docentes incentivan el vuelo imaginario de los niños(as)?  
 -----  
 -----
  
4. ¿Su aula permite la implementación de estrategias para contribuir al desarrollo del pensamiento creativo de los niños(as)?  
 -----  
 -----
  
5. ¿Estimula la contribución de los niños(as) al desarrollo de su creatividad?  
 -----  
 -----

6. ¿Hace trabajar a sus niños(as) en equipo?

-----  
-----

7. ¿Qué hace usted cuando los niños(as) incumplen las sugerencias dadas en clase?

-----  
-----

**Código B: Estrategia Cognitiva**

8. ¿Qué opinión le merecen las estrategias cognitivas?

-----  
-----

9. ¿La han capacitado en estrategias afines al desarrollo de la creatividad de los niños(as)?

-----  
-----

10. ¿En mérito a su experiencia qué entiende por estrategias cognitivas?

-----  
-----



## 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: Carmelita Banda Corrales  
Título del ejercicio: INFORMES  
Título de la entrega: TESIS  
Nombre del archivo: TESIS\_BANDA\_CORRALES\_CARMELITA.doc  
Tamaño del archivo: 4.77M  
Total páginas: 111  
Total de palabras: 20,651  
Total de caracteres: 114,661  
Fecha de entrega: 28-abr.-2022 04:23p. m. (UTC-0500)  
Identificador de la entre... 1823200839

UNIVERSIDAD NACIONAL "PEDRO RUIZ GALLO"  
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y  
EDUCACIÓN  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



TESIS

"Estrategia Cognitiva para Desarrollar la Creatividad en los Niños  
de 5 Años de la IEI N° 304, "San Juan" Chota, Año 2020"

Tesis presentada para Obtener la Licenciatura en Ciencias de la Educación, Nivel Inicial.

Investigadoras: Banda Corrales, Carmelita.  
Maraño Idrogo, Elizabeth.

Asesor: M. Sc. Urbina Ruiz, Yasmín Francisca.

LAMBAYEQUE - PERÚ  
2021

Asesor: M. Sc. Urbina Ruiz, Yasmín Francisca.

# TESIS

## INFORME DE ORIGINALIDAD



## FUENTES PRIMARIAS

<b>1</b>	<b>repositorio.unprg.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>5%</b>
<b>2</b>	<b>documents.mx</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>3</b>	<b>www.guiainfantil.com</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>4</b>	<b>eluniversodelacreatividad.blogspot.com</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>5</b>	<b>www.jugarijugar.com</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>6</b>	<b>repositorio.unprg.edu.pe:8080</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>7</b>	<b>Submitted to Universidad Cesar Vallejo</b> Trabajo del estudiante	<b>1%</b>
<b>8</b>	<b>repositorio.ucv.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>&lt;1%</b>
<b>9</b>	<b>repositorio.ujcm.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>&lt;1%</b>

10	<a href="http://www.desarrollodeltalento.com">www.desarrollodeltalento.com</a> Fuente de Internet	<1 %
11	<a href="http://repositorio.unsa.edu.pe">repositorio.unsa.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
12	<a href="http://www.clubensayos.com">www.clubensayos.com</a> Fuente de Internet	<1 %
13	Submitted to Pontificia Universidad Catolica Madre y Maestra PUCMM Trabajo del estudiante	<1 %
14	<a href="http://www.forohuellascristianas.com">www.forohuellascristianas.com</a> Fuente de Internet	<1 %
15	<a href="http://repositorio.utn.edu.ec">repositorio.utn.edu.ec</a> Fuente de Internet	<1 %
16	<a href="http://www.estrategiamagazine.com.ar">www.estrategiamagazine.com.ar</a> Fuente de Internet	<1 %
17	<a href="http://repositorio.undac.edu.pe">repositorio.undac.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
18	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	<1 %
19	<a href="http://repositorio.uns.edu.pe">repositorio.uns.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
20	<a href="http://www.solotutoriales.com">www.solotutoriales.com</a> Fuente de Internet	<1 %

*JH*

21	<a href="http://www.scribd.com">www.scribd.com</a> Fuente de Internet	<1 %
22	<a href="http://repositorio.untrm.edu.pe">repositorio.untrm.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
23	<a href="http://docplayer.es">docplayer.es</a> Fuente de Internet	<1 %
24	<a href="http://repositorio.utp.edu.co">repositorio.utp.edu.co</a> Fuente de Internet	<1 %
25	Submitted to Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo Trabajo del estudiante	<1 %
26	<a href="http://www.dominiodelasciencias.com">www.dominiodelasciencias.com</a> Fuente de Internet	<1 %
27	<a href="http://www.psychologyandeducation.net">www.psychologyandeducation.net</a> Fuente de Internet	<1 %
28	Submitted to 92920 Trabajo del estudiante	<1 %
29	<a href="http://repositorio.unjfsc.edu.pe">repositorio.unjfsc.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
30	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante	<1 %
31	<a href="http://books.google.com.mx">books.google.com.mx</a> Fuente de Internet	<1 %

*[Handwritten signature]*

32	<a href="http://www.highscopemexico.com.mx">www.highscopemexico.com.mx</a> Fuente de Internet	<1 %
33	<a href="http://www.qorilandtravel.com">www.qorilandtravel.com</a> Fuente de Internet	<1 %
34	<a href="http://es.slideshare.net">es.slideshare.net</a> Fuente de Internet	<1 %
35	<a href="http://www.unesco.cl">www.unesco.cl</a> Fuente de Internet	<1 %
36	<a href="http://www.unespacio.com.ar">www.unespacio.com.ar</a> Fuente de Internet	<1 %
37	Submitted to University of Puerto Rico- Mayaguez Trabajo del estudiante	<1 %
38	<a href="http://edif.blogs.sapo.pt">edif.blogs.sapo.pt</a> Fuente de Internet	<1 %
39	<a href="http://groups.google.com">groups.google.com</a> Fuente de Internet	<1 %
40	<a href="http://docs.google.com">docs.google.com</a> Fuente de Internet	<1 %
41	<a href="http://grupodesolucionuno.blogspot.com">grupodesolucionuno.blogspot.com</a> Fuente de Internet	<1 %
42	<a href="http://www.pseaconsultores.com">www.pseaconsultores.com</a> Fuente de Internet	<1 %
43	<a href="http://cybertesis.unmsm.edu.pe">cybertesis.unmsm.edu.pe</a>	

*[Handwritten signature]*

Fuente de Internet

<1 %

44

[www.psicologiacientifica.com](http://www.psicologiacientifica.com)

Fuente de Internet

<1 %

45

[elamoreslar.wixsite.com](http://elamoreslar.wixsite.com)

Fuente de Internet

<1 %

46

[ivorysalud.wordpress.com](http://ivorysalud.wordpress.com)

Fuente de Internet

<1 %

47

[www.studocu.com](http://www.studocu.com)

Fuente de Internet

<1 %

48

Submitted to UTEC Universidad de Ingeniería & Tecnología

Trabajo del estudiante

<1 %

49

Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez

Trabajo del estudiante

<1 %

50

Submitted to Universidad Estatal de Milagro

Trabajo del estudiante

<1 %

51

[melyenigma.blogspot.com](http://melyenigma.blogspot.com)

Fuente de Internet

<1 %

52

[www.casadelibro.net](http://www.casadelibro.net)

Fuente de Internet

<1 %

53

[www.minem.gob.pe](http://www.minem.gob.pe)

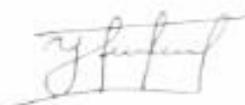
Fuente de Internet

<1 %

54	Submitted to Universidad de la Amazonia Trabajo del estudiante	<1 %
55	bluetrend.flotrends.info Fuente de Internet	<1 %
56	prezi.com Fuente de Internet	<1 %
57	Submitted to Universidad San Ignacio de Loyola Trabajo del estudiante	<1 %

Excluir citas      Apagado  
Excluir bibliografía      Apagado

Excluir coincidencias      Apagado



ASESOR: M. Sc. URBINA RUIZ, YAZMIN FRANCISCA