

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



**“Estrategias cognitivas para desarrollar el pensamiento creativo en relación al proceso enseñanza aprendizaje en los niños n niñas de 4 Años de La I.E. N° 326 Santa, Distrito del Santa, Provincia del Santa, Departamento de Ancash, Año 2018”.**

**TESIS**  
**PARA OPTAR EL GRADO ACADEMICO DE MAESTRA EN CIENCIAS**  
**DE LA EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN INVESTIGACIÓN Y**  
**DOCENCIA**

**Autora: SANCHEZ MARCHENA, Jania Doris.**

**Asesor: Dr. CARDOSO MONTOYA, César Augusto.**

**Lambayeque - Perú**

**2021**

Tesis presentada para obtener el Grado Académico de Maestro en Ciencias de la Educación con mención en Investigación y Docencia



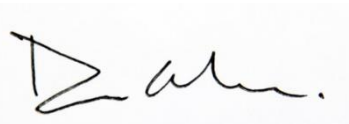
---

**Sanchez Marchena, Jania Doris.**  
**Investigadora**



---

**Dr. Armando José Moreno Heredia**  
**Presidente**



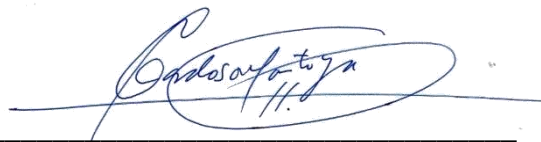
---

**M. Sc. Daniel Alvarado León**  
**Secretario**



---

**M.Sc. EVERT FERNANDEZ VASQUEZ**  
**VOCAL**



---

**Dr. César A. Cardoso Montoya**  
**Asesor**

## ACTA DE SUSTENTACIÓN



Nº 000045



### ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

Siendo las 11 horas del día 21 de ENERO del año dos mil VEINTE, en la Sala de Sustentaciones de la Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación de la Universidad Nacional "Pedro Ruiz Gallo" de Lambayeque, se reunieron los miembros del jurado, designados mediante Resolución N° 1934-2019 D-FACHSE, de fecha 31/05/2019 conformado por:

<u>DR. GERARDO JOSÉ NORIÑO HERNÁNDEZ</u>	PRESIDENTE(A)
<u>MCC. DAVIDE ALVARADO LEÓN</u>	SECRETARIO(A)
<u>MCC. FERT FERNÁNDEZ VÁSQUEZ</u>	VOCAL
<u>DR. CESAR CARLOS MONTAÑA</u>	ASESOR(A)



con la finalidad de evaluar la tesis titulada

ESTRATEGIAS COGNITIVAS PARA DESARROLLAR EL PENSAMIENTO CREATIVO EN RELACION AL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA I.E. N° 326 SANTA, DISTRITO DE SANTA, PROVINCIA DE SANTA, DEPARTAMENTO DE ANCASH, AÑO 2018

presentado por el (a) / los (las) tesista(s) JANIA DORIS SANCHEZ MARCHANA

sustentación que es autorizada mediante Resolución N° 1934-2020 D-FACHSE, de fecha 13/01/2020

El Presidente del jurado autorizó el inicio del acto académico; producido y concluido el acto de sustentación de tesis, de conformidad con el Reglamento de la Unidad de Posgrado de la Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Artículos 97°, 98°, 99°, 100°, 101°, 102°, y 103°, los miembros del jurado procedieron a la evaluación respectiva, haciendo una serie de preguntas y recomendaciones a la sustentante(s), quien ella procedieron a dar respuesta a las interrogantes y observaciones, quien(es) obtuvo (obtuvieron) 78 puntos que equivale al calificativo de BONO

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

Siendo las 12 horas del mismo día, se da por concluido el acto académico, firmando la presente acta.

[Firma]  
PRESIDENTE

[Firma]  
SECRETARIO

[Firma]  
VOCAL

[Firma]  
ASESOR

Observaciones:

## DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD

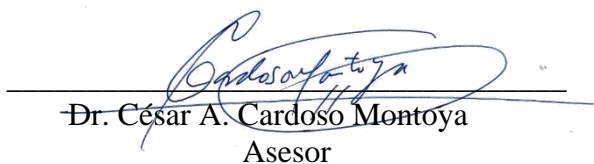
Yo, **Jania Doris Sanchez Marchena**, investigador principal, y **Dr. César Augusto Cardoso Montoya**, asesor del trabajo de investigación *“Estrategias Cognitivas para Desarrollar el Pensamiento Creativo en Relación al Proceso Enseñanza Aprendizaje en los Niños y Niñas de 4 Años de la I.E. N° 326 Santa, Distrito de Santa, Provincia del Santa, Departamento de Ancash, Año 2018”* declaramos bajo juramento que este trabajo no ha sido plagiado, ni contiene datos falsos. En caso se demostrará 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, 12 de enero del 2021.



---

Jania Doris Sanchez Marchena  
Investigadora principal



---

Dr. César A. Cardoso Montoya  
Asesor

## **DEDICATORIA**

*A Dios, a mí querida madre, Julia Marchena.*

*A mi querido hijo, Jorge Orué Sánchez, motivo de mi superación profesional.*

*A mis amados hermanos, Jorge Marina, Sonia, Maruja.*

*A mis amigos, Luis Torres, Danny Orzy, Jaime Villarruel, Nancy Vásquez.*

***Jania Doris***

## **AGRADECIMIENTO**

*A Dios, a mí querida madre, Julia Marchena.*

*A mi querido hijo, Jorge Orué Sánchez, motivo de mi superación profesional.*

*A mis amados hermanos, Jorge Marina, Sonia, Maruja.*

*A mis amigos, Luis Torres, Danny Orzy, Jaime Villarruel, Nancy Vásquez.*

***Janía Doris***

# ÍNDICE

ÍNDICE DE TABLAS .....	ix
ÍNDICE DE FIGURAS.....	ix
RESUMEN.....	x
ABSTRACT .....	xi
 INTRODUCCIÓN.....	 1
 <b>I. CAPÍTULO I: DISEÑO TEÓRICO .....</b>	 <b>3</b>
1.1. ANTECEDENTES .....	3
1.2. BASE TEÓRICA.....	5
1.2.1. Teoría del Pensamiento Lateral de Edward De Bono .....	5
1.2.2. Teoría del Espiral Creativo de Joy Guilford.....	12
1.2.3. Teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel.....	16
1.3. MARCO CONCEPTUAL.....	38
1.3.1. Estrategias Cognitivas .....	38
1.3.2. Pensamiento Creativo.....	38
1.3.3. Enseñanza - Aprendizaje .....	38
 <b>II. CAPÍTULO II: MÉTODOS Y MATERIALES.....</b>	 <b>40</b>
2.1. UBICACIÓN DEL OBJETO DE ESTUDIO.....	40
2.2. CÓMO SURGE EL PROBLEMA. DESCRIPCIÓN DEL OBJETO DE ESTUDIO. EVOLUCIÓN Y TENDENCIAS.....	44
2.2.1. Cómo Surge el Problema.....	44
2.2.2. Descripción del Objeto de Estudio.....	47
2.2.3. Evolución del Problema y Tendencias .....	60
2.3. CÓMO SE MANIFIESTA Y QUÉ CARACTERÍSTICAS TIENE EL PROBLEMA. ...	61
2.4. DESCRIPCIÓN DE LA METODOLOGÍA EMPLEADA.....	62
2.4.1. Diseño de Investigación .....	62
2.4.2. Población y Muestra.....	63
2.4.3. Materiales, Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos .....	63
2.4.4. Procedimientos para la Recolección de Datos .....	64
 <b>III. CAPÍTULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....</b>	 <b>65</b>
3.1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS.....	65
3.2. MODELO TEÓRICO.....	74

3.2.1. Realidad Problemática.....	76
3.2.2. Objetivo de la Propuesta.....	76
3.2.3. Fundamentación.....	77
3.2.4. Estructura de la Propuesta .....	78
3.2.5. Cronograma .....	101
3.2.6. Presupuesto.....	101
3.2.7. Financiamiento de las Estrategias .....	101
<b>IV. CAPÍTULO IV: CONCLUSIONES.....</b>	<b>102</b>
<b>V. CAPÍTULO V: RECOMENDACIONES.....</b>	<b>103</b>
BIBLIOGRAFÍA REFERENCIADA .....	104
ANEXOS.....	106



## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Guía de Observación. ....	65
Tabla 2: La Fluidez y sus Tipos.....	66
Tabla 3: La Flexibilidad y sus Tipos .....	68
Tabla 4: Desarrollo de la Originalidad .....	69
Tabla 5: Desarrollo de la Imaginación .....	69
Tabla 6: Capacidad de Síntesis.....	70
Tabla 7: Desarrollo de la Memoria.....	71
Tabla 8: Desarrollando la Sensibilidad.....	72
Tabla 9: Interés .....	73
Tabla 10: Motivación.....	73

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Mapa del Departamento de Áncash .....	41
Figura 2: Mapa de la Provincia del Santa.....	42
Figura 3: Mapa del Distrito de Santa.....	43
Figura 4: Diseño de Investigación .....	62
Figura 5: Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos .....	64
Figura 6: Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos .....	64
Figura 7: Modelo Teórico de La Propuesta .....	75
Figura 8: Juego "Cuclillas y zancos" .....	79
Figura 9: Representación de la familia usando plastilina. ....	81
Figura 10: Fotografía de la representación para a el juego "¿Dónde residiremos?" .....	82
Figura 11: Material y resultado de la actividad "Inventa tu figura". ....	88
Figura 12: Bloques para ejecutar las series en la actividad. ....	88

## RESUMEN

En la etapa de estudio inicial, los niños actuarán, explorarán, intentarán y jugarán, porque así es como descubren y comprenden el mundo que les rodea. Cada una de sus experiencias, relaciones y movimientos forman recuerdos en sus mentes. Estas imágenes se pueden representar simulando objetos y personajes correspondientes a su entorno más cercano (familia, hogar, entorno natural), imágenes o símbolos, y los objetos y otros; que hacen posible la exploración sonora de los movimientos corporales (danza). Todas las formas en que el niño se expresa se traducen en un proyecto en el que utiliza un lenguaje artístico diferente. De esta forma, esperando que los niños tengan la oportunidad y las condiciones que les concedan revelar el camino que más les interesa, que se manifiesta como una existencia única y especial. Nuestro trabajo de investigación lo realizamos, con el objetivo de diseñar estrategias cognitivas para desarrollar el pensamiento creativo en relación al proceso enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de 4 años de la I.E. N° 326 Santa, Distrito de Santa, Provincia del Santa, Departamento de Ancash, año 2018. Para que los estudiantes se conviertan en sujetos activos en el proceso de aprendizaje, es particularmente útil enseñar estrategias que ayuden en la planificación, estandarización y evaluación de estrategias de aprendizaje. Perseguimos que los niños dominen una serie de estrategias de aprendizaje, y que lleguen a ser capaces de auto-regular su actuación en refutación a las demandas de la tarea y de la situación, es decir, que se conviertan en niños estratégicos, reflexivos, autónomos y preparados para desarrollar aprendizajes significativos, frente a esta realidad problemática: falta de interés intelectual; recreación negativa y falta de asombro ante situaciones nuevas; aprendizaje pasivo, acumulativo; ausencia de imaginación. A propósito, aplicamos una guía de observación sobre desarrollo de pensamiento creativo, una lista de cotejo, entrevistas y recojo de testimonios. Procedimos luego a relacionar la base teórica con la propuesta. Concluimos como logros de la investigación, por un lado, la justificación del problema; por el otro, la elaboración teórica de la propuesta.

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

## ABSTRACT

In the initial study stage, children will act, explore, try and play, because this is how they discover and understand the world around them. Each of their experiences, relationships, and movements form memories in their minds. These images can be represented by simulating objects and characters corresponding to their closest environment (family, home, natural environment), images or symbols, and objects and others; that make possible the sound exploration of body movements (dance). All the ways in which the child expresses himself are translated into a project in which he uses a different artistic language. In this way, hoping that children have the opportunity and the conditions that grant them reveal the path that interests them the most, which manifests itself as a unique and special existence. We carry out our research work with the aim of designing cognitive strategies to develop creative thinking in relation to the teaching-learning process in 4-year-old boys and girls of the I.E. N ° 326 Santa, District of Santa, Province of Santa, Department of Ancash, year 2018. For students to become active subjects in the learning process, it is particularly useful to teach strategies that help in the planning, standardization and evaluation of learning strategies. We seek that children master a series of learning strategies, and that they become capable of self-regulating their performance in refutation of the demands of the task and the situation, that is, that they become strategic, reflective, autonomous children and prepared to develop meaningful learning in the face of this problematic reality: lack of intellectual interest; negative recreation and lack of amazement in new situations; passive, cumulative learning; absence of imagination. By the way, we applied an observation guide on developing creative thinking, a checklist, interviews and collection of testimonies. We then proceeded to relate the theoretical basis with the proposal. We conclude as achievements of the research, on the one hand, the justification of the problem; on the other, the theoretical elaboration of the proposal.

**Keywords:** Cognitive Strategies; Creative thinking; Teaching - Learning.

## INTRODUCCIÓN

Lo que a los niños les hace falta para ser realmente creativos es ser libres para dedicarse al trabajo y desarrollar sus propias actividades. Lo significativo para acordarse durante cualquier actividad creativa es el proceso de autoexpresión. Crear experiencias puede ayudar a los niños a expresar y afrontar sus sentimientos.

Desarrollar el pensamiento creativo en la etapa inicial es la manera más autónoma de autoexpresión. Para los niños, el proceso creativo es más significativo que el producto completo. Para los niños, no hay nada mejor que poder expresar su satisfacción plena y libremente. La capacidad de ser creativo ayuda a desarrollar la salud emocional de los niños.

Por esta razón, son muchos los métodos considerados como método, a saber, cómo la educación debe promover el desarrollo del pensamiento creativo en la infancia, cómo ayudar a los niños a encontrar su propia carrera y liberarse de miedos, tabúes, dogmatismos y convenciones, y proponer estimular la creatividad. La estrategia de generación de pensamiento es muy conveniente.

**Problema de investigación:** ¿Si se diseñan estrategias cognitivas se logrará desarrollar del pensamiento creativo en los niños y niñas de 4 años de la I.E. N° 326 Santa, Distrito de Santa, Provincia del Santa, Departamento de Ancash?

**Objetivo general:** Elaborar estrategias cognitivas para desarrollar el pensamiento creativo en relación al proceso enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de 4 años de la I.E. N° 326 Santa, Distrito de Santa, Provincia del Santa, Departamento de Ancash. **Objetivos específicos:** Diagnosticar el desarrollo del pensamiento creativo en los niños y niñas de 4 años; investigar el rol docente para evaluar su desempeño docente; y diseñar la propuesta en función al propósito de la investigación.

**Objeto:** Proceso de enseñanza aprendizaje. **Campo de acción:** Estrategias cognitivas para desarrollar el pensamiento creativo en relación al proceso enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de la I.E. N° 326 Santa, Distrito de Santa, Provincia del Santa, Departamento de Ancash.

**La hipótesis:** “Si se diseñan estrategias cognitivas sustentadas en las teorías de Edward De Bono, de Joy Guilford y de David Ausubel, **entonces** se desarrollará el pensamiento creativo en relación al proceso enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de 4 años de la I.E. N° 326 Santa, Distrito de Santa, Provincia del Santa, Departamento de Ancash, año 2018”.

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

Respecto a nuestro esquema capitular, 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. Tanto las teorías como los antecedentes permiten ver el porqué y el cómo de la investigación. El marco conceptual concluye este capítulo.

En el **Capítulo II** nos ocupamos del problema de estudio. Comprende la ubicación geográfica del objeto de estudio y referencia histórica de nuestro campo de observación. El surgimiento del problema, la descripción del objeto de estudio, la evolución y sus tendencias. Características del problema, Metodología empleada.

En el **capítulo III** analizamos e interpretamos los datos conquistados por la guía de observación y lista de cotejo. Luego elaboramos la propuesta en base a las teorías aludidas. La estructura de la propuesta como eje dinamizador está conformada por tres estrategias con sus respectivas temáticas.

En el **Capítulo IV** las conclusiones o deducciones lógicas de los objetivos específicos de la investigación.

En el **Capítulo V** las recomendaciones o sugerencias en unidades de tiempo futuro.

Al final de la tesis leemos la bibliografía y anexos.

## I. CAPÍTULO I: DISEÑO TEÓRICO

### 1.1. ANTECEDENTES

**Vera, Jhoselyn (2018)** en su tesis titulada *“Estrategias para desarrollar la creatividad en los niños de etapa preescolar del Centro de Educación Inicial “El Clavelito”, año lectivo 2016-2017”*. Posteriormente a la aplicación de los instrumentos de evaluación pudo concluir: Los juegos son muy importantes en el aprendizaje porque fomentan la interacción social, el entretenimiento y la ética. Usar la información coleccionada para la mejora de este estudio es muy útil porque favoreció a mejorar los saberes del desarrollo la creatividad en los niños. Los juegos también ayudan a los niños a expresarse y afrontar sus sentimientos en este sentido Todas las estrategias están diseñadas para permitir que los niños sean creativos de forma espontánea. Los docentes de este centro infantil se benefician enormemente de las actividades lúdicas, estrategias y juegos diseñados en esta propuesta porque potenciarán la creatividad de los niños.

Por su parte **Cánepa y Evans (2015)** denominaron a su estudio *“Estrategias docentes y desarrollo de la creatividad en niños y niñas de cinco años: un estudio comparativo entre una Institución educativa privada y una institución pública del Distrito de San Miguel”*. En que concluye: Entre las muestras de investigación, existen discrepancias reveladoras en el uso de estrategias para promover el desarrollo de la creatividad, ya que docentes de instituciones de educación privada ponen en práctica todas las estrategias propuestas en la investigación., además de involucrar a otros que también pueden promover la creatividad. No obstante, es sustancial tomar en cuenta los factores que pueden afectar estos resultados. Por ejemplo, alternativas a las instituciones educativas privadas, número de profesores y características de la muestra. A medida que los maestros de las instituciones de educación privada adoptan más estrategias, el apoyo para ella es muy diferente. En particular, crea constantemente espacios de diálogo y anima a los niños a seguir haciendo preguntas.

Al mismo tiempo que utiliza otros métodos, como discusiones sobre temas, sesiones de reflexión sobre temas; y el uso de diagramas esquemáticos, materia no estructurada y el mismo cuerpo como forma de generación y expresión del pensamiento para el desarrollo de la fluidez. Los docentes de las instituciones de educación privada han adoptado más estrategias en la práctica, por lo que existen diferencias obvias en el apoyo. En concreto, fomenta la expresión verbal y gráfica de ideas novedosas, imaginativas o fantásticas, y la manipulación de diversos materiales específicos para expresar dichas ideas; asimismo, propone alternativas de juegos novedosos o fantásticos y fomenta a que los niños también proponen alternativas; además, crea un espacio para crear historias en base a la imaginación y la fantasía de los niños. Los profesores de las instituciones de educación privada utilizan más estrategias, por lo que existen grandes diferencias. En particular, fomenta que las hipótesis se formulen en diferentes momentos haciendo preguntas y enfrentando problemas o situaciones. También, fomenta repensar ideas más complejas y presentar ejemplos para ilustrarlas.

En cuanto al estudio de **Soto (2013)** sobre *“Diseño y aplicación de un programa de creatividad para el desarrollo del pensamiento divergente en el segundo ciclo de educación infantil”*. Concluye: Como señalan las referencias y reseñas bibliográficas, todos los niños son creativos, pero esta habilidad debe usarse para hacerla parte de la vida cotidiana de las personas y de todos los aspectos. Dado que la creatividad es una de las características del ser humano, la infancia es el mejor momento para emplear planes de creatividad. Si el aprendizaje de los niños se introduce de manera creativa, su atractivo e interés será el mismo que la forma en que se desarrollan en el aprendizaje la capacidad de razonamiento, resolución de problemas, técnicas de investigación, estrategias de memoria, independencia, autonomía, autoestima y capacidad receptiva del niño de la misma manera. La diversidad y el cambio y otros comportamientos son fundamentales para afrontar cada día diferentes soluciones. Los niños con los puntajes más altos en la prueba de inteligencia son los que más se benefician del programa y obtienen el puntaje más alto en las pruebas respondidas por sus padres y maestros.

Finalmente, recurriendo al trabajo de **Lujan (2013)** *“El desarrollo del pensamiento creativo en los niños de primer grado de educación primaria”*. En la que pudo concluir: El principal problema educativo presente en México, es la ausencia de contenidos académicos en que se satisface la enseñanza y el desarrollo de los procesos complejos

del pensamiento, como es la creatividad. Si parte de los propósitos fundamentales de la educación es formar individuos con capacidad para pensar, crear, y resolver problemas, necesitamos entonces, proporcionarles todas las condiciones necesarias para que se desarrollen intelectualmente de una forma completa, es decir, se necesita un aula educativa donde prevalezca un ambiente creativo, de libertad y un maestro que sea creativo, para que promueva e impulse el pensamiento creativo del niño, o de lo contrario sólo inhibirá o mutilará poco a poco la creatividad de su alumno. Si bien es cierto que el producto creativo es observado, medido, cuantificado e incluso valorado, el proceso creativo sólo es inferible, no está disponible directamente a nuestros sentidos, ocurre en la intimidad del ser y por tanto tiene directa relación con la persona como ente individual, es una potencialidad que cada persona tiene y por lo tanto tiene posibilidad de desarrollo, más aún si se trata de un niño ya que sus procesos mentales están en construcción. La creatividad entonces, es una de las habilidades más complejas del pensamiento humano, pero tan útil y necesaria para la humanidad que en la última década ha tomado auge en los ámbitos de la industria, el arte, la ciencia e incluso forma parte de los medios de comunicación, como una forma especial y primordial en los aspectos de mercadotecnia.

## **1.2. BASE TEÓRICA**

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

Edward de nacionalidad británica, obtuvo el título de Licenciado en Medicina y Psicología, gracias a sus trabajos es considerado uno de los investigadores y expertos en creatividad más famosos del mundo (Goleman 2012)

Se han dedicado muchos esfuerzos al desarrollo de la informática y la inteligencia artificial, pues casi nadie tiene capacidad para pensar y el pensamiento como tal. Lo que se usó originalmente estaba diseñado por los 3 grandes filósofos griegos Sócrates, Platón y Aristóteles.

En sus “Pensamientos paralelos”, de Sócrates a De Bono (Paidós), Edward reveló un discurso crítico constructivo para explicar la verdad, el juicio y la lógica del razonamiento que han regido la educación y el pensamiento durante miles de años. En él, demostró su teoría del pensamiento semejante y la



creatividad como alternativa a la lógica clásica. Este último se estanca, vincula el pensamiento con la realidad del análisis e involucra a los empleados en las disputas, en lugar de abrir nuevas ideas, y la realidad debe actualizarse.

### **Pensando en el futuro**

Edward dijo que habrá tres “productos básicos” en el futuro:

1. Competitividad. Las empresas que quieran sobrevivir en el futuro deben ser capaces de hacer frente a su competencia.
2. Información. Nadie puede tener más información que otros, porque todos podemos usarla.
3. Tecnología. No puede crear valor por sí mismo. Es igual a la información.

La clave del éxito radica en el valor que podemos rescatar de esta información, tecnología y diseño y distribución de productos. Tradicionalmente el pensamiento no ha preparado a la empresa para afrontar este tipo de transformación en el futuro.

Para hacer frente a esto requiere un corriente creativa y constructivista y la capacidad de diseñar cosas nuevas.

Un coeficiente intelectual alto no significa saber pensar. Haciendo una paradoja del mismo, si el conductor no sabe aprovechar al máximo sus prestaciones, de nada sirve tener un coche de altas prestaciones.

### **Técnicas de los Seis Sombreros para Pensar (Saavedra s/f)**

El pensamiento lateral de Edward está fundamentado en romper la linealidad de la lógica convencional (unidireccional) y examinar sus áreas laterales (tiene innumerables soluciones porque el enfoque que usa es diferente del enfoque del pensamiento lógico). La parte más corta de la hipótesis entre dos puntos, pero a veces no la más primitiva.

Los dos pensamientos el lateral y el creativo. Es un método para evadir pensamientos fijos y deshacerse de modelos conceptuales fijos. Este método limita la posibilidad de utilizar nueva información disponible. Todo esto puede crear nuevos pensamientos, pero todos los pensamientos deben ser valiosos y creativos, lo que suele ser posterior, de lo contrario será una idea “loca”. Por tanto, es necesario reconocer que ambas ideas son potencialmente necesarias: de forma horizontal, crear creativamente ideas e ideas lógicas para desarrollarlas, seleccionadas y utilizarlas. Los dos son complementarios.

El núcleo de la teoría es que puedes cambiar tu posición en cualquier instante y observar la forma en que lo miras desde diferentes ángulos desde la posición de los demás. De alguna manera, todas las partes se mueven en la misma trayectoria cuando piensan horizontalmente. Para reconocerlo, demostró las habilidades creativas de los “seis sombreros para pensar”.

### **Seis Sombreros para Pensar**

1. Representa una forma sencilla pero eficaz de convertirse en un pensador de excelencia.
2. Evite hacer todo al mismo tiempo en circunstancias normales, porque cuando es prudente, activo o creativo, los químicos que regularizan la actividad cerebral son diferentes. Procurar hacer todo al mismo tiempo hará que su pensamiento sea poco preciso y sus argumentos menos centrados y positivos.
3. Ante un estudio de tema, los actores se enclaustran en sus respectivas posiciones, están más dispuestos a ganar la discusión que al analizar el tema, lo que nos libera del estudio de la discusión conjunta y la cooperación.

Las diferentes formas de pensar según los **sombreros** son las siguientes:

1. **Sombrero Blanco** o también conocido como el de la **información**, en ella se suele pensar en papel informativo neutral, en blanco y de transmisión. Está relacionado con datos e información.

Al momento de pedir a todos en la reunión que piensen con un sombrero blanco, se sugiere que dejen de lado las propuestas y el razonamiento y se concentren directamente en la información. Todas las personas que asisten a la reunión averiguan qué información está disponible, qué información se necesita y cómo obtenerla.

2. **Sombrero Rojo** está relacionado con el **sentimiento**, la **intuición**, la **corazonada** y la **emoción**. Implica fuego y calor durante los pensamientos.

Nadie debería revelar sus emociones en reuniones serias, pero a pesar de esto, casi la mayoría de las personas se disfrazan de razonamiento lógico. Llevar un sombrero rojo permite expresar emoción e intuición sin pedir disculpas, sin ninguna explicación y sin justificación.

3. **Sombrero Negro** este es el límite de la **precaución** y el **juicio crítico**.

Piense en un juez severo, vestido de negro, que castiga severamente a las personas que cometen errores y para evitarlo, hagamos estupideces y realicemos comportamientos potencialmente ilegales. Explica por qué no puede hacer algo porque algunas cosas no son rentables. Es fácil llevar demasiado este sombrero. Ciertas personas creen que la precaución y la negatividad son suficientes, y si evitas todos los errores, todo saldrá bien. Sin embargo, es fácil reprimir la creatividad, por lo que el uso excesivo de la creatividad puede causar problemas, aunque es muy valioso.

4. **Sombrero Amarillo** conocido como el sombrero de **optimismo**. Piense en la luz del sol. Usar este sombrero representa una visión lógica y positiva de los hechos. Busque factibilidad y acción. Perseguir intereses, pero deben tener una base lógica. En varias ocasiones, los sombreros del pensamiento amarillos requieren un esfuerzo deliberado y sus favores no siempre son obvios de inmediato y en varias ocasiones hay que buscar. Si no ve el valor de una idea, intentar innovar es una pérdida de tiempo.

5. **Sombrero Verde** se caracteriza por generar un pensamiento creativo sobre **nuevas ideas**. Piense en la vegetación y el crecimiento abundante. Se utiliza

en otras alternativas para proponer posibilidades y supuestos inexplorados. Pidamos directamente para el esfuerzo creativo. Hace que el tiempo y el espacio estén disponibles para el pensamiento creativo (requiere un esfuerzo creativo).

6. **Sombrero Azul** sirve para **controlar los procesos**. Piense en el cielo y la vista panorámica. Generalmente, el anfitrión u moderador de la reunión usará dicho sombrero, entonces los espectadores podrán hacer sugerencias. Establece una agenda de pensamiento. Instruya el siguiente paso para razonar, y de esa manera solicitar otros sombreros. Requiere hacer un resumen, conclusión y decisión. Logra comentar sobre la idea que se está utilizando. Se utiliza en la organización y control de procesos de pensamiento, aumentando así la productividad. Se usa para pensar en ideas.

### Como ser creativo

1. De acuerdo al autor, nuestro cerebro no puede ser creativo, por lo que se consideran tres técnicas para lograr este objetivo:
  - **Desafío:** Ron Barber, presidente de Prudential Insurance Canada, retó la concepción habitual de seguro de vida, tratándolo como un beneficio solo relacionado con la muerte y expandiendo su alcance para cubrir otras necesidades en la vida. El éxito de la propuesta lo convirtió en presidente de Prudential.
  - **Provocación:** Involucra el proponer una posibilidad más allá de nuestra experiencia, por lo que parece imposible a primera vista.
  - **Movimiento:** Muy distinto al trial. Al emitir el juicio, evaluaremos, rechazaremos o aprobaremos una idea. En los deportes, no nos interesa si esta idea es correcta o incorrecta, solo queremos saber hacia dónde se dirige. Los elementos aparentemente aleatorios de la mentalidad servicial inspiraron buenas ideas. Estos momentos no se pueden planear. Para ser creativos, no alcanzamos a elegir lo que hacemos, pero debemos darle una oportunidad.

2. No piense en la creatividad como una causa superflua, puede utilizar la inspiración periódica en su lugar:

Para comprender las diferencias, es interesante comparar dos actitudes culturales opuestas. En Italia las personas suelen ser muy inteligente y creativa, pero sus ideas no lo son tanto, porque los italianos son muy sociables y les gusta pasar tiempo con los amigos, si tienen ideas y las comparten, pero son rechazadas, simplemente las abandonan.

En cambio, en Reino Unido, si un inglés comparte una idea con sus amigos, no veremos que la rechacen porque no la ratifiquen, por el contrario, pensarán que es limitada en comprender y avanzar.

Por ende, es muy significativo realizar la gestión del conocimiento a través de personas que puedan gestionar de forma eficaz la generación y ejecución de sucesos nuevos.

3. Pensar en la creatividad como un método sistémico y con su estructura que se logra cultivarse como otra habilidad. La creatividad no es un regalo.
4. Elimina los grilletes de las personas, si tiene miedo de hacer mal o equivocarse, esto puede evitar que arriesgue la creatividad.
5. No piense en la creatividad como una simple lluvia de ideas.

La lluvia de ideas es el módulo mental de asociación de pensamientos en el conjunto en el que los participantes formulan sus pensamientos.

Cuando el grupo los presente y los recopile, discutirán espontáneamente muchas veces sin ser criticados hasta que la etapa posterior discuta y elija el método más apropiado. El autor señala que la creatividad no tiene por qué ser un proceso colectivo. Al aplicar la tecnología adecuada, las personas aisladas pueden volverse más creativas si siguen un proceso bien diseñado y controlado en el que actuamos cuando es necesario, en lugar de tener problemas con las “tormentas”.

## **Conocimiento administrativo. La figura de un campeón.**

Una mente creativa logra ser un peligro o una expectativa. Si lo considera como las expectativas de la alta dirección, la gente probará nuevas ideas.

Si este tipo de cultura no es difundida, desarrollar la creatividad se verá como un peligro, que conducirá a problemas políticos y territoriales.

Con este fin, aparecerá el “campeón”

- Una persona que lidera la creatividad.
- El punto de contacto entre los que tienen ideas y los que están a cargo de las ideas.
- Debe poseer objetivos despejados y la capacidad de procesar con fluidez la generación, implementar ideas y conectarse con otros.
- No debe utilizarse exclusivamente para la gestión de datos e información (minería de datos), porque arrastrará la desidia cultural actual, en lugar de abogar por ideas, sino solo de buscar garantías de aceptación. Las nuevas ideas son creaciones intelectuales que están relacionadas con los datos disponibles solo después del nacimiento; de lo contrario, serán una mezcla de ideas existentes.

## **Análisis Crítico.**

### **Positivo:**

1. Frente a los problemas propuestos por una negociación tripartita, donde las dos partes se enfrentan y el tercero se encarga del proceso. Sugirió que cada parte comprenda la situación de la otra parte y no pierda tiempo en disputas poco útiles.
2. Reconocer la necesidad de pensamiento lateral y lógico, respectivamente, para la creación y posterior progreso, elección y uso de ideas.

3. El foco de sus pensamientos está en la enseñanza y la universalidad. El autor está muy interesado porque el mayor número posible de personas conocen bien su método, por lo que pueden utilizarlo.
4. Satisface la demanda actual de innovación. Para innovar, solo hay creatividad, porque la información, la tecnología y la capacidad son cada vez más globales.
5. Excluye la influencia del “yo inconsciente” en la mente. Utilizando distintos sombreros u opiniones, las personas intentan evitar dudas excesivas y hacer la vista gorda ante los riesgos potenciales de las ideas analizadas.

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

Se tomó la información publicada por la Revista Recrearte (s/f) para dar a conocer sobre que trata la teoría de Guilford.

Cubos de inteligencia. Su teoría, llamada comunicación o transferencia, se destinaba a ser una propuesta esencialmente intelectual, afirma que los individuos creativos se mueven por impulsos intelectuales para estudiar problemas y encontrar soluciones.

La teoría de la espiral creativa se basa en los cuatro componentes del pensamiento creativo propuestos por Guilford, los mismos que se detallarán a continuación (Recrearte s/f):

**Fluir:** Ser capaz de fomentar o generar tantas ideas como sea posible sobre un mismo tema. Conflictos y problemas, esta habilidad es indispensable, porque puede considerar casi todas las posibilidades de la situación y manifestaciones, para poder elegir libremente las diversas posibilidades que se presenten. Aquí no hay ningún requisito social para el dicho de “mejores pájaros en mano que cien volando”, aquí conviene dejar que cientos de pájaros aleteen nuestro cerebro para entenderlos, e inmediatamente, preferir uno o más y así poder sostener en la mano.

**Flexibilidad:** Incluso en el proceso, las metas personales pueden verse modificadas o truncadas, por lo que tienes la capacidad de posicionarte desde **diferentes perspectivas**. Consecuentemente, este proceso significa abandonar el egoísmo y los intereses particulares, para no obstaculizar la contingencia de colocarte en los demás y sus roles. Cuando se trata de respuestas flexibles, estamos hablando de respuestas de diferente naturaleza u origen, sin una conexión obvia con la misma pregunta.

**Originalidad:** Para esta particularidad brotan dos axiomas o nociones.

- **“Capacidad de poder aplicar nuevos modos o nuevas concepciones, en las cosas antes creadas.** Imagino un gran rompecabezas armado y la posibilidad de desarmarlo y armarlo de otra manera, con las mismas piezas y hacer surgir otro paisaje totalmente distinto del primero” “Una inteligencia creativa como la habilidad de percibir categorías y órdenes nuevos entre los viejos” (Bohm y Peat, 1988)
- **La capacidad de crear algo nuevo y sin precedentes en la historia.** En este contexto se encuentran los descubrimientos, grandes inventos y creaciones, las mismas que son como historias que van marcando un punto de inflexión en la historia al no tener origen. Típico “antes y después”

**Ser Viable:** Puede realizar la idea o plan simbólico. En distintas ocasiones, en el conocimiento popular, esta parte no se tiene en consideración, porque la gente piensa que las personas creativas son personas “creadoras” sobresalientes, y hasta podríamos decir nada. Sin embargo, debemos considerar este elemento es el que marca la discrepancia entre el creador y el colombófilo: la capacidad de expresar ideas.

Una vez que se revela la columna vertebral del proceso creativo, continúo definiendo la creatividad en sí, porque la inversión en el movimiento en espiral es solo para perseguir una joya tan preciosa.



Ser creativo es consecuencia de un modo especial de trabajo de un proceso psicológico personal, que le permite avanzar hacia la realización de comportamientos y/o productos novedosos, originales y extremadamente valiosos.

¿Cómo llamo a este “modo específico de funcionar”? ¿Cómo ocurre el viaje de la creatividad en el cuerpo humano? ¿Qué inspiró cada etapa de la misma? ¿Cuáles son las consecuencias temporales de cada una de estas etapas? Todas estas preguntas se responden en la espiral de la creatividad.

Se habla de que lo que recorreré a la espiral son los aspectos internos y externos. Esto se debería a que la motivación para activar la creatividad puede provenir de factores externos e impulsos internos reales. En la creatividad, siempre existirán impulsos para estimular su pensamiento. Durante el proceso de creación, el sujeto interactúa constantemente con las energías que juegan un papel, a veces incluso tirando y en conflicto: la fuerza interior del espíritu y las necesidades sociales externas.

El ingreso de la espiral creativa se podría determinar por el ingreso de cualquier estadio. Pero persuadimos desde el centro, porque así es como la gente activa e inicia todo el proceso: descubriendo problemas, conflictos o la necesidad de “perturbar” las ideas creativas.

Mencionaremos tres conceptos porque no involucran las mismas cosas y son esenciales para los innovadores:

La inevitabilidad es inevitable porque es fundamental para lograr la meta, y las **necesidades** están más relacionadas con la naturaleza interna del sujeto, porque la mayoría de las necesidades (tanto físicas como mentales) se originan desde adentro. Después de satisfacer las principales necesidades de supervivencia: alimentación, seguridad y vivienda, las personas comienzan a sentir otras necesidades espirituales: necesidades de autorrealización, aprobación social, etc. (Maslow). Independientemente del comienzo de la necesidad, ser creativo

comienza con el ambición de satisfacer la necesidad. El resultado de satisfacer la demanda puede ser la creación de productos tangibles o intangibles.

“La pirámide de Abraham Maslow. De acuerdo a él, las necesidades humanas son jerárquicas e intrincadas de manera tal que cuanto quedan cubiertas las necesidades de un orden es cuando se empieza a sentir las necesidades del orden superior” (Coll. 2001).

**Problema:** Es una interferencia con el equilibrio psicológico de una persona. Cuando hay un problema, es porque la situación ideal es inconsistente con la situación actual, lo que hace que el orden interno desequilibre. Aquí (si es necesario), también puede comenzar la espiral creativa: el individuo comienza a moverse, acercando dos puntos distantes, acercando la situación real a la ideal, para resolver el problema y recuperar el equilibrio interior. Si esta resolución no está fácilmente disponible, se logran aplicar a varias técnicas creativas a lo largo de un camino en espiral y promover el desarrollo de posibles soluciones. La resolución de problemas también puede conducir a la creación de productos.

“Problema es algo que se interpone en el camino entre la realidad actual de una persona y entre lo que desea” (Rodríguez, 2002 pág.20).

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

“Divergencia percibida de intereses o creencias que hacen que las aspiraciones corrientes de las partes no puedan ser alcanzadas simultáneamente” (Pruitt y Rubin, 2009, pág. 29).

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

Se considera 3 tipos de instituciones educativas: las **activa**, porque enfatiza la comprensión de la forma de hacer las cosas, porque puede desarrollar el desempeño, el ajetreo y la vida de aprendizaje. **La lúdica** de jugar porque enfatiza la existencia, trabajando con sentimientos, ansioso por volverse humano y descubrir carreras, explorar formas de aprendizaje y vida capacitar de manera integral a aprendices y **constructivistas**, porque enfatiza la comprensión, y puede desarrollar el pensamiento, la investigación y el desarrollo en el contenido del curso. Tareas de aprendizaje de autoevaluación y aprendizaje final como resultado (Gimeno, pág. 46 – 49)

Esto se debe a que el psicólogo cognitivo Ausubel (1968) desarrolló la teoría del aprendizaje significativo. En el que Arrollo (1992) la tomó como base para su “teoría y práctica de las escuelas actuales”, expresaba que aprender un concepto, primero se debe tener información básica sobre el mismo, que servirá como material de base para la nueva información (pág. 47-70)

El aprendizaje significativo es entendido como aprendizaje cuando los alumnos vinculan nueva información con información que ya tienen y, en el proceso, reajustan y reconstruyen ambos tipos de información. En otras palabras, la estructura del conocimiento previo determina nuevos conocimientos y nuevas experiencias, y estos a su vez modifican y reconstruyen estos conocimientos y nuevas experiencias.

En este tipo de aprendizaje en el que los profesores crean un entorno de enseñanza en el que los estudiantes pueden comprender lo que han aprendido. Entonces, el aprendizaje significativo es la causa de la transferencia. Este tipo de aprendizaje se utiliza en diferentes situaciones para usar lo aprendido en la nueva situación, por lo que además de recordar, también necesita comprender. Por lo tanto, el aprendizaje significativo es lo opuesto al aprendizaje mecánico.

## **La idea básica del aprendizaje significativo**

Los saberes previos deben estar vinculados con el conocimiento que se desea obtener, de alguna manera como base o punto de apoyo para la adquisición de nuevos conocimientos.

Se necesita desarrollar amplios conocimientos, metacognición para integrar y organizar nueva información. Por lo que es necesario incorporar nueva información a la estructura mental y pasar a formar parte de la memoria integrada.

En los aprendizajes significativos y mecánicos no son dos tipos de aprendizaje opuestos, sino que se complementan en el proceso de enseñanza. Pueden ocurrir simultáneamente en la misma tarea de aprendizaje.

Demanda la intervención activa de los estudiantes y la atención debe centrarse en cómo aprender.

Su objetivo es permitir que los alumnos construyan su propio aprendizaje y guiarlos hacia la autonomía mediante el proceso de andamiaje. El objetivo final de este estudio es permitir que los estudiantes adquieran la capacidad de aprender.

Presentar contenido a través de los descubrimientos de profesores o estudiantes permite un aprendizaje significativo.

El aprendizaje significativo implica el aprovechamiento y ajuste de concepciones. Este es un proceso de expresión e integración de significado. Al irradiar la activación a otros conceptos en la distribución graduada o red conceptual, tiene la posibilidad de ser modificado en cierta medida (el sentido de esparcimiento, reajuste o reconstrucción cognitiva), lo que compone la adquisición de la distribución del conocimiento del aprendizaje.

Los distintos vínculos establecidos en los nuevos conocimientos y las relaciones que ya existen en la estructura cognitiva del aprendizaje hacen que surja el significado y la comprensión:

- Esto es permanente: el aprendizaje que obtenemos es a largo plazo.
- Se tiene que producir una permuta cognitiva, pasar del desconocimiento a saber.
- Se basa en la práctica y depende de saberes previos.

### **Pasos para promover un aprendizaje significativo**

- Proporcione comentarios fructíferos para guiar a los alumnos e inculcarles la motivación interior.
- Proporcione familiaridad.
- Usar ejemplos para un mejor aprendizaje.
- Guiar el proceso cognitivo.
- Promover estrategias de aprendizaje.
- Crea aprendizaje cognitivo.

### **Contenido escolar y aprendizaje significativo.**

Se inicia el aprendizaje sobre, el ámbito del aprendizaje significativo, todo el contenido de la selección de cursos es necesario para la formación de los estudiantes.

Todos los estudiantes no poseen igual tendencia para todos los contenidos. El aprendizaje es significativo ya que es de beneficio para los estudiantes. El interés tiene que ser entendida como algo a crear, no solo como algo que los estudiantes “poseen”. El impulso creado en el aula despertó el interés de la gente.

No tienen que intentar y ocultar el contenido para no aburrirse, pero deben asumir la contingencia de entender e interferir con la realidad.

## **Contextos escolares y aprendizaje significativo**

El aprendizaje de palabras (como la memorización de contenidos) es significativo si es parte de una gran cantidad de pensamiento aprendido (comprender el pensamiento expresado en poesía)

No siempre es significativo aprender y, en ocasiones, los estudiantes no establecerán ninguna conexión con ideas anteriores y se limitarán a la memorización de memoria.

Para que suceda un aprendizaje significativo, se tiene que:

- Darle sentido al aprendizaje de cada estudiante.
- Brindar información coherente, de acuerdo a los niveles de comprensión del estudiante.
- Lo que se enseña tiene que estar relacionado con lo que cada estudiante ya conoce.

## **Significado en el aprendizaje significativo**

Al tener alumnos motivados, se inicia sus actividades intelectuales. El término “sensorial” se usa para referirse a variables que afectan la disposición de los estudiantes para realizar el trabajo duro necesario de una forma significativa.

Se refiere a todo al contexto en el que se despliega el proceso de enseñanza, incluyendo los siguientes factores:

- Autoimagen del estudiante
- Miedo al fracaso
- La confianza que tu profesor merece
- Clima grupal
- Acepta el camino del aprendizaje escolar
- Interés por el contenido

## **Darse cuenta de los requisitos para un aprendizaje significativo**

El **significado lógico del contenido**: es decir, el material mostrado fue elaborado siguiendo una organización interna que logra provocar la edificación de significado. Las nociones presentadas por el educador persiguen una sucesión lógica y ordenada. En otras palabras, no solo es importante el contenido, sino también la presentación.

Para que la información presentada a los estudiantes entienda, el contenido es significativo a partir de la estructura interna del contenido, y el docente tiene que respetar y destacar esta estructura para exhibir la información de un modo claro y organizado; debe perseguir una lógica orden, cada uno de estos aspectos debe ser coherente con los demás.

En esencia, cualquier asignatura posee una organización lógica que admite su comprensión, pero la secuencia y organización final o no configurada son la secuencia del contenido, la explicación de las ideas o las actividades propuestas.

**El significado psicológico del contenido**: Se refiere a la posibilidad de que los estudiantes vinculen los conocimientos presentados con los saberes previos contenidos en su estructura cognitiva. Entonces, el contenido es comprensible para los estudiantes. Los estudiantes deben incluir ideas incluso en su estructura cognitiva, si este no es el caso, los estudiantes mantendrán la información en la memoria a corto plazo para responder a las pruebas de memoria y posterior al examen olvidarán el contenido para siempre.

El contenido debe adecuarse al nivel de progreso y saberes previos del alumno. El interés en el tema no va a garantizar que los alumnos logren aprender contenidos muy complejos.

Al buscar que los alumnos logren absorber el contenido, necesitan que su organización de sus saberes tenga un plan que se relacione con ellos e interprete la información presentada. Si los aprendices no están informados, por muy

ordenada y clara que sea la nueva información, no lograrán entenderla ya que necesita un cierto nivel de lógica o conocimientos que no tienen.

Por una parte, el profesorado debe ser capaz de forjar que los alumnos recapaciten y tomen conciencia de sus ideas de estimular los conocimientos previos de los alumnos. Por otro lado, irá seleccionando y ajustando la nueva información para ser notable para sus opiniones, incluyendo la información que pueda actuar como un “puente” entre lo que los estudiantes ya saben y lo que deberían educarse si fuera obligatorio.

Mejorar el significado lógico haciendo preguntas, debatiendo, planteando dudas, presentando información general con contenido familiar, para que los alumnos logren movilizar los conocimientos que ya conocen y organizar sus saberes para educarse; importante, la actividad debe realizarse de forma dinámica en el aula cada día, y los estudiantes deben incorporarlo a la estrategia de aprendizaje.

**Buena actitud de los estudiantes:** tal y como se indicó anteriormente que el deseo de aprender de los estudiantes es insuficiente para un aprendizaje significativo, ya que además deben ser capaces de aprender (el significado nomológico y psicológico del material). Pese a ello, si los estudiantes no desean aprender, el aprendizaje no ocurrirá. Esta es un fragmento integral de las emociones y actitudes, en este caso, los profesores solo pueden influir mediante la motivación.

Como docente debe aseverar de que los alumnos deseen aprender, esto requiere tanto esfuerzos para tener contenidos interesantes como para asegurarse de que estén aprendiendo en un ambiente de aprendizaje significativo. Además de querer, los estudiantes también deben hacer esto.

**Visión global:** Para buscar un aprendizaje significativo es muy provechoso tener un enfoque global como actitud hacia el proceso de enseñanza.



Este enfoque asume que el contenido de la enseñanza se presenta para destacar la analogía entre ellos y conectarlo con el medio tradicional del estudiante u otro entorno importante.

Al observar el contenido en contexto como un instrumento para solucionar las escaseces es una técnica de significado. Luego, el proceso de enseñanza se considera una forma de resolver problemas, y la información debe buscarse, organizarse y utilizarse. El método de globalización asume que, partiendo de la experiencia global, se introducen paulatinamente métodos más metódicos, analíticos y fragmentados, para luego profundizar paulatinamente en el conjunto.

**Importancia del aprendizaje:** Después de que cada alumno reciba la información, tendrá que explicarla con su propio plan de conocimiento, el significado es diferente según la posibilidad de instituir una relación y la tendencia a hacerlo.

Al mismo tiempo del hecho de que el significado es personal, es importante considerar que este implica diversos grados de significado. Aprender no es todo o nada, siempre permite nuevos planteamientos, y estos planteamientos pueden traer un mayor significado. Los educadores crearán los mejores contextos para que el aprendizaje que los alumnos fundan sea lo más significativo posible.

Los significados fundados por los escolares son persistentemente bellos, se van enriqueciendo y reorganizando gradualmente, aumenta así su agudeza y funciones. En la clasificación lineal, nada puede agotar el contenido de cada tema. Tratándose de la sucesión en espiral de contenidos propuestos, en la que se extraen ideas de diferentes temáticas para buscar oportunidades de producción continua y nuevos medios de relación.

De ser necesario se tiene que ir eligiendo contenidos para un dispositivo didáctico, se debe considerar aspectos de diferentes bloques y, si es posible, todos los aspectos. Por tanto, el contenido se estudiará con más profundidad a lo largo del año sobre diferentes temas y en diferentes momentos.

La definición de aprendizaje significativo y la adquisición gradual de su significado implícito se refiere entonces a la programación en espiral del contenido.

Educarse significa ir adquiriendo investigación en un instante dado, retenerla y recobrar. Al hacer mucho aprendizaje en el aula, los estudiantes pueden obtener contenido porque logran percibir la información que se les proporciona al poseer suficientes conocimientos previos. Las relaciones hacen posible la memoria y sucesos sobresalientes no son un aprendizaje real, se ignoran u olvidan.

La evocación general es consecuencia de un aprendizaje significativo, el mismo que envuelve una red de vínculos que suscitan la memoria. Las nuevas opiniones se establecen en opiniones preliminares y el contenido se comprende mediante las relaciones con otros contenidos.

**Función de aprendizaje:** Una gran cantidad de conocimiento aprendido es práctico, es decir, se logra emplear a otros contextos conjuntamente del saber aprendido. La aplicación no es solo el uso de conocimientos aprendidos, sino que también significa el enriquecimiento de contenido conocido.

En cualquier asunto de enseñanza con fines, es fundamental valorar si se ha captado el aprendizaje planificado. Demostrar si lo que comprende se utiliza en nuevos contextos es la mejor indicación.

La esencia del aprendizaje significativo es que las nuevas ideas mencionadas de modo simbólico (tareas de aprendizaje) se vinculen de modo no aleatorio y no literario con ideas que los estudiantes ya conocen (sus estructuras cognitivas relacionadas con un campo específico) y el fruto de esta interacción positiva e integrada es el surgimiento de un nuevo significado, que irradia la sustancia y el simbolismo de este producto interactivo.

Respecto al enfoque de convertir el significado lógico en algo psicológico, Ausubel formuló los siguientes puntos: “La posibilidad de relacionar de una manera no arbitraria y no literal unas proposiciones lógicamente significativas

con la estructura cognitiva de una persona concreta (que contenga unas ideas de anclaje adecuadamente pertinentes), es lo que hace posible la transformación del significado lógico en psicológico durante el curso de aprendizaje significativo”.

Para tal caso, si el alumno no tiene una actitud de aprendizaje importante o trabajos de aprendizaje latentemente significativos, entonces los efectos del aprendizaje no logran ser explicativos, pero esto también demanda la estructura psicológica del conocimiento, que es internalizada por el individuo y que está representado por el pensamiento de estudiantes, es decir, la organización e interiorización de determinados saberes en la distribución de la memoria de determinadas personas.

Ausubel (2002) estableció algunas relaciones entre el aprendizaje significativo, el valor de importancia potencial, la categoría de significado lógico y psicológico. Estas relaciones se consiguen entender de la siguiente manera:

- **Aprendizaje significativo o adquisición de significado:** demandan materiales potencialmente significativos y actitudes de aprendizaje significativas.
- **El grado de significado potencial:** pende del grado de significado lógico (la capacidad del material para conectarse con ideas relevantes dentro del alcance de la capacidad de aprendizaje humano de una manera arbitraria y sustancial).
- **Significado psicológico (rasgo de significado fenomenológico):** Viene a ser producto de un aprendizaje importante o significado potencial y una actitud de aprendizaje significativo.

Vive en un medio educativo a partir del aprendizaje de memoria hasta la educación realmente significativa. Por este motivo, es sustancial destacar las habilidades humanas. El aprendizaje significativo de idiomas está dependiendo a ciertas destrezas cognitivas, como la grafía simbólica, la abstracción, la codificación y la generalidad.

El aprendizaje significativo del alumno no es lo mismo que el aprendizaje de materiales significativos, porque se refiere al proceso único para aprender y a las circunstancias definidas de aprendizaje, más que a las características de los materiales aprendidos. Este material solo tiene un significado potencial.

En vista de la naturaleza no arbitraria y no literal del aprendizaje significativo con la capacidad de asociar los trabajos de aprendizaje con la organización cognitiva de los sujetos, establece un componente de proceso y acopio de información muy efectivo.

La esencia de una causa de aprendizaje significativo es que el pensamiento expresado de manera simbólica está conectado de una manera no arbitraria y sustantiva (no un significado literal) que los estudiantes ya conocen. Relaciones sustantivas más que relaciones arbitrarias, es decir, estas ideas están relacionadas con la estructura cognitiva de los estudiantes, imágenes, símbolos, conceptos ya importantes o ciertos aspectos relacionados existentes de la proposición.

La política educativa nacional necesita cuanto antes un gran número de ideas utópicas e incorporar sus acciones a la visión de los valores humanos y sociales.

Como todos sabemos, estamos en el transcurso de metamorfosis estructural en países del primer mundo como en los países en vías de desarrollo. Este suceso es el resultado de la influencia integral de la revuelta tecnológica asentada en las tecnologías de la información y la comunicación, la alineación de la economía global y el proceso de cambio cultural, y su principal manifestación es la permuta en el rol de la mujer en la sociedad y el crecimiento de desarrollo con conciencia ecológica.

Durante la primera mitad del siglo XX, la ciencia y la tecnología eran las principales fuentes de productividad. En el período posterior a la Segunda Guerra Mundial, el conocimiento y la información se convirtieron en los elementos básicos para crear riqueza y poder en la sociedad.

Esto nos hace recapacitar de un modo distinto, y por poco indudable que los futuros alumnos serán completamente diferentes a los estudiantes actuales. Las instituciones educativas deben considerar seriamente la metamorfosis de su trabajo y enfocar sus principales actividades en la formación de nuevos tipos de estudiantes tengan la capacidad para identificar y solucionar inconvenientes más confusos que los actuales, lo que requerirá la cooperación de colegas de otras partes del mundo; tiene la capacidad y las habilidades para construir y transformar conocimientos, puede trazar técnicas de producción e informar activamente y de manera crítica en el canje social y el mercado mundial.

El aprendizaje significativo es la base de la educación orientada a los seres humanos. Este aprendizaje implica absorber el conocimiento que ha asimilado y convertirse en su propio conocimiento junto con los alimentos que ingiere y absorbe. Cuando el aprendizaje es significativo para las personas, se integra en él. Consecuentemente, no se olvidará y se podrá aplicar en la vida diaria. Este tipo de aprendizaje siempre involucra un contenido emocional, porque como todos sabemos, las personas son indivisibles. La unidad que debe operar de manera holística.

El aprendizaje puede definirse como una transformación en el comportamiento relativamente permanente, que puede explicarse en función de la experiencia o la práctica. Dichos cambios son provocados por factores como las drogas y la fatiga que no son considerados comportamientos de aprendizaje porque suelen ser transitorios o se originan por algún motivo distinto a la experiencia o la práctica.

No importa cuántos significados potenciales sean inherentes a una proposición particular, si el propósito del estudiante es recordar arbitrariamente y literalmente, entonces el proceso de aprendizaje y los resultados del aprendizaje son mecánicos y sin sentido.

Es lo opuesto al aprendizaje de memoria, que es un método de aprendizaje significativo, una forma de utilizar la percepción, la referencia en la realidad, el uso extensivo de la comprensión y la aplicación instantánea; atrae la atención

de las personas y despierta el aprendizaje del interés del alumno, el alumno esta unido a esta persona, para que no se olvide.

Las personas que aprenden e indagan conseguir, son educadores atraídos por recapacitar acerca de los argumentos educativos que hizo posible la mejora de su destreza diaria, son individuos dedicados, o al menos interesadas en la docencia. Esto nos lleva a reflexionar: Entonces, ¿cuál es el atributo del trabajo como docente? ¿Qué debemos hacer para estar seguros de que somos mejores maestros?

Hoy en día, se requiere que los maestros posean muchos atributos, características y habilidades. Estos atributos, atención y habilidades pueden extraviar la atención de las personas hacia la naturaleza del trabajo. Por ejemplo, es común hallar dictámenes de alumnos, padres e incluso compañeros, que afirman: “los profesores deben ser amigos” o “deben ser facilitadores”, pero no aportamos mucho a su identidad, al contrario, están estresados y confundidos. Todas estas opiniones son sólo para buenos fines, y no se encontró que el mismo maestro explicara el significado de su labor docente.

La gente suele pensar que la particularidad del trabajo docente es la enseñanza, pero este concepto es un modelo típico centrado en los docentes y su desempeño. Se puede estudiar el concepto de este modelo educativo a través de las diligencias de pedagogos y alumnos en el modelo de enseñanza centrado en el profesor. Los maestros explican temas en clase, divulgan conocimientos, organizan tareas, se preparan para exámenes y calificaciones; mientras los estudiantes escuchan las conferencias, intentan obtener conocimientos, realizar tareas, prepararse para exámenes y aprobar o reprobar.

Se logra ver que el rol de los estudiantes en este modo es pasivo y completamente pasivo. En otras palabras, los estudiantes responden a las actividades ejecutadas por el pedagogo. Generalmente, los cursos están muy enfocados a adquirir conocimientos. Los pedagogos creen que el reconocimiento de los estudiantes está relacionado con lo que han aprendido.

Cierto de estos educadores tuvieron éxito al agregar temas al programa de estudios para preparar a sus estudiantes. Partiendo de este concepto, asumiendo que para convertirse en un mejor docente se necesita conocer más sobre la asignatura o método de enseñanza.

Por el contrario, en otro “modelo centrado en el aprendizaje”, las actividades de profesores y estudiantes han sufrido cambios completamente diferentes: los profesores diseñan actividades de aprendizaje, prefieren los saberes previos de los estudiantes, promueven la adquisición de conocimientos diversos, y enseñan el aprendizaje y la evaluación; los estudiantes pueden realizar actividades, reflexionar y contrastar con la realidad, establecer su propio aprendizaje y autoevaluación. El papel de los estudiantes en este modelo no solo es positivo, sino también proactivo.

A partir de este punto de vista Díaz (1998), expresa que se consigue entender una afirmación sencilla y obviamente contradictoria: “El trabajo del docente no es enseñar, el trabajo del docente es propiciar que sus alumnos aprendan”

Tal y como se mencionó anteriormente, el papel de la enseñanza no se logra reducir a un simple transmisor de información ni a un promotor del aprendizaje. Por el contrario, el educador se convertirá en mediador en el choque entre el alumno y el conocimiento. En este tipo de intervención, el docente guía y orienta las actividades mentales constructivas de los estudiantes y les brinda asistencia docente de acuerdo con sus habilidades.

La UNESCO plantea que nuestros estudiantes “deberán aprender a conocer, a hacer, a ser y a convivir”. Se usa métodos y estrategias que faciliten este tipo de aprendizaje. Desde este punto de vista, por ejemplo, un mapa conceptual es una herramienta ventajosa para promover un aprendizaje significativo en estos cuatro pilares (Delors 1996)

Posiblemente ningún docente tenga que escuchar nunca esta extraña expresión: aprendizaje significativo. Pero, es necesario admitir humildemente que pocas personas saben con claridad a qué se refiere, cuál es la realidad del logro, si hay

diferentes versiones, cómo lograrlas estratégicamente y cómo evaluarlas al final.

Múltiples dictámenes provocados por la repetición también se han convertido en mitos, que más allá de manifestar la manera de expresarse, estos mitos interfieren en la naturaleza del trabajo docente. Cabe señalar que existen algunos mitos sobre el aprendizaje significativo, que confunden y dificultan su logro ideal.

Por lo tanto, ¿qué es el aprendizaje realmente significativo y cómo lograrlo?

Ausubel cree que el aprendizaje por revelación no debe contrastarse con el aprendizaje por exposición (recepción), porque este último puede ser tan efectivo (calidad) como el primero si se cumplen ciertas características. Asimismo, puede mejorar enormemente la eficiencia porque lleva menos tiempo de lo esperado.

El aprendizaje escolar puede llevarse a cabo mediante la aceptación o revelación, a manera estrategia de enseñanza, y alcanza un aprendizaje de alta calidad (que Ausubel llama aprendizaje importante) o un aprendizaje de baja calidad (aprendizaje de memoria o repetido).

### **El Aprendizaje Significativo se caracteriza por:**

- Cada nuevo juicio se une a la estructura cognitiva de los estudiantes de manera sustancial.
- Esto se consigue mediante los esfuerzos de los alumnos para hacer que los nuevos conocimientos se correlacionen con lo que se sabía previamente.
- Lo mencionado es fruto de un alcance efectivo de los estudiantes, lo que significa que ellos van a aprender cuando lo que se les presente sea considerado como valioso.



## **Ventajas del Aprendizaje Significativo**

Haciendo una comparativa con el aprendizaje memorístico, sus ventajas son:

- Puede retener información de manera más persistente y modificar la estructura cognitiva de los estudiantes reorganizándolos para completar nueva data.
- Refuerza a obtener nuevos saberes que se vinculan con los ya aprendidos de modo importante, ya que los nuevos conocimientos claramente mostrados en la estructura cognitiva ayudan a su conexión con los nuevos contenidos.
- Cuando la nueva información está relacionada con la investigación preliminar, se guardando en el llamado almacenamiento de largo plazo, donde se almacena la información sin olvidar detalles secundarios específicos.
- Es eficaz y dependerá de la impregnación intencional de las acciones de aprendizaje por parte de los estudiantes.
- Se da de manera individual, y el significado del aprendizaje está en manos de los recursos cognoscitivos del estudiante (saberes previos y cómo se constituye en la distribución cognitiva).

Pese a dichas primacías, a varios estudiantes todavía les gusta educarse de memoria, porque la triste experiencia los convence de que los docentes suelen utilizar otras habilidades que no dañan la memoria de la información para evaluar el aprendizaje sin comprobar su propia comprensión.

Cabe mencionar que la memorización y los ejemplos de aprendizaje significativo son los extremados de un continuo, en el que los dos conviven más o menos, de hecho, no podemos hacerlos exclusivos. En varias ocasiones hemos aprendido algo haciendo uso de la memoria y luego, por lectura o explicación, tiene significado para nosotros. Lo reverso, se puede pensar alrededor del significado de un concepto, pero no immortalizamos su axioma o codificación.

## **Tipos de Aprendizaje Significativo**

Ausubel marca tres tipos:

**Representación del aprendizaje:** este es el momento para que el niño adquiera un nuevo vocabulario. Inicialmente se aprende palabras que representan objetos reales que son significativos para él, pero todavía no las reconoce como categorías. Por ejemplo, un niño asimila el término “madre” pero solo se aplica a su propia madre.

**Concepto de aprendizaje:** los niños aprenden de una práctica determinada que el término “madre” asimismo logra ser utilizado por terceros para referirse a su propia madre. Lo mismo ocurre con “papá”, “hermana”, “perro”, etc.

Esto también puede suceder cuando los estudiantes reciben o descubren el entorno de aprendizaje y comprenden conceptos abstractos como “gobernar”, “país”, “democracia”, “mamíferos”, etc. en edad escolar.

**Proposición de aprendizaje:** Cuando un estudiante logra comprender el significado de un concepto, logra constituir una oración que contenga dos o más conceptos, que asevere o niegue algo, y lo absorba integrándolo con conocimientos previos en su estructura cognitiva de un nuevo concepto. Ocurre a través de uno de los siguientes procesos:

- **Diferencia gradual.** Cuando los nuevos conceptos se subordinan a conceptos más inclusivos que los estudiantes ya conocen.
- **Liquidación integral.** Cuando los conceptos nuevos son más inclusivos que los conceptos que los estudiantes ya conocen.
- **Composición.** Cuando la nueva concepción posee la misma estructura jerárquica que el concepto conocido.

Cuando un adulto ha aprovechado un adjunto, en ocasiones se deja de lado este proceso, que para el estudiante significa intentar adaptarse a su estructura cognitiva. Perpetuemos que los niños menores de seis años que tienen

problemas para entender la relación entre los dos siguientes: México, Matehuala, San Luis, Potosí, Europa, Brasil, etc. Deberá conciliarlos a través de los tipos de asimilación exhibidos y la comprensión de los siguientes conceptos: ciudad, estado, país, continente.

El aprendizaje de proposiciones puede apoyarse en el uso adecuado de mapas conceptuales, porque nos permiten visualizar el contenido a aprender como un proceso de asimilación.

### **Significado de la enseñanza**

Al comprender los requisitos para aprender de manera significativa, se producen resultados de enseñanza.

**Primero**, se puede indicar que entendemos los saberes previos de los alumnos, es decir, debemos asegurarnos de que el adjunto a mostrar se pueda relacionar con ideas antepuestas, por lo que comprender los conocimientos de nuestros estudiantes acerca del tema que nos ayudará a interponerse en nuestros planes. Ausubel lo escribió personalmente como prefacio de su clásica “Psicología de la educación”: “Si tuviese que reducir toda la psicología educativa a un solo principio, enunciaría éste: el factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe. Averígüese esto, y enséñese en consecuencia” (Barrón 2003)

**Segundo**, nuestro material de curso está organizado, por lo que es lógico y jerárquico, y recordemos que no solo es relevante lo comprendido, sino también la manera en que se presenta a los estudiantes, por lo que debe presentarse en un orden, de acuerdo a su inclusivo.

**Tercero**, hay motivación para los estudiantes. Recuerde, si el estudiante no quiere, no aprenderá. Por lo tanto, se tiene que dar razones para comprender lo que le presenta. Los alumnos tenían una buena actitud en ese momento, estaban felices en nuestra clase y le rinden homenaje al maestro. Este no es un ideal romántico del trabajo en el aula, sino algo que aquellos que se especializan en educación deben buscar con determinación. Como afirmó Don Pablo Latapí:

“Si tuviera que señalar un indicador y sólo uno de la calidad en nuestras Instituciones Educativas, escogería éste: que los alumnos se sientan a gusto en la Institución Educativa”.

Una noción significativa dada por Ausubel como técnica de enseñanza es el **aprendizaje significativo**, es decir, el prototipo de aprendizaje que se produce al relacionar la nueva información con algunos aspectos relevantes de la organización cognoscitiva del sujeto. Esto se denomina concepto de integración (subsumidor). Por tanto, los compendios de conocimiento más específicos se fijan en el proceso más universal e inclusivo, que se denomina asimilación. A diferencia del aprendizaje significativo, existe el aprendizaje memorístico (automático o repetitivo), que se determina por adquirir información que es casi irrelevante para cualquier aspecto de la organización cognoscitiva del individuo. No obstante, el aprendizaje automático se torna obligatorio y útil en determinadas situaciones. Por ejemplo, cuando es necesario recordar números de teléfono o siglas (también puede ser considerado importante), o cuando el sujeto está adquiriendo información en un área de conocimiento que no conoce en absoluto. El aprendizaje automático le admitirá establecer conceptos básicos de integración y lograr resultados significativos a partir de ellos.

Por tanto, la asimilación es un proceso dinámico a través del cual se atañe nueva información con la existente en la distribución cognoscitiva del individuo. En este vínculo dinámico se modifican tanto el concepto inclusivo de estructura cognitiva como la nueva información (conceptos o proposiciones). Por tanto, el concepto de integración o inclusión es fundamental para que se origine un aprendizaje significativo.

"El aprendizaje asimilativo considera que aprender algo significativamente presupone una determinada estructura lógica del contenido, una estructura cognitiva en el aprendiz con la información jerárquicamente organizada, un proceso realizado de modo personal a través de alguna forma de inclusión y unas estrategias de enseñanza basada fundamentalmente en la presentación de organizadores" (Soler *et al.* 1992:47)

Este efecto de la organización cognoscitiva precedente ha llevado a las personas a darse cuenta de que el objetivo notable a largo plazo en el aprendizaje en el aula debe ser permitir que los estudiantes obtengan un sistema de conocimiento claro, estable y organizado, es decir, una estructura que se pueda desarrollar. Anclar contenido relevante para lograr un aprendizaje significativo. Una manera en que los profesores pueden influir en este desarrollo es mediante los métodos de enseñanza utilizados en el aula. Por eso, Ausubel señaló que esto sucederá “sustantivamente, por la presentación de conceptos y principios unificadores inclusivos, con mayor poder explicativo y propiedades integradoras, y curricularmente, por dos vías que se superponen: a) métodos apropiados de presentación y organización de los contenidos programáticos, así como de la evaluación del aprendizaje significativo de los mismos y b) manipulación adecuada de las variables cognoscitivas, motivacionales, personales y sociales”.

De ese modo la metodología explicativa, bajo las condiciones de aprendizaje significativo propuestas por Ausubel, se enfocará en la organización de los materiales didácticos secuenciales mediante la diferenciación gradual, integración y reconciliación, utilizando los principios de organizadores y fusiones previas.

La metodología ilustrativa propone un método de aprendizaje mediante la asimilación de un proceso inclusivo, y se esfuerza por lograr aprendizajes importantes (se logre o no el aprendizaje), e instaura una conexión de comunicación entre profesores y alumnos. En general, ellos explican los nuevos contenidos mediante introducciones motivadoras e instructivas, exponen las opiniones del tema y terminan con un resumen final, sin dejar de lado que lo transcendental es la comprensión del concepto de inclusividad docente. Al menos habitualmente la organización cognitiva del alumno.

Se consigue educarse a través de la intersección de los dos, y se puede lograr mucho aprendizaje mediante la recepción y el descubrimiento. Diferencia a tres tipos de aprendizaje: A. Representación: se compone del significado de ciertos símbolos. B. Concepto-Concepto se obtiene mediante dos procesos de formación y absorción. Los niños aprenden a medida que aumenta su

vocabulario. C. La proposición. - envuelve la composición y aprovechamiento de múltiples palabras.

“De todos los factores que influyen en el aprendizaje el más importante es el que el alumno ya sabe” (Ausubel, D. *et. al.* 1998)

Si un estudiante tiene las herramientas necesarias para aprender y considera la naturaleza característica del aprendizaje y comprende que solo lo que descubre puede aprender, él puede aprender por sí mismo.

**Aprendizaje significativo:** el profesor Sergio Dávila Espinosa, persiguiendo a Ausubel, confirmó que el aprendizaje significativo tiene las siguientes características:

“Los nuevos conocimientos se incorporan en forma sustantiva a la estructura cognoscitiva del alumno. Esto se logra gracias a un esfuerzo deliberado del alumno por relacionar los nuevos conocimientos con sus conocimientos previos. Todo lo anterior es producto de una implicación afectiva del alumno, es decir, el alumno quiere aprender aquello que se le presenta porque lo considera valioso” (Ausubel, 2001)

En este caso Pozo (1989) cree que la hipótesis del aprendizaje significativo es una teoría de reconstrucción cognitiva. Para él, se refiere a una hipótesis psicológica, que se dirige a los individuos desde la perspectiva de un organicista, y se centra en el aprendizaje que se da en el ámbito escolar. Es una teoría constructivista, porque es la base para que los organismos individuales produzcan y establezcan su aprendizaje.

El origen de la teoría ausubiana es comprender y manifestar las condiciones y la naturaleza del aprendizaje, que es de interés para Ausubel, que puede estar relacionado con el método eficaz de provocar deliberadamente cambios cognitivos estables, que pueden dar significado individual y social (Ausubel, 1976). Esto porque el objetivo que quiere conseguir es que el aprendizaje en la escuela sea significativo, Ausubel logró comprender que una teoría del

aprendizaje escolar objetiva y expertamente factible debe abordar la naturaleza compleja y significativa del aprendizaje oral y simbólico. De esta manera, para alcanzar esta importancia, debes procurar atender a todo elemento y factor que te afecte, que pueda ser manipulado para tal fin.

El aprendizaje significativo de dará siempre y cuando exista motivación, interés e inclinaciones del alumno. Cuando el estudiante se queda con ciertas divulgaciones vagas sin sentido psicológico (Novak, 1998) y sin posibilidad de aplicación, asumiendo que ha dado el significado de aceptación del contexto, entonces el estudiante no puede engañarse a sí mismo. También es importante que el alumno critique su propio proceso cognitivo para demostrar que está dispuesto a analizar el material que se le presenta desde diferentes ángulos, está dispuesto a afrontarlo desde diferentes perspectivas y se esfuerza activamente por dar significado en lugar de simplemente dar a la voluntad de su significado y el manejo del proceso del lenguaje en forma de conocimiento (Ausubel, 2002).

Del mismo modo, Morella (2000) expuso claramente la clave del aprendizaje significativo, en que se combina hipótesis australianas con la enseñanza disruptiva citada por Postman y Weingartner (1969) Al identificar similitudes y discrepancias y reestablecer los saberes, los alumnos desempeñarán un título activo en su proceso de aprendizaje. Como dijo Gowin, este es su compromiso, como señaló Ausubel, dependerá de la tendencia a aprender o de una cualidad significativa. Esta actitud también debe influir en la percepción que uno tiene del conocimiento y su utilidad. Es obligatorio el cuestionarse sobre qué se desea aprender, para qué y por qué queremos hacerlo, esto está relacionado con nuestros intereses, nuestras inquietudes y lo más importante las preguntas que nos hacemos (Moreira, 2000).

Sinteticemos. El aprendizaje significativo es un asunto que sucede en el cerebro humano cuando estos absorben nueva información de un modo arbitrario y sustancial, demanda de las siguientes condiciones: tendencia al aprendizaje y materiales potencialmente importantes, que a su vez implica el material y el significado lógico del material. Existe una situación de anclaje de pensamientos en la estructura cognitiva de los alumnos. Es la base de la unificación

constructiva del pensamiento, el comportamiento y el sentimiento, y el eje básico del refuerzo humano. Se trata de la interacción ternaria entre el docente del curso, el aprendiz y los materiales didácticos, en la que se dividen las responsabilidades que le corresponden a cada protagonista del programa educativo. Esta es una idea basada en distintas teorías y métodos de psicología y enseñanza, resulta que cuando se aplica a un ambiente natural de aula, es más inclusiva y efectiva, y está sesgada a promover sus principios rectores específicos. Esta es también un modo de afrontar la vertiginosa velocidad del progreso de la sociedad de la información, aporta posibles elementos y referencias claras, que permiten cuestionarla y tomar decisiones de forma crítica. Pero hay muchos aspectos y matices dignos de nuestra reflexión, que pueden ayudarnos a aprender conocimientos importantes y críticos de las faltas de uso o aplicación (Rodríguez, 2003)

### **Aprendizaje Verbal Significativo**

Para Ausubel (1963), es obvio que el primordial origen de juicio es el aprendizaje significativo de la lengua, en este sentido, se destaca la comprensión, organización y memoria de conocimientos y vocabulario previos. Del mismo modo explicó que la relevancia de organizar el conocimiento previo se trata de una gran cuantía de información acumulada en la memoria a largo plazo, que es la riqueza que los sujetos pueden recuperar al leer debido a sus recursos y tácticas epistémicas. Este caudal constituido de información se designa andamiaje” (Ausubel, 1963)

Cuanto más organizado sea el conocimiento previo de los lectores, más probabilidades habrá de que reconozcan palabras y frases relacionadas, hagan distinciones apropiadas durante la lectura y funden modelos de significado correctos. En otros términos, una estructura de conocimiento rico y diverso ayudará al proceso de comprensión, mientras que una estructura de conocimiento pobre y uniforme tendrá un impacto negativo en la comprensión y análisis del texto, lo que afectará el placer de la lectura.



“Este aprendizaje será significativo si su contenido puede relacionarse de modo sustantivo, no al pie de la letra con los conocimientos previos de los alumnos y que éste asuma una actitud favorable para la tarea de aprender, dotado de significados propios de los contenidos nuevos que asimila”. (Coll, 1992:83).

Por su parte Louise et.al. (2001), reflexiona que el aprendizaje verbal explicativo se determina, ya que el “alumno integra la nueva información a sus conocimientos previos. Forma una estructura cognoscitiva jerárquicamente ordenada, donde los conceptos más específicos se anclan a conocimientos generales” (Huertas, 2005)

### **1.3. MARCO CONCEPTUAL**

#### **1.3.1. Estrategias Cognitivas**

La estrategia cognitiva es una manera o método de organizar acciones de acuerdo con los requisitos de la tarea y utilizar la propia inteligencia para guiar el proceso de pensamiento para resolver problemas (Wikipedia 2016).

#### **1.2.2. Pensamiento Creativo**

Al hablar de pensamiento creativo, nos referimos a una forma humana característica de razonamiento que es idóneo para sentenciar y reprogramar información de forma primitiva, flexible, maleable y fluida, o aplicarla a un método de solución del problema. Parece incompatible al principio (Wikipedia 2016).

#### **1.2.3. Enseñanza - Aprendizaje**

- **Enseñanza:** Es el proceso de transmitir o difundir el sentido común o conocimientos especiales sobre un tema. Este concepto es más concreto que el concepto de educación, porque su objetivo es la composición general de las personas, mientras que la enseñanza se restringe a la difusión de ciertos conocimientos a través de diversos medios. En este sentido, la educación

incluye la propia enseñanza. La propensión existente de la instrucción es reducir gradualmente la teoría o complementar la teoría a través de la práctica (Edel 2004)

- **Aprendizaje:** Este es el tiempo que lleva educarse a sí mismo y emprender tales acciones. Asimismo, es el proceso de formación del personal para la obtención de soluciones a situaciones, la forma más compleja de este mecanismo a partir de la adquisición de datos hasta la recogida y organización de la información. En sus años iniciales de vida, el aprendizaje es un proceso involuntario casi, y luego la parte voluntaria se vuelve más importante (educarse para leer, instruirse en conceptos, etc.), resultando en un reflejo condicionado, significa que hay conexión entre reacción y aliento. En ocasiones, el aprendizaje es el resultado de prueba y error hasta que se obtiene una solución eficaz (EduRed s/f)
  
- **En Conclusión:** En las últimas décadas, el modelo de enseñanza ha experimentado importantes cambios, lo que permite evolucionar de un modelo educativo centrado en la enseñanza a un modelo orientado al aprendizaje, por un lado, y a transformarse en imagen del docente por otro. En este sentido, el nuevo modelo educativo requiere que los docentes transformen su rol de presentadores de conocimiento en monitores de aprendizaje, a la vez que transforman a los estudiantes y audiencias en el proceso de enseñanza en una construcción participativa, agresiva y clave de su propio Know How (Sánchez, Brahim y López 2013)

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

### **2.1. UBICACIÓN DEL OBJETO DE ESTUDIO**

#### **Departamento de Ancash**

Ancash es uno de los veinticuatro departamentos que conforman la República del Perú. Su capital es Huaraz y su ciudad más poblada, Chimbote. Está ubicado al oeste del país, limitando al norte con La Libertad, al este con Huánuco, al sur con Lima y al oeste con el océano Pacífico. Con 29,6 hab/km<sup>2</sup> es el octavo departamento más densamente poblado, por detrás de Lima, Lambayeque, La Libertad, Piura, Tumbes, Cajamarca e Ica. Se fundó el 12 de junio de 1835 (Wikipedia 2021)

Geográficamente, los dos paisajes dentro de este sector son claramente diferentes: las llanuras costeras áridas representan el ancho máximo promedio de toda la parte occidental de la región de 15 km, mientras que las montañas representan el 72% del sector, incluyendo Cordilleras Branbla, de los accidentes geográficos en las regiones, de igual modo se tiene a las cordilleras Negra, Hualanca, Huayhuash, Sierra de Oriente y Cañón del Marañón, que tienen un total de 20 picos por encima de los 6.000 metros sobre el nivel del mar. Estos accidentes geográficos han provocado ríos muy importantes, como los ríos Santa y Pativilca que desembocan en el Océano Pacífico, y el Marañón, afluente del río Amazonas que desemboca en la Atlántico (Wikipedia 2021)

Ancash tiene un rico patrimonio histórico y natural, que incluye los sitios arqueológicos preincaicos de Chavín de Huantar y Sechín, y el bien conservado Camino Inca de 50 km. Asimismo posee 340.000 hectáreas de terrenos dedicados a la protección de espacios naturales en el Parque Nacional Huascarán, Reserva Cordillera de Huayhuash y Sitio Paleontológico Yanashallash (Wikipedia 2021)



**Figura 1:** Mapa del Departamento de Áncash  
**Nota:** La imagen fue extraída de Google imágenes.

## Provincia del Santa

Esta provincia es una de las veinte provincias del Departamento Áncash. Limita al norte con La Libertad. Al este se encuentran las provincias de Pallasca, Corongo, Huaylas y Yungay; al sur, con la provincia de Casmay, al oeste el Pacífico. Cubre las cuencas hidrográficas de Nepeña y Lacramarca y el Valle Santa desde el Cañón del Pato hasta su desembocadura. Su capital y ciudad más poblada es Chimbote (Wikipedia 2020)

Los valles costeros se utilizan para la agricultura grande y pequeña. La zona costera delimita dos grandes bahías importantes para la pesca artesanal. Las industrias pesquera y siderúrgica se concentran en las regiones de Chimbote y Coishco.



**Figura 2:** Mapa de la Provincia del Santa  
*Nota:* La imagen fue extraída de Google imágenes

## **Distrito de Santa**

Se ubica en la margen izquierda del río Santa, en la parte noroeste de la provincia de Santa – Ancash, a 6 metros sobre el nivel del mar y a 444 kilómetros de la Carretera Panamericana Norte, con coordenadas de latitud sur  $08^{\circ}59'04''$ ,  $78^{\circ}37'14''$  de longitud oeste. Está conectado con el río Santa al norte, el distrito de Chimbote al este, los distritos de Coishco y el Océano Pacífico al oeste. Su extensión es de 40,10 kilómetros, y el Valle de Santa unos 100 kilómetros (10.000 hectáreas), por lo que la extensión total de la que estamos hablando es de 140 kilómetros (Municipalidad Distrital de Santa (MDS) s/f).

Este Distrito incluye los siguientes centros densamente poblados: Pueblo Viejo, Puente Santa, Puerto Santa, San Bartolo, San Carlos, El Alto, Huamanchacate, Javier Heraud, La Huaca, San Dionisio, San Fernando, San Juan, San Luis, San Martín, Santa Pueblo, Santa Rosa, Tupac Amaru, Barrio Guapo, Casa Colorada, Cesar Vallejo, Rio Seco, Lavandero, Manuel Seminario, Nueva Esperanza, Pampa La Grama, Primavera (MDS s/f).

Su superficie es de 38,61 K<sup>2</sup>. Actualmente se gestiona el retorno de las localidades de Tambo Real, Vinzos y Suchimán que pertenecen a la zona de Chimbote. De acuerdo al censo del INEI (2007), la población de esta zona es de 18.010, de los cuales 9.135 hombres y 8.885 mujeres se distribuyen en 15.754 áreas urbanas y 2.256 áreas rurales.



**Figura 3:** Mapa del Distrito de Santa

*Nota:* Disponible en: <http://www.munidistsanta.gob.pe/santa.html>

### **Institución Educativa N° 326**

El 8 de julio de 1974 se estableció con N° 326. Su RDZ 360074 está ubicada en Jr. Río Santa MZ-A LT1 en el Distrito Santa, Provincia Santa, Ancash.

Actualmente cuenta con 7 aulas, brindando servicios educativos a 170 niños de 3, 4, 5 y 5 años, y nombró un director, 7 maestros, 3 auxiliares y 1 personal de servicio; infraestructura de ladrillo, baños modernos para niños y niñas (Secretaría Docente).

## **2.2. CÓMO SURGE EL PROBLEMA. DESCRIPCIÓN DEL OBJETO DE ESTUDIO. EVOLUCIÓN Y TENDENCIAS.**

### **2.2.1. Cómo Surge el Problema.**

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

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

En las últimas décadas ha ganado el interés como área de estudio, especialmente en el ámbito educativo, realizándose inclusive investigaciones referentes a esta expresión. Es importante señalar que como ciencia de la creatividad, la psicología no tiene respuestas definitivas en cuanto al concepto.

De esta forma, desde el punto de vista de las teorías psicológicas se conceptualiza a la creatividad desde diferentes ángulos: conductismo, asociacionismo, la escuela de la Gestalt, los Psicoanalíticos, los Humanistas y los Cognoscitivistas.

Cabe mencionar que Piaget usó el término “constructivismo” para definir una forma de aprender la cual requiere necesariamente de la reinención de los conocimientos. Para la mayoría de los psicólogos, la creatividad es considerada como un factor multidimensional que implica la interacción o concatenación entre múltiples dimensiones.

Estas teorías se revisten de sustancial importancia cuando se proyectan en escenarios educativos, en este sentido, las teorías psicológicas más adoptadas, ahora utilizan

esta causa como clave para lograr un aprendizaje básico y trascendente (llamado “importante”) para los estudiantes. El objetivo último de la escuela es hacer que las personas sean capaces de pensar y crear ciudadanos de futuro de cara a la vida futura, por lo que es obligatorio concebir esta escuela como una zona activa y divertida para promover el entorno docente, utilizando las diferencias de pensamiento entre profesores y los estudiantes vienen a aprender; ante esto Ballerster (2002. p. 72) señala: “Las situaciones abiertas de aprendizaje, a partir de experiencias y emociones personales, con estímulo del pensamiento divergente en que el alumnado proyecta sus ideas, potencian la diferencia individual y la originalidad y se convierten en el hecho clave y decisivo de la docencia activa y creativa” (Universidad Autónoma de México – UNAM 2004)

### **La Creatividad en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje de los Niños**

Justo (2006) cita la conclusión dada por Harter (1993) quien propuso que existe un vínculo estrecho entre la expresión de esta capacidad y la seguridad o confianza que las personas tienen con su propia capacidad. Según el autor, esta relación se puede plantear de dos formas:

1. Los individuos con mayor confianza en sí mismas tienen más probabilidades de expresar su creatividad que aquellas con menor confianza en sí mismas.
2. Los individuos que intentan expresar su creatividad en mayor medida extenderán a ganar cada vez más sensación de seguridad y confianza en sí mismas.

De esta forma, se puede comprender la influencia de los elementos emocionales en la motivación y término de la creatividad. Paralelamente al progreso cognitivo de los niños, siempre se desarrollan sus emociones. Entre ellos, uno de los aspectos más significativos a tomar en cuenta es el desarrollo del autoconcepto, que se forma desde la primera infancia del niño mediante sus diversas vivencias con el medio. El desarrollo emocional apropiado requiere el desarrollo de autoconceptos positivos, porque los autoconceptos de los niños juegan un papel decisivo al enfrentar el mundo e interactuar con los demás.



Tal como expresa Burns (1998), el autoconcepto es un conjunto bien constituido de actitudes que el individuo tiene hacia sí mismo. Dentro del modo se diferencia tres componentes:

1. Componente cognitivo (autoimagen): se refiere a la representación mental o percepción del sujeto de sí mismo.
2. Componente de emoción y evaluación (autoestima): Se refiere a la evaluación de un individuo sobre sí mismo.
3. Componente conductual (motivación): se refiere a la importancia de la motivación en el comportamiento o la autorregulación conductual.

Para Menchen (1999), la creatividad es uno de las rectas de mayor importancia para la educación preescolar porque integra todas las restantes extensiones y enuncia el deseo de una formación integral de las personas mejor que cualquier otro método. De la Torre (1997) mencionó que la experiencia escolar tiene que ayudar al niño a participar activamente en el proceso educativo, por lo que debe encontrar la manera de ayudarlo a progresar y usar su dable creativo. Señaló que los profesores deben afrontar el hecho de que aceptar el impulso de la creatividad es un fenómeno universal, porque gran parte de los investigadores coinciden básicamente con Guilford (1983) en que la creatividad no es un regalo especial para unas pocas personas, sino para que todos puedan compartirlo con los demás. Por otro lado, Borrajo (1998) afirmó que el concepto de educación tiene un nuevo significado. Ya no es importante llenarse información, sino que se tiene que procurar convertirla en modelo, pues es más importante saber qué información, dónde obtenerla, cómo tratarla, cómo transformarla, cómo recrearla y cómo crearlo. Por tanto, para el autor, los adultos deben renunciar al rol de transmisor de información y crear un entorno y un rol de aprendizaje, y en este entorno, los niños son aceptados por sus capacidades y limitaciones. Proporcione un espacio de trabajo y un entorno de aprendizaje para que se sientan seguros de aprender y desarrollar sus habilidades sin preocuparse por el juicio. En este entorno, cada niño será incentivado y valorado para que ejerza la iniciativa personal y la libertad de originalidad y responsabilidad en su propio proceso de aprendizaje.

### **2.2.2. Descripción del Objeto de Estudio**

De acuerdo con el enfoque constructivista y en el marco del aprender a aprender se clasifica el conocimiento como conceptual, procedimental y actitudinal al que se ha añadido el conocimiento estratégico vinculado con el uso de estrategias tema que es objeto de interés en todos los niveles educativos por la trascendencia que tiene en la educación permanente.

En la investigación realizada por dos docentes de Costa Rica, la Lic. Ana María Hernández y la M. Sc. Irma Zúñiga León, experiencia que fuera presentada en el III Simposio Latinoamericano de Educación Inicial en el año 1995 permitirán analizar el tema del uso de las estrategias en la educación como una condición importante en el enfoque del aprender a aprender.

El trabajo de investigación se denomina «Los niños y la maestra comparten el poder en la selección de los temas» Al respecto, las autoras parten de las siguientes premisas:

El papel protagónico del niño en un currículo de alta calidad se basa en actividades de aprendizaje iniciadas por el niño (Weikart en 1998).

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

El proceso de aprendizaje supone al niño en su totalidad (Solé, 1991) como unidad biopsicosocial, cuyos procesos de construcción cognitiva se realizan en interacción con los demás, en un contexto socio histórico cultural concreto.

Esto implica un nuevo rol en el que docente y alumno son el centro de la acción educativa y permite que ambos seleccionen y negocien los temas que se tratarán. Para lograrlo es necesario que el maestro tome conciencia acerca de que la planificación de los temas no es potestad exclusiva de él y que, por tanto, capacite a sus estudiantes

para que planteen preguntas que les interesen, actividades implícitas y recursos necesarios (Barclay y Breheny, 1994).

Al fomentar el clima emocional adecuado como marco de la acción educativa, se potenciará todo lo que se diga.

El sustento se fundamenta en que el niño que acude a un centro educativo no es un “borrón y cuenta nueva”, sino que posee conocimientos previos debido a su experiencia familiar, su cultura, sus intereses y necesidades. En cada nueva situación de aprendizaje, la exploración de este conocimiento debe ser una acción permanente del profesor. Por tanto, es primordial hacerse una interrogación, ¿qué sabemos sobre ...? Precedentemente a estudiar cada tema, porque nos admite identificar la comprensión que tiene el niño del tema y los posibles “errores” conceptuales.

Córmack (2004) da a conocer que para ilustrar la importancia de la participación de los niños en la selección de temas, Hernández y Zúñiga propusieron los siguientes métodos:

#### ➤ **Lluvia o Promoción de Ideas**

En este primer momento, la maestra tiene que preguntar a los niños ¿qué quieren aprender? Para responder, los estudiantes hacen sugerencias de manera oral o mediante dibujos, y el maestro registra todos los pensamientos en una pizarra o una hoja de papel (Córmack 2004 pág. 155)

El profesor puede proponer u orientar el primer tema del año, o bien organizando excursiones cerca del centro, invitando a los padres o trabajadores comunitarios a visitar el aula y hablar o interactuar con los niños para estimularlos o crear nuevas experiencias como hacer juguetes o prepararlos (pág. 155)

### ➤ **Votación Pública o Privada**

Cuando ya se han registrado todos los temas propuestos, los docentes pueden expresar su opinión y luego votar, la votación se puede hacer verbalmente o imprimiendo huellas dactilares junto al tema seleccionado (Córmack 2004 pág.156)

En ocasiones, cuando el tema es muy complejo y amplio, es necesario volver a votar.

### ➤ **Planteamiento de Preguntas por el Maestro**

Al tener un tema seleccionado, el maestro explorará los saberes previos del niño, lo que quieren saber sobre el tema y la forma en que pueden obtener información. Para lo cual, se tiene que formular las siguientes preguntas: ¿Cuánto se sabe...? ¿Qué deseo saber...? ¿Cómo sabemos...? Lo que a menudo nos sorprende de los niños es que tienen toda la información sobre el tema, su curiosidad y la capacidad de proponer más información, así como la forma y capacidad de obtener información (Córmack 2004 pág.156)

El uso de mapas semánticos es un método para organizar el significado que los niños aportan al tema.

Por último, también puede hacer preguntas, como ¿qué hemos aprendido de él? Guiar a los niños a reflexionar sobre su propio aprendizaje.

¿Qué conocemos de los animales? (Conocimiento previo)

Recopilar los conocimientos previos de los niños sobre el tema ¿Qué más queremos saber sobre los animales? (Interesar)

Escriba preguntas o lo que los niños quieran saber, ¿cómo se puede aprender más sobre los animales? (actividad)

Ejecutar identificación y orden de las actividades programadas, de todo lo expuesto ¿Qué aprendí sobre los animales? (Evaluar)

Se tiene que ir registrando lo que se va aprendiendo.

Asimismo, los niños pueden formar parte de la organización del aula (rincón o área de interés) según sus propios intereses y necesidades. Sin embargo, lo más valioso de la experiencia expuesta es la conclusión a la que llegan los educadores cuando comparten el poder de elegir temas con los niños (Córnick 2004 pág.156)

- En cuanto los niños, señalaron que han aprendido a orientar su aprendizaje en gran medida, descubrir los conocimientos que tienen, tomar decisiones sobre lo que quieren saber y conocer los procedimientos y métodos para manejar nuevos conocimientos. Encuentra la información que necesitas. Todas y cada una de las habilidades tienes que ser útiles para futuros aprendizajes en el marco de los métodos de aprendizaje.
- Para él, al descubrir la importancia de considerar los antecedentes culturales y de experiencia de los estudiantes al programar, independientemente de sus situaciones socioeconómicas, carencias e intereses, los profesores se han enriquecido. De igual manera, confirmaron que mientras existan casas, escuelas y los recursos disponibles en la comunidad, así como los recursos que él pueda brindar, la limitación en la cantidad de recursos no se convertirá en un obstáculo para la labor docente.

#### ➤ **Las Estrategias de Aprendizaje que Utiliza el Niño.**

Con base en el contenido anterior, se irá definiendo el aprendizaje como un proceso dinámico construido dentro de un marco contextual específico, en el que los alumnos jugarán un papel importante. Se puede observar que cuando los niños acuden al centro educativo, tienen mucho conocimiento acumulado al interactuar con su entorno social. Sin embargo, debido a los diferentes métodos cognitivos, el desarrollo de inteligencias múltiples (Gardner, 1995) y la cosmovisión de diferentes culturas, no todos pueden aprender de la misma manera (Córnick 2004 pág.156)

Las personas usan estrategias para aprender al tomar decisiones y, consciente e intencionalmente, usan ciertas técnicas o procedimientos para cumplir con sus metas trazadas. Al inspeccionar la literatura profesional, hallamos que varios investigadores sobre el tema de las estrategias de aprendizaje creían que los niños pequeños eran incapaces de utilizar estrategias (Oleron, 1981). No obstante, resulta que es apropiado enseñar a los niños desde una edad temprana, cuándo, por qué es necesario y beneficioso usarlo (Córmack 2004 pág.157)

La investigación acerca del desarrollo del cerebro proporciona información muy rica sobre las habilidades de los niños pequeños, que antes parecía imposible. Entre ellos tenemos, la plasticidad del cerebro del bebé en tan solo unos meses, lo que les permite aprender dos idiomas en paralelo, porque en esta etapa tiene la capacidad de pronunciar todos los fonemas de todos los idiomas. Estos resultados están siendo manejados actualmente por expertos en instrucción bilingüe.

Referente al tema de las estrategias, se puede decir que las estrategias más utilizadas por los niños son:

**Las formulaciones hipotéticas** o los conocimientos sobre la situación o el tema se comprueban secuencialmente, por ejemplo, ¿qué sucede si estos materiales se ponen en el agua antes de la pregunta? Los niños exponen sus opiniones antes que todos digan que se están hundiendo o hundiéndose, luego se ponen de pie y flotan, verifican en un tanque con agua. En ocasiones, a pesar de la evidencia, algunos niños todavía no están dispuestos a aceptar su propia culpa, quizás porque su “teoría” acerca del tema que no les permite aceptar fácilmente la evidencia (Córmack 2004 pág.157)

Los niños están acostumbrados a expresar opiniones en múltiples actividades de la vida diaria, por lo que tienden a plantear hipótesis sobre diferentes temas en unidades didácticas y juegos para diversas situaciones.

**Las consultas de texto** de los niños sobre distintos soportes (libros, carteles, contenedores de productos, vallas publicitarias, tarjetas, etc.) siempre incluyen figuras y textos escritos, las cuales se forman por letras e inclusive números. Este

es un método de descifrado que interesa a los niños. Para ello, utiliza pistas en la historia, el logo del producto en el cartel o afiche, y las pistas en el formato, color u otras señales (por ejemplo, palabras que le son familiares por motivos visuales). El impacto auditivo de la televisión (pág.157)

Esta es una estrategia compleja que el niño domina acorde a las oportunidades que se le brindan. La biblioteca del Centro de Educación te brinda la peripetia de relacionarse con diferentes tipos de textos, antes de eso, puedes hacer muchas suposiciones sobre su contenido.

**La producción de textos** es un proceso que usan los niños desde las necesidades de comunicación. El procedimiento que suelen seguir es: se establecen una meta, tal vez acoger a un compañero que no acude por enfermedad, hacen carteles para promover espectáculos de marionetas, hacen cuentos o poemas. Otro texto de su experiencia, una historia sobre una experiencia o evento que sucedió durante una caminata o en el aula (pág.157)

Al hacer libros de texto, los niños plantearon ideas, discutieron entre ellos, llegaron a un acuerdo y posteriormente instruyeron a la maestra sobre los textos acordados para que ella pudiera registrarlos (pág.157)

Las personas usan estrategias para aprender al tomar decisiones y, consciente e intencionalmente, usan ciertas técnicas o procedimientos para lograr sus metas.

En cuanto a la creación de un cuento, puede escribirlo en papel del tamaño de un libro, dar ejemplos a los niños y colocarlo en la biblioteca o en el área o rincón del cuento. Freinet reveló que los niños de 4 y 5 años escribieron una carta a la persona ausente, que los dirigía su madre y observó que estos a veces fingen leer el mensaje o guardarlo para “leerlo” más tarde.

Lo mejor es acordarse del valor emocional de lo que le “escribe” al niño, por eso es trascendental prestarle atención.

**Capacidad de resolución de problemas**, cuando los niños tienen dificultades para resolver la situación que se les presenta, deben reflexionar sobre su propia manera de resolver los problemas basándose en su comprensión previa del problema y los antecedentes del problema (pág.158)

Por ejemplo, en el caso de cómo distribuir una bolsa de caramelos, ¿todos los niños reciben la misma cantidad? Para resolver este problema, deben comprender su propio trabajo, desarrollar procedimientos discutiendo el mejor método con otros niños, ejecutar el plan y luego comprobar los resultados.

### ➤ **Estrategias de Enseñanza**

Las acciones educativas también involucran al docente y método de enseñanza, no obstante, a diferencia de los métodos tradicionales, la docencia se define actualmente como un conjunto de herramientas auxiliares que el docente proporciona a los niños para que puedan realizar su propio proceso personal de acumulación de conocimientos. La ayuda brindada por el docente creará las circunstancias necesarias para perfeccionar y enriquecer el aprendizaje de los niños (Córnick 2004 pág.158)

Para conseguir este objetivo, los docentes también utilizarán estrategias en casos de enseñanza.

La estrategia docente debe ubicarse en el programa como parte sustancial de la programación, porque será un mecanismo nuevo, y se debe seleccionar con anticipación el que se manejará en cada situación y la acción es estratégica. Se pueden mencionar los siguientes:

En la teoría de Piaget, la llamada **sugestión de situación problema** es un conflicto cognitivo, que es cuando un niño encuentra una contradicción entre su comprensión y comprensión de la realidad y la nueva información obtenida de otros niños, maestros o miembros de la familia. Desde el punto de vista docente, este debe brindar la ayuda necesaria para que el niño recupere el equilibrio (pág.158)



El soporte puede incluir las siguientes preguntas, que pueden estimular la reflexión de los niños y ayudarlos a modificar o reorganizar sus planes anteriores, o la experiencia directa mediante la programación para darles a los niños la oportunidad de manipular para que puedan comparar e instaurar relaciones con los problemas finales de la relación y ejecutar los cambios conceptuales.

Si bien esta estrategia se usa más en el campo de las matemáticas, también se ha observado que es aplicable a otros campos.

**El aprendizaje significativo** está diseñado para facilitar el aprendizaje en comparación con los nuevos conocimientos que están vinculados a los conocimientos previos. Para conseguir este objetivo, el maestro debe determinar los conocimientos previos del niño y elegir materiales lógicamente significativos para aumentar la motivación del aprendizaje y promover el establecimiento de relaciones interpersonales (pág.158)

Para promover un aprendizaje significativo, los maestros utilizarán puentes cognitivos, que son nociones u opiniones generales que permiten una conexión entre los conceptos previos de un estudiante y el nuevo aprendizaje.

La estrategia docente debe ubicarse en el programa como parte importante de la programación, porque será un elemento nuevo, y se debe seleccionar con anticipación el que se manejará en cada situación y la acción es estratégica.

**El nivel inicial de puente cognitivo es:**

- ❖ El organizador anterior proporcionó información general motivadora (lo que recomendamos lograr) o brindó experiencia directa conectando información nueva con la anterior.
- ❖ El mapa semántico y conceptual que simbolizan gráficamente el esquema de conocimiento. Dirigen la atención de los maestros y los niños hacia algunas ideas básicas en las que se debe enfocar el aprendizaje.
- ❖ La analogía de usar un hecho conocido o familiar para vincularlo con otro hecho similar pero desconocido ayuda a comprender.

- ❖ Ilustraciones que personifican visualmente la situación de un tema en particular a discutir.

**Solicite conocimientos previos.** Aunque este tema se mencionó anteriormente, el objetivo ahora es restaurar los conocimientos previos del niño. La comprensión de los niños del mundo material y el mundo social se basa en la conexión activa con la realidad. El maestro los recopila haciendo preguntas, hablando con los niños y observándose unos a otros mientras juegan en la esquina o en el patio. Esto significa que hay muchas oportunidades para reconocer este conocimiento durante la jornada escolar.

En ocasiones este tipo de conocimiento es incorrecto, por lo que la transformación conceptual debe promoverse construyendo nuevos significados. Un error muy común es decirle a un niño que está equivocado y facilitar la respuesta correcta privándose de la oportunidad de encontrar una solución. Al investigar los conocimientos previos de los niños, es probable que encontremos diferentes niveles de información, pero esto no es un obstáculo para que todos participen en las actividades planificadas.

**La motivación,** utilizada tradicionalmente al comienzo del proceso de aprendizaje, ahora ha demostrado su importancia a lo largo del proceso de enseñanza para conservar a los niños interesados en aprender. En tal sentido, es de importancia que el docente abandone los hábitos rutinarios que le hacen repetir las instrucciones anteriores, sin considerar que lo interesante y estimulante para el niño en una situación puede no ser el caso en otra.

Sin embargo, si los niños participan en la selección y planificación de la unidad didáctica, es posible que ya tengan una motivación intrínseca para resolver el tema en cuestión.

Pero esta no es la razón para ignorar su desarrollo introduciendo distintas formas del tema, y podría hacerlo más interesante. En este caso, es necesario elegir el método alternativo que mejor se adapta a la asignatura de la unidad didáctica: una vez que se puede pasar por alto el centro educativo, es otro recorrido. En ocasiones,

la visita de un personaje o prestador de servicios o una madre de una determinada comunidad les contará un relato o anécdota sobre la comunidad o barrio en el que viven, y se puede incorporar un pequeño animal doméstico.

Por otro lado, para facilitar la lectura y la escritura de los niños, se utilizan rotafolios para registrar los productos elaborados por los niños casi todos los días. Para ellos esta es una actividad muy rica, pero sucede que cuando se sigue el mismo proceso o se utilizan los mismos materiales, puede convertirse en una actividad diaria. Por lo general, se utilizan marcadores de colores azules o negros, pero como el maestro usa el color del marcador en su papel de opinión, olvidar otros colores más atractivos puede ayudar al niño a reconocer las palabras que dijo. Se recomienda utilizar iconos, contornos, pegatinas en lugar de dibujos para las actividades de examen y autoevaluación.

Una indicación interesante es un método relacionado con un programa usado por ciertos profesores para registrar el interés de los niños por temas que surgen naturalmente en el desarrollo de la unidad didáctica.

Para ello, colocaron un cartel en un espacio visible del aula con el título “¿Qué quiero aprender?”. En este póster, indique la experiencia que están implementando o el tema que están desarrollando, por ejemplo, cuando el tema es “Quién soy”. La gente empieza a preocuparse de cómo entrar. En otras ocasiones, la motivación puede ser eventos inesperados que despierten su curiosidad al respecto, por ejemplo, cuando encuentran temblores, desean conocer el motivo de esta motivación, en otros casos, en su lugar del protagonista encuentra hormigas sobre los alimentos, lo que hace preguntarse ¿cómo nacieron las hormigas? ¿Por qué son diferentes? Luego, la maestra anotó los temas que plantearon los niños y los registró para futuras discusiones.

**La observación, análisis y sistematización de la información orientadora,** aunque los niños nacen como observadores, en ciertas ocasiones tales observaciones se toman en cuenta en aspectos generales o globales, mientras que los detalles se ignoran. De ese modo, el docente tiene una idea clara de lo que quiere para que los niños aprendan, con el objetivo de tener una serie de preguntas

que orienten a los niños a observar y les permitan percibir los más mínimos detalles.

Esta cuidadosa observación hace posible el recolectar una gran cantidad de información, que debe organizarse para su posterior análisis. A fin de establecer la información, los niños pueden dibujar formas simples o repetitivas con la ayuda del maestro, y marcar los resultados obtenidos con miras o palos de madera, por ejemplo, en encuestas. En otros casos, se utiliza un entorno dramático o revisitado.

Al analizar y sistematizar la información recopilada, es posible sacar conclusiones, comprobar la hipótesis, aprobar, corregir o modificar sus ideas previas antes de experimentarlas.

Los niños de 5 años pueden usar las tablas, pictogramas y códigos que crean para transmitir la información recopilada a sus padres y otros adultos.

### ➤ **La Mediación en el Aprendizaje**

Se ha visto que los profesores tienen una nueva función de mediación del aprendizaje, que consiste en proporcionar a los alumnos apoyo para “promover” su aprendizaje. Al respecto, Bruner propuso una estrategia que llamó andamiaje.

Su estrategia es la estructura para que los adultos completen tareas y la interacción de las mismas, con el objetivo de brindar a los niños el apoyo que necesitan en una situación de aprendizaje determinada. Se basa en la teoría de Vygotsky de la zona de desarrollo próxima.

La secuencia a seguir en el andamiaje es:

- Mediante el ejemplo: un adulto simula acciones creando un rompecabezas frente al niño.
- Proporcione pistas: el niño adquiere una rutina y el adulto proporciona pistas para utilizarla.
- Apoyar: Se da soporte al niño a superar las dificultades, por ejemplo, pone la pieza donde el niño no la puede encontrar.

- Mejorar el nivel: cuando el niño es competente en parte de la tarea, el adulto lo anima a aplicarla en entornos más complejos.
- Dar instrucciones: cuando el niño puede solucionar la tarea por sí mismo y explicar cómo hacerlo, los adultos comienzan a usar instrucciones verbales.

### ➤ **Evaluación**

Esta etapa es una de las más complejas que se da durante las etapas de enseñanza, involucrará a todos los componentes del proceso, la evaluación significa hacer juicios de valor cualitativos sobre los contenidos evaluados y tomar decisiones para producir los ajustes y modificaciones forzados para mejorar el actuar educativo.

Sin embargo, la evaluación tiene que aplicarse a todos los componentes de la conducta educativa, en este caso, nos centraremos en las estrategias que los niños y los maestros utilizan para recopilar información importante sobre el proceso de aprendizaje.

Una vez más enfatizamos la importancia de intervención de los niños, esta vez a través de la autoevaluación y evaluación grupal para evaluar su aprendizaje. Esta experiencia ayudará a evaluar su desempeño y formar su autoconcepto y aceptar las opiniones de otros niños.

Para lograr este objetivo, se dibuja un cuadro de entrada doble. El lado izquierdo del cuadro muestra el nombre del niño y el símbolo que identifica (cuando no puede reconocer su nombre), y la capacidad que pretendemos evaluar se coloca en la cima.

Para cada habilidad se consideran dos casillas: una para la autoevaluación y la otra para la evaluación grupal. La frecuencia de uso del cartel está determinada por el maestro y los niños. Los docentes igualmente deben diseñar estrategias para registrar la evaluación del proceso de aprendizaje del niño al inicio, durante y al final del proceso, a fin de brindar la ayuda necesaria en cada situación.

Para hacer esto, utilice: listas de verificación u otras herramientas similares que puedan brindarle información preliminar sobre el desarrollo de los niños.

Antes de desarrollar cada unidad que proporcione información sobre la evolución de los niños, un registro de conocimientos previos.

Desarrollar indicadores de desempeño para cada unidad didáctica y así identificar el aprendizaje completado y los niveles alcanzados.

Una manera original de concienciar a los niños y comprobar los conocimientos aprendidos, lo implica elaborar un mapa semántico al principio del tema. El profesor registra los conocimientos previos del niño en él. Luego, al final de esta unidad, hacen otra imagen de mapa semántico, que contiene todo lo que aprendieron.

Saque conclusiones comparando el primer mapa y el segundo mapa y determinando la diferencia entre lo que saben y lo que han aprendido.

Mediante muchos escritos, Flavell, (1970) ... intenta demostrar que los niños en edad preescolar tienen la capacidad de utilizar programas transcendentales y pueden manejar estrategias, aunque no de manera espontánea, sino en condiciones inducidas. Solo mediante la práctica podrán utilizar estas estrategias a voluntad (Díaz Barriga, 1998).

De este modo, hemos descubierto que otra estrategia importante para el aprendizaje futuro es permitir que los niños reflexionen sobre su propio aprendizaje o experiencia o el proceso seguido por las acciones realizadas, iniciando así el desarrollo de la capacidad metacognitiva. Cuando el infante tiene 3 años ya tiene la capacidad de analizar sobre lo ejecutado, para cual responde a las interrogantes del siguiente tipo ¿Qué se hizo primero? ¿Crees que te va bien? ¿por qué? ¿Qué pasa si tienes que volver a realizar la operación? (Monereo, 1998) Esto implica un cambio importante en el resultado de la actividad porque hace que el niño sea consciente del próximo proceso y elija el procedimiento más adecuado para resolver el problema o afrontar la nueva actividad (Córnick 2004)

### **2.2.3. Evolución del Problema y Tendencias**

La problemática del carente nivel de desarrollo de pensamiento creativo se expresa:

#### **Ausencia de recursos, medios y materiales**

*“El problema que atravesamos son de orden de recursos físico y humanos, al que se suman medios y materiales. En estas condiciones nuestro desempeño y el aprendizaje no es el ideal”* (Entrevista docente. Mayo 2018)

#### **Falta de motivación**

*“El factor subjetivo juega un rol esencial en el proceso de enseñanza aprendizaje y de esta tarea no se escapan los padres de familia ni los docentes. Los niños desarrollarán su creatividad si estas necesidades motivadoras se hacen realidad”* (Testimonio docente. Mayo 2018)

#### **Maestro sin vocación**

*“El enseñar es un apostolado. La vocación forma parte de la identidad profesional del maestro. Maestro es aquel que se desempeña profesionalmente porque es parte de su realización personal y profesional. En mi realidad educativa esto no se da”* (Testimonio docente. Mayo 2018)

#### **Interactuación docente**

*“La creación de un clima social y emocional para el aprendizaje activo es un aspecto central en el currículo del preescolar. Los maestros somos el espejo de nuestros niños, debemos brindarles componentes esenciales para estabilizar su salud emocional y social, como tener confianza en los otros, iniciativa de trabajo, autonomía, empatía, auto-confianza, para eso debemos crear un clima intelectual estimulante, respetar sus*

*opiniones, elogiar cuando sea necesario, aceptar su expresión de sentimientos, mantener una actitud constante de observación, facilitar estrategias significativas a los niños tomando en cuenta sus necesidades e intereses”* (Entrevista docente. Mayo 2018)

### **2.3. CÓMO SE MANIFIESTA Y QUÉ CARACTERÍSTICAS TIENE EL PROBLEMA.**

Se refleja el proceso de enseñar – aprender de niños y niñas de 4 años del Centro Educativo N°. 326 Santa, Distrito Santa, Provincia Santa, Departamento Ancash, y se reflejan las siguientes características: guías de observación y listas de cotejo de aplicación.

El área de observación consta de tres. El primero está relacionado con el **dominio cognitivo**. Para 20 estudiantes, de los cuales 15 no tienen la capacidad de hacer diagramas y dibujos en un tiempo determinado. No poseen la capacidad para ser críticos o inferenciales, 13 no desarrollan la capacidad de observar y asociarse, cuando no entienden o desconocen sobre algo, nunca hacen preguntas, no poseen la facilidad de expresar ideas, sensaciones y sentimientos; 12 no han ejercitado la capacidad de retención de datos u otros elementos importantes. Otra **área es el afectivo**, 16 no reflexionan ante situaciones difíciles que se le presentan, apenas 2 niños dibujan, pintan y crean con soltura y libertad y se entusiasman con las actividades y con lo que hacen.

Respecto al **área volitiva**, 11 nunca se someten a reglas planteadas por el docente, sólo 3 manejan bien las tensiones y 2 siempre poseen autoimagen creativa (guía de observación).

Referente a la lista de cotejo mostramos resultados respecto al desarrollo cognitivo (tablas 1, 2, 3, 4, 5, 6); capacidad afectiva (tabla 7); y capacidad volitiva (tablas 8, 9).



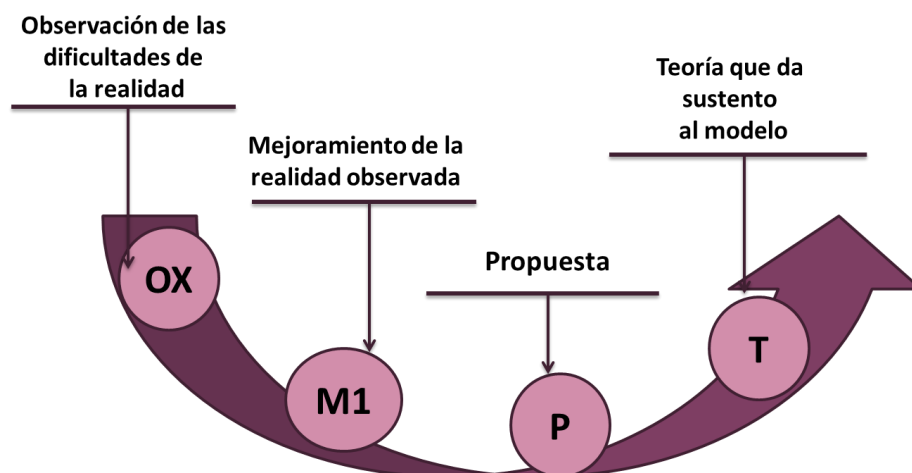
## 2.4. DESCRIPCIÓN DE LA METODOLOGÍA EMPLEADA

### 2.4.1. Diseño de Investigación

El trabajo está diseñado en dos fases: En la primera hemos considerado el diagnóstico situacional y poblacional que me permitió seleccionar las técnicas de investigación.

En la segunda fase hemos desagregado las variables, haciendo hincapié en la variable independiente que guarda relación con la elaboración de la propuesta.

La investigación adopta el enfoque mixto, vale decir, el diseño descriptivo propositiva; tipo de investigación por su finalidad: básica, por su profundización: descriptiva; por el nivel de investigación: descriptiva:



**Figura 4:** Diseño de Investigación

**Nota:** Proceso de selección y justificación del problema de investigación. Hernández, Roberto (2010). *Metodología de la investigación*

## 2.4.2. Población y Muestra

### Población

La delimitación del universo está definida por la totalidad de niños y niñas de 4 años de la I.E. N° 326 Santa, Distrito Santa, Provincia del Santa, Departamento de Ancash.

**Niñas: 12**

**Niños: 08**

**N = 20 niños.**

### Muestra

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

**n = N : 20 niños.**

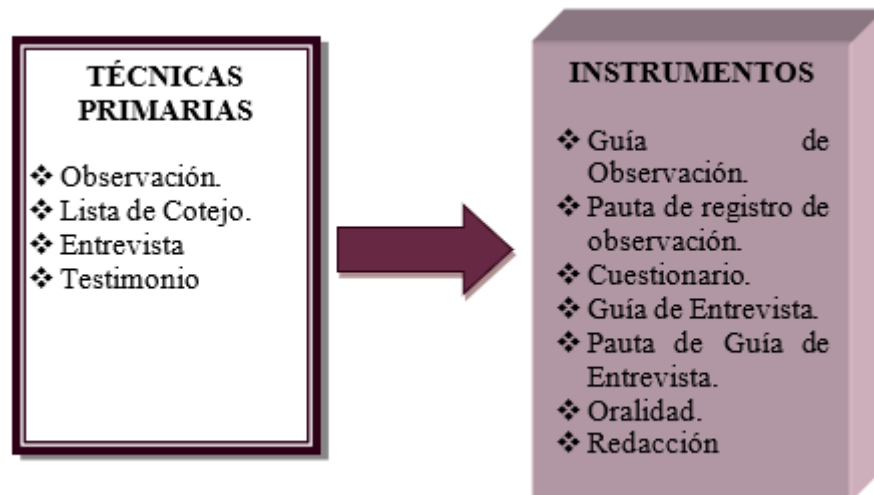
## 2.4.3. Materiales, Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

### Materiales

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

### Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

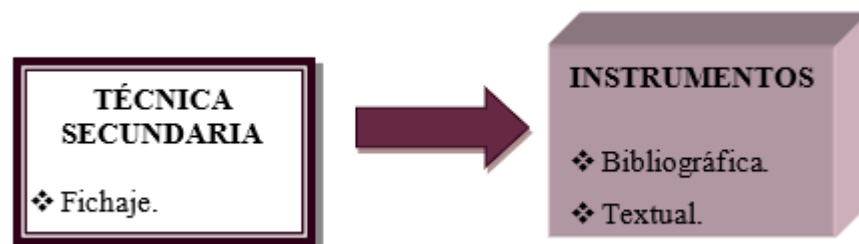
- **Fuentes primarias:** Se utiliza la guía de observación y la lista de cotejo para permitirnos comprender el nivel de comprensión lectora de los estudiantes de inicial. Además, se aceptó una entrevista (para solicitar sus opiniones sobre este tema al Director y docentes).



**Figura 5:** Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

**Nota:** Las técnicas se ejecutan instrumentalmente y cada una de ellas tiene dos instrumentos. Tamayo, Mario. (2012). *El proceso de la investigación científica*

- **Fuentes secundarias:** Los registros (bibliografía o texto) se utilizan para recopilar información y complementar datos para el problema de investigación.



**Figura 6:** Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

**Nota:** Las técnicas se ejecutan instrumentalmente y cada una de ellas tiene dos instrumentos. Tamayo, Mario. (2012). *El proceso de la investigación científica*

#### 2.4.4. Procedimientos para la Recolección de Datos

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

### III. CAPÍTULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN

#### 3.1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

**Tabla 1**

*Guía de Observación.*

El Pensamiento Creativo y Su Desarrollo		Siempre	A Veces	Nunca	Total
Cognoscitivo	Capacidad de observación y de asociación	3	4	13	20
	Capacidad de elaborar esquemas, dibujos, en un tiempo determinado	2	3	15	20
	Capacidad crítica	1	5	14	20
	Capacidad de plantear Interrogantes cuando desconoce algo o no entiende	2	2	16	20
	Capacidad de asombro	3	5	12	20
	Capacidad de comunicar ideas, expresar sensaciones y sentimientos	2	4	14	20
	Capacidad de retención de datos u otros elementos importantes	3	5	12	20
	Capacidad de dar solución a un problema, de forma creativa, sorprendente	2	4	14	20
	Capacidad de plantear inferencias	1	3	16	20
Afectivo	Dibuja, pinta, crea con soltura y libertad	2	4	14	20
	Se entusiasma con las actividades y con lo que hace	4	6	10	20
	Afronta las dificultades y da solución a los problemas	3	4	13	20
	Piensa y reflexiona ante situaciones difíciles que se le presentan	1	3	16	20
Volitivo	Constante, disciplinado	2	8	10	20
	Se someten a reglas planteadas por el docente	3	6	11	20
	Maneja bien las tensiones	3	5	12	20
	Autoimagen creativa	2	3	15	20
	Capacidad de decisión y hacer lo que le agrada	2	2	16	20

**Fuente:** Guía de observación. Julio del 2018.

## Interpretación

Para el dominio **cognitivo**, 15 estudiantes no tienen la capacidad de desarrollar planos y dibujos dentro de un tiempo determinado. No son capaces de generar crítica o capacidad de razonamiento, 13 no desarrollan la capacidad de observar y asociarse, cuando no comprenden o desconocen sobre algo, nunca harán preguntas, sin facilidades para expresar pensamientos, sentimientos e ideas; 12 personas no ejercieron la capacidad de guardar datos u otros elementos importantes. En lo **emocional**, hay 16 grupos que no pensaron en las situaciones difíciles que ocurrieron, solo 2 niños pintan, colorean y crean con facilidad y libertad, y son apasionados por las actividades y sus comportamientos.

En cuanto a la zona **volitiva**, hay 11 que nunca han obedecido las reglas marcadas por el docente, solo 3 pueden manipular bien las tensiones y 2 siempre han tenido una autoimagen creativa.

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

### DESARROLLO COGNITIVO

Dado que la diferencia es solo dos niños, la tabla no está construida por género.

**Tabla 2**

*La Fluidez y sus Tipos.*

Fluidez	Sí		No		Total	
	n	%	n	%	n	%
<b>Fluidez ideacional</b>						
Recrea cuentos respecto a un objeto o una palabra propuesta	4	20	16	80	20	100%
<b>Fluidez figurativa</b>						
Realiza distintas formas o figuras que se pueden crear en un tiempo determinado	3	15	17	85	20	100%

<b>Fluidez asociativa</b>						
Palabra – persona y viceversa	5	25	15	75	20	100%
Imagen – persona	5	25	15	75	20	100%
Objeto – objeto	6	30	14	70	20	100%
Imagen - objeto	4	20	16	80	20	100%
Palabra – objeto	6	30	14	70	20	100%
<b>Fluidez verbal</b>						
Muestra facilidad para comunicar ideas, expresar sensaciones y sentimientos	4	20	16	80	20	100%
<b>Fluidez de las inferencias</b>						
Al presentarles una hipótesis fantástica han de imaginarse las consecuencias en un determinado hecho	3	15	17	85	20	100%

Fuente: Cuestionario. Julio del 2018.

## Interpretación

Los resultados muestran que el 80% de las personas no desarrollan cierto tipo de **fluidez ideacional**, es decir, no han reproducido historias sobre el objeto o las palabras propuestas por el docente, y no poseen la capacidad para generar una gran cantidad de ideas sobre el mismo objeto o palabras, sus pensamientos no fluyen continuamente, no tienen demasiados pensamientos y no son flexibles en el pensamiento.

El 85% de las personas no pueden utilizar plastilina, crayones, pinceles, etc. para ejecutar diferentes formas o gráficos en un tiempo determinado (**fluidez figurativa**)

En cuanto a la **fluidez asociativa**, el 70% de los estudiantes no tienen capacidad para asociar objeto-objeto, el 75% de palabras-persona o viceversa, el 70% de palabras-objeto, el 75% de imágenes-personas e imágenes-objetos, los datos evidencian que los niños aún no han desarrollado la capacidad de asociar y mencionar determinadas características de docentes al mostrar ciertos estímulos simbólicos y verbales y pedirles que asocien objetos, palabras y personas.

El 80% de las personas no tiene la capacidad para comunicar pensamientos, expresar sentimientos y emociones, y no puede explicarlos en detalle. Esto tiene que ver que los niños no tienen un vocabulario muy utilizado según la edad (**fluidez oral**).

En cuanto a la **fluidez del razonamiento**, el 85% de las personas no pueden imaginar las consecuencias de un evento, es decir, cuando se les presenta una hipótesis, o cuando un profesor cuenta parte de una historia y pregunta a sus hijos qué pasará después de la historia.

**Tabla 3**

*La Flexibilidad y sus Tipos*

Flexibilidad	Sí		No		Total	
	n	%	n	%	n	%
Flexibilidad Espontánea						
<b>Fácilmente cambiar una idea por otra</b>	2	10	18	90	20	100%
<b>Se somete a reglas</b>	16	80	4	20	20	100%
Flexibilidad de Adaptación						
<b>Intenta dar soluciones de un problema específico</b>	4	20	16	80	20	100%

Fuente: Cuestionario. Julio del 2018.

## Interpretación

Entre el 100% de los niños que fueron evaluados, el 90% no pudo cambiar cómodamente una idea a otra, lo que es diferente a la espontaneidad del 10%.

El 80% de los niños tiene que obedecer las reglas que les enseña el profesor de la clase, y el 20% de los niños suelen ser traviosos, y de hecho es difícil adaptarse a las reglas. Les gusta trabajar solos y no les interesa recibir ayuda.

Respecto a la categoría **flexibilidad de adaptación** el 80% no intenta dar soluciones a un problema específico, es decir, cuando al niño se le integra a un nuevo grupo de trabajo no plantea soluciones ante cierta dificultad que presenten al hacer un trabajo.

La mayoría de niños no son tolerantes a las situaciones problemáticas, oscuras y muchas veces no hacen nada ni intentan dar soluciones, no soportan mucho tiempo la tensión ante un problema no resuelto y renuncian.

**Tabla 4:**

*Desarrollo de la Originalidad*

Originalidad	Sí		No		Total	
	n	%	n	%	n	%
Plantea soluciones nuevas, inhabituales, sorprendentes	4	20	16	80	20	100%
Tiene ideas no habituales y ocurrencias sorprendentes, es decir, originales	5	25	15	75	20	100%
Capacidad de construir un objeto dañado	4	20	16	80	20	100%

**Fuente:** Cuestionario. Julio del 2018.

## Interpretación

Entre todos los niños evaluados, el 80% no propuso soluciones nuevas e inesperadas, ni construyó instalaciones para objetos dañados, y el 75% no eran niños originales y no tenían ideas inusuales. El 80% de los niños no pueden construir objetos dañados.

**Tabla 5**

*Desarrollo de la Imaginación*

Imaginación	Sí		No		Total	
	n	%	n	%	n	%
Utilizan los objetos u cosas para diferentes usos	5	25	15	75	20	100%
Sueñan despiertos, inventan juegos nuevos, tienen compañeros de juego imaginarios	4	20	16	80	20	100%
Juegan con intensidad (se divierten particularmente en los juegos donde se transforman)	5	25	15	75	20	100%
Le gusta hacer las cosas difíciles	4	20	16	80	20	100%

**Fuente:** Cuestionario. Julio del 2018.



## Interpretación

Al observar a los niños se demostró que al 80% de las personas no les agrada hacer cosas difíciles, el 75% no usa objetos o cosas para distintos propósitos, el 80% no sueña despierto e inventa nuevos juegos, ni les gusta ni imagina un juego de ficción de un compañero.

Por lo que se puede inferir que el niño no tiene riqueza e imaginación. Los niños creativos son muy sensibles y muestran actividades imaginativas vigorosas (compañeros de juego imaginarios, diarios, escribir versos, inventar juegos o juguetes, etc.). Pueden soñar despiertos en la escuela. Imaginan con la creación de nuevos juegos y suelen jugar solos, juegan con entusiasmo (especialmente interesante en juegos donde se realizan conversiones).

**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”	4	20	16	80	20	100%

**Fuente:** Cuestionario. Julio del 2018.

## Interpretación

80% de nosotros no hemos desarrollado capacidades integrales, es decir, los niños no pueden armonizar a varios elementos (ya sean objetos o palabras) para formar un todo, es decir, “síntesis psicológica”.

**Tabla 7****Desarrollo de la Memoria**

La Memoria	Sí		No		TOTAL	
	n	%	n	%	n	%
Retiene datos y elementos y los conserva	4	20	16	80	20	100%
Disposición de palabras y datos y los relaciona	5	25	15	75	20	100%
Son bastante observadores, retienen y toman conciencia con facilidad lo que ven y oyen	4	20	16	80	20	100%

**Fuente:** Cuestionario. Julio del 2018.

**Interpretación**

De todos los niños evaluados, el 80% no retuvo datos o elementos, no los guardó y almacenó en su memoria, el 75% no tenía palabras y datos que pudieran usarse para contactarlos, y el 80% las personas no son lo suficientemente observadoras, no lo guardan, de lo contrario se darán cuenta fácilmente de lo que observan y oyen.

Mientras los padres y maestros auxilien a la memoria de los niños, la que se tiene que desarrollar rápidamente. Gran parte de los niños muestran avances importantes, esto se debe a que los padres no les estimularán el ejercicio de la memoria, por lo que tienen mejor capacidad de aprendizaje y retención, porque los datos almacenados son muy importantes, ya que estimularon la imaginación en ese momento.

## Capacidad Afectiva

**Tabla 8:**

*Desarrollando la Sensibilidad*

Sensibilidad ante los Problemas	Sí		No		Total	
	n	%	n	%	n	%
Sensible para percibir los problemas, necesidades, actitudes y sentimientos de los otros	3	15	17	85	20	100%
Aguda percepción de todo lo extraño o inusual o prometedor que posee cierta persona, material o situación dentro del aula	5	25	15	75	20	100%
Siente una especie de vacío, de necesidad de completar lo incompleto, y darle sentido las cosas	4	20	16	80	20	100%

**Fuente:** Cuestionario. Julio del 2018.

### Interpretación

El 80% de los niños observados no logran sentir una especie de vacío y necesitarán completar las cosas incompletas y entender las cosas; el 75% de los niños no mostrarán una visión aguda de todo lo extraño o inusual, de alguien o algo. La tasa de ocupación material en el aula, el 85% de las personas no son sensibles a los problemas, necesidades, actitudes y sentimientos de los demás.

## Capacidad Volitiva

**Tabla 9**

### Interés

Interés	Sí		No		Total	
	n	%	n	%	n	%
Me gusta hacer cosas nuevas y afronto ciertas dificultades	5	25	15	75	20	100%
Me gusta coleccionar muchas cosas	4	20	16	80	20	100%
Trato de hacer y crear, sin ayuda de otros	5	25	15	75	20	100%

Fuente: Cuestionario. Julio del 2018.

### Interpretación

Del total de los niños evaluados el 75% no les gusta hacer cosas nuevas porque no saben cómo enfrentar ciertas dificultades, 80% no les llama la atención coleccionar ciertas cosas, el 75% no tratan de hacer y crear, sin ayuda de otros.

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

**Tabla 10**

### Motivación

La Motivación	Sí		No		Total	
	n	%	n	%	n	%
Sienten su libertad, con una seguridad absoluta, pueden expresarse y seguir creando	3	15	17	85	20	100%
Poseen un alto grado de energía	5	25	15	75	20	100%
Tienen grandes inquietudes y deseos por aprender, sienten curiosidad por todo lo que les rodea	4	20	16	80	20	100%
Desde muy temprana edad se aficianan por aprender y descubrir nuevas cosas	3	15	17	85	20	100%
Plantean muchas interrogantes sobre lo que no sabe o conoce	5	25	15	75	20	100%

Fuente: Cuestionario. Julio del 2018.

## **Interpretación**

Los resultados obtenidos de la evaluación se tienen que el 85% no sienten libertad, ni seguridad absoluta para expresarse y seguir creando, el 80% no muestran ciertas inquietudes y deseos por aprender, muchas veces no sienten curiosidad de todo lo que les rodea, no se aficianan por aprender y descubrir nuevas cosas, el 75% no poseen un alto grado de energía y no plantean interrogantes sobre lo que no sabe o conoce respectivamente.

Está comprobado que la motivación tiene una influencia cierta y definitiva sobre el proceso creador. Influye sobre el recuerdo y la elaboración. Es la impulsora de la acción, la que mantiene el esfuerzo permanentemente. Esta es individual y por tanto subjetiva. Es la motivación, el motor que genera la energía suficiente para obtener un mejor aprendizaje, profundizar en los trabajos, porque sin ésta a los niños les causaría cansancio, se aburrirían con facilidad, la elevada motivación provoca entusiasmo y placer no sólo en la tarea sino también en la libertad de crear e imaginar. La mayor dificultad a la que se enfrentan los padres y educadores hoy en día para alcanzar el aprendizaje de sus niños es la falta de motivación de ellos también, la dificultad para promover la disciplina y la falta de valores dentro del ambiente.

### **3.2. MODELO TEÓRICO**

**“Estrategias Cognitivas para Desarrollar el Pensamiento Creativo en Relación al Proceso Enseñanza Aprendizaje en los Niños y Niñas de 4 Años de la I.E. N° 326 Santa, Distrito De Santa, Provincia Del Santa, Departamento de Ancash”**

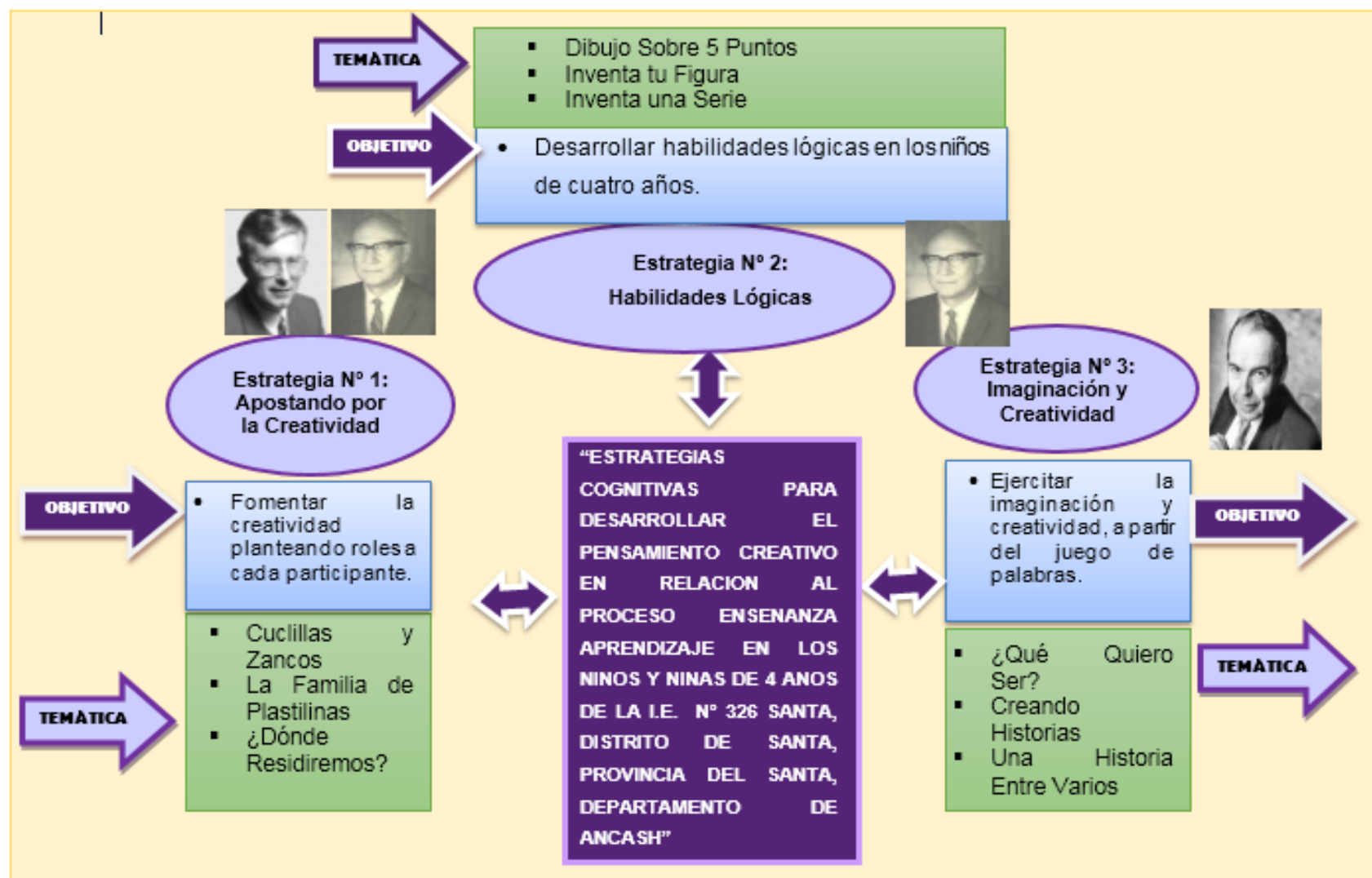


Figura 7: Modelo Teórico de La Propuesta  
 Nota: Elaboración propia

### **3.2.1. Realidad Problemática**

El término educación infantil no solo se utiliza para aprender, sino también para pensar y crear. Se trata de una educación para eliminar los prejuicios contra los roles adecuados e inapropiados; tiene como objetivo forjar hombres y mujeres que sepan pensar, analizar y resolver los problemas que enfrentan cada día en la búsqueda de un mejor estilo de vida.

Adoptar estrategias creativas para complementar estrategias. La intervención creativa del docente se complementa con su actitud abierta hacia los niños que preguntan, experimentan, exploran y prueban ideas. Los docentes deben ser conscientes del beneficio y aplicabilidad de la información que obtienen los niños en relación a su entorno, no solo necesitan estimular el área de la memoria, sino que también necesitan imaginación.

El programa de estrategia consta de juegos que están acorde a las características de mejora de la creatividad y estimulación de la imaginación.

Son juegos que los profesores de I.E. pueden poner en práctica fácilmente. Sobre todo, porque estos juegos no solo pueden mejorar o inspirar la creatividad, sino que además ayudan a los niños a desarrollar muchos otros aspectos, como el desarrollo social, del lenguaje, la cooperación y la coordinación grupal.

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

#### **Objetivo General**

- ❖ Diseñar estrategias cognitivas para desarrollar el pensamiento creativo en los niños y niñas de 4 años del Centro Educativo N° 326 Santa, Distrito de Santa, Provincia del Santa, Departamento de Áncash.

### 3.2.3. Fundamentación

#### Fundamento Teórico

**La Teoría del Pensamiento Lateral De Edward de Bono:** El núcleo de la teoría es que puedes cambiar tu posición en cualquier instante y observar la forma en que lo miras desde diferentes ángulos desde la posición de los demás. De alguna manera, todas las partes se mueven en la misma trayectoria cuando piensan horizontalmente. Para reconocerlo, demostró las habilidades creativas de los “seis sombreros para pensar”. Se añade que hay dos pensamientos, el lateral y el creativo. Es un método para evadir pensamientos fijos y deshacerse de modelos conceptuales fijos. Este método limita la posibilidad de utilizar nueva información disponible. Todo esto puede crear nuevos pensamientos, pero todos los pensamientos deben ser valiosos y creativos, lo que suele ser posterior, de lo contrario será una idea “loca”. Por tanto, es necesario reconocer que ambas ideas son potencialmente necesarias: de forma horizontal, crear creativamente ideas e ideas lógicas para desarrollarlas, seleccionarlas y utilizarlas. Los dos son complementarios.

**Según la Teoría del Espiral Creativo de Joy Guilford:** Su teoría, llamada comunicación o transferencia, se destinaba a ser una propuesta esencialmente intelectual, afirma que los individuos creativos se mueven por impulsos intelectuales para estudiar problemas y encontrar soluciones. Ser creativo es consecuencia de un modo especial de trabajo de un proceso psicológico personal, que le permite avanzar hacia la realización de comportamientos y/o productos novedosos, originales y extremadamente valiosos.

**La Teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel:** El aprendizaje significativo es entendido como aprendizaje cuando los alumnos vinculan nueva información con información que ya tienen y, en el proceso, reajustan y reconstruyen ambos tipos de información. En otras palabras, la estructura del conocimiento previo determina nuevos conocimientos y nuevas experiencias, y estos a su vez modifican y reconstruyen estos conocimientos y nuevas experiencias.



## **Fundamento Sociológico**

Proporcione elementos para comprender por qué se debe desarrollar el pensamiento creativo.

En cada instante de la vida hay que resolver diversas situaciones y problemas, para obtener tal solución hay que combinar lógica y creatividad.

Desarrollar la creatividad es muy importante en nuestra vida diaria, significa la generación de nuevos pensamientos o conceptos, o nuevas conexiones entre pensamientos y conceptos conocidos, que suelen producir soluciones originales.

## **Fundamento Pedagógico**

La propuesta se enfoca en el campo del arte y la cultura, especialmente en las competencias: Establecer proyectos en lenguaje artístico: implica que los estudiantes desarrollan proyectos de arte mediante un proceso creativo, pueden imaginar sus creaciones, experimentar, investigar, evocar recuerdos y vivencias, proponer, construir y deconstruir una idea, etc. Combinar las siguientes funciones al mismo tiempo: explorar el lenguaje artístico; desarrollar procesos creativos y socializar sus experiencias y descubrimientos (MINEDU 2016)

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

#### **Estrategia N° 1: Apostando por la Creatividad**

#### **Síntesis**

Sabemos lo valiosos que son los juegos para nuestros hijos. Lo importante es darles a los niños toda la libertad de “aprender jugando”. No es sensato entrometerse de repente o establecer reglas del juego, dejar que los niños guíen en el juego, y debemos respetarlo, ellos eligen los temas, reglas y roles asumidos durante el juego, el guía tiene que ir dejándolo probar y usar su imaginación, el niño puede desarrollarse plenamente.

Cuando un niño está jugando, esto no solo distrae, sino que también normaliza el pensamiento. Los juegos infantiles expresan cómo percibe lo que sucede a su alrededor, su familia, la calle y su respuesta a la educación que recibe.

El seminario tiene como objetivo desarrollar la creatividad, imaginación, imitación, aprendizaje observacional, coordinación ojo-mano, motricidad fina, fantasía, fluidez en el lenguaje hablado, atención y percepción visual, aprenderás a dar significado a los objetos.

### **Fundamentación**

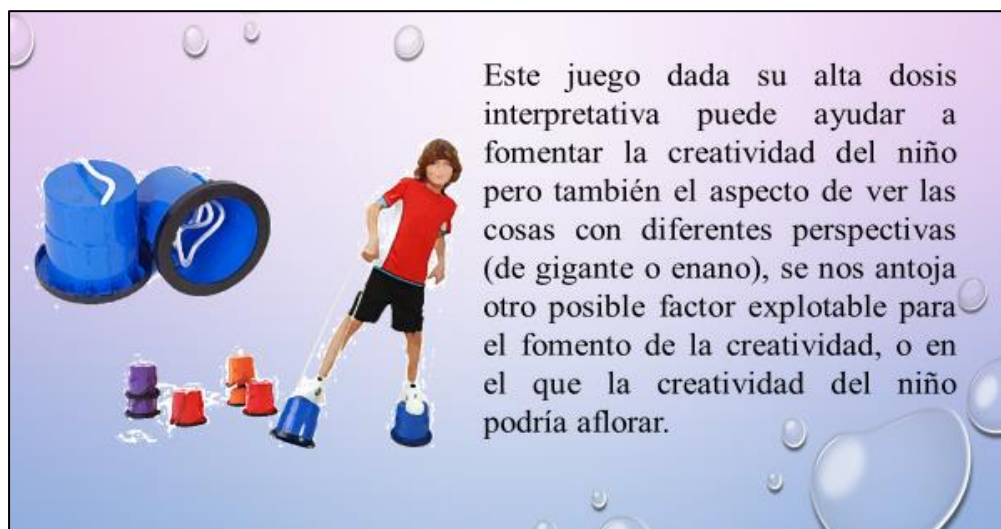
Fundamentado en las teorías de Edward De Bono y David Ausubel que contribuyen en la mejora del aprendizaje de los niños mediante sus estrategias y técnicas, y esto se logra mediante la interacción positiva entre maestros y niños.

### **Objetivo**

✚ Fomentar la creatividad planteando roles a cada participante.

### **Análisis Temático**

#### ✚ **Cuculillas y Zancos**



Este juego dada su alta dosis interpretativa puede ayudar a fomentar la creatividad del niño pero también el aspecto de ver las cosas con diferentes perspectivas (de gigante o enano), se nos antoja otro posible factor explotable para el fomento de la creatividad, o en el que la creatividad del niño podría aflorar.

**Figura 8:** Juego "Cuculillas y zancos"

**Nota:** Presentación elaborada por el investigador tomando en cuenta el artículo de Stoks Didactic (2017)



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



**Fuente:** <https://www.google.com.pe/search?q=cuclillas+y+zancos>.

## La Familia de Plastilinas

Todo niño tiene tres cajas de plastilina y un cartón, y se convertirán en miembros de la familia en esta caja de cartón.

Como primer acto, el maestro usará el tablero familiar compuesto por padres y hermanos para presentar a cada miembro y explicar las actividades que cada uno de ellos está haciendo.

Luego de manipular libremente los materiales y darse cuenta del escenario del modelo de ocio, se les pidió que juntaran sus imágenes, y luego se les animó a pasar al frente, poner el cartón en la pizarra y explicar el rol de cada integrante.

Si el alumno permanece en silencio, el profesor le hará una serie de preguntas para no avergonzar al niño.

El juego le permitirá desarrollar la creatividad, imaginación, atención, observación, imitación, aprendizaje observacional, lenguaje: expresión, coordinación ojo-mano, motricidad fina, percepción visual.



**Figura 9:** Representación de la familia usando plastilina.  
**Nota:** Imagen extraída de google imágenes.

## ✚ ¿Dónde Residiremos?

El ejercicio consta de cinco niños, y cada participante recibirá un balde de témpera para que juntos puedan diseñar su propia casa y su naturaleza.

El profesor les facilitará cartulina de doble cara y temperas.

Luego de haber terminado el dibujo, el docente comenzará a preguntar al resto de participantes cuál es el significado de cada imagen dibujada en el papel de doble cara.

El juego permitirá que los niños desarrollen: creatividad. imaginación. Fantasía, expresión verbal fluida: lenguaje, atención y percepción visual, memoria, aprenderás a dar sentido a los objetos.



*Figura 10: Fotografía de la representación para a el juego "¿Dónde residiremos?"*

*Nota: Imagen de google imágenes.*

## 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	Acciones
<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, 2018

### Desarrollo de la Estrategia

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

## **Conclusiones**

1. El desarrollo del tema propuesto estimulará la creatividad, la imaginación, la imitación, el aprendizaje observacional, la coordinación, la motricidad fina, la fantasía, la fluidez en la expresión oral, la concentración y el ejercicio de percepción visual, aprenderás a darle sentido a los objetos.
2. Se deben respetar los temas, reglas y roles que asumen los niños durante el juego. Se tiene que dejar probar y usar su imaginación, el niño puede desarrollarse plenamente.
3. Se usan sistemas, gráficos y materiales alternativos para promover la creatividad.

## **Recomendaciones**

1. Antes de empezar a aumentar la tensión de tu hijo, debes apostar por otros aspectos.
2. Se precisa el uso de otras motivaciones para complementar y desarrollar la creatividad de los niños.

## **Bibliografía**

- Hernández, R. & otros. (2010). *Metodología de la investigación*. McGraw-Hill Méjico
- Logan, L. M. & otra. (2000). *Estrategias para una enseñanza creativa*. Ed. Oikos-tau. Barcelona.
- Montañés, J. (2003). *Aprender y jugar*. Ediciones Universidad de Castilla- La Mancha. España.



## **Estrategia N° 2: Habilidades Lógicas**

### **Síntesis**

Las matemáticas se tratan de ensamblar, contar, medir y usar todas las funciones de herramientas como gráficos o números. Es una excelente manera de presentar las matemáticas a los niños en edad preescolar.

Los saberes matemáticos son una herramienta fundamental para comprender y gestionar la realidad de nuestra vida.


Además de su aprendizaje permanente, debe comenzar lo antes posible a familiarizar al niño con su lenguaje, razonamiento, inferencia y métodos creativos.

La estrategia está dirigida al desarrollo (pensamiento divergente), coordinación, motricidad fina (destreza gráfico-motora), juegos interactivos y asociativos.

### **Fundamentación**

Esta fundamentado en la teoría la Teoría del Espiral Creativo de Joy Guilford, esto permitirá el desarrollo de un modelo de creatividad basado en tres componentes: habilidades relacionadas con el campo, habilidades relacionadas con la creatividad y motivación en la tarea.

### **Objetivo**

-  Desarrollar habilidades lógicas en los niños de cuatro años.

### **Análisis Temático**

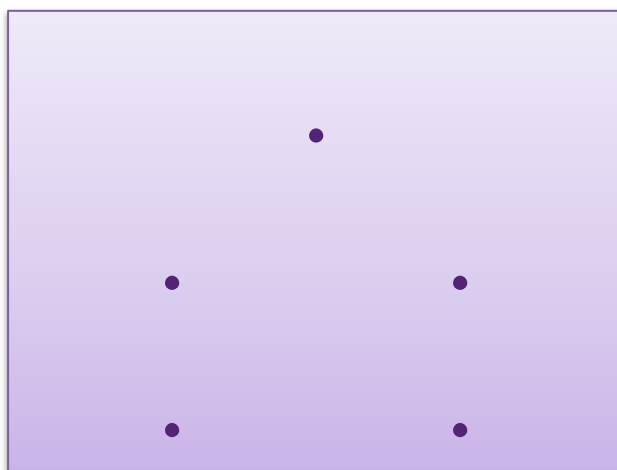
#### **Dibujo Sobre 5 Puntos**

El maestro dibujará cinco puntos en la pizarra y los niños tuvieron que dibujar las líneas que querían para formar figuras geométricas.

Se entregó a cada niño una hoja de papel estucado con cinco puntos, y luego usó la pizarra para dar las instrucciones correspondientes.

Cinco minutos después, el profesor llama a la pizarra de dos en dos para participar sobre lo que se hizo en sus asientos y ambos niños explicarán la forma y el tipo de forma.

El juego estimula el desarrollo de la creatividad, la imaginación (pensamiento divergente) y la coordinación ojo-mano. Motricidad fina (motricidad gráfica), juegos interactivos, asociativos.



### **Inventa tu Figura**

Los ejercicios incluyen inventar gráficos: buscando las partes requeridas en la pila para crear un modelo que se le presenta.

Como primer acto, el docente se encargará de entregar la tarjeta de cada niño de los grupos formados, esto es una serie de tarjetas que representan varias formas geométricas o figuras.

Posteriormente, cada niño se sienta en círculo y usa su propio trabajo para formar personajes.

Luego, se les puede pedir que utilicen todas las tarjetas que les han sido asignadas para hacer números sin dejar ningún espacio libre.

El juego estimula la creatividad, la imaginación (pensamiento divergente, combinación de elementos para crear, pensamiento lógico, mayor atención, observación, imitación (copia del modelo), coordinación, motricidad fina, percepción visual: desarrollo figura-fondo.



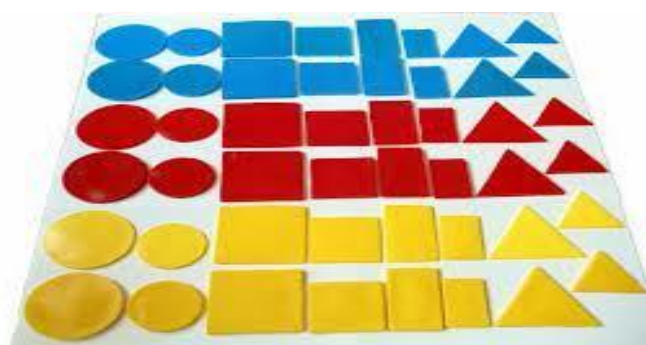
**Figura 11:** Material y resultado de la actividad "Inventa tu figura".  
**Nota:** Las imágenes fueron extraídas de google imágenes.

### **Inventa una Serie**

Los niños distribuyen partes de bloques lógicos, lo cual se hace de acuerdo a los colores, a uno le toca rojos y al otro amarillo. Cada niño usa sus piezas para construir una serie de acuerdo con sus estándares.

Después cambia de roles, el niño que imita la serie de socios ahora inventará uno y el otro ejecutará su carta.

El juego permitirá a los niños desarrollar el pensamiento lógico, las letras, la atención, la creatividad (la invención de los números) y la percepción visual.



**Figura 12:** Bloques para ejecutar las series en la actividad.  
**Nota:** Google imágenes.

## 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	Acciones
<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: Setiembre, 2018

### Desarrollo de la Estrategia

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

## **Conclusiones**

1. El desarrollo del juego de lógica propuesto familiarizará a los niños con su lenguaje, razonamiento, inferencia y métodos creativos.
2. El desarrollo del tema propuesto hará posible que las personas estimulen la imaginación, el pensamiento divergente, la combinación de elementos creativos, el pensamiento lógico, la coordinación, la motricidad fina (destreza gráfico-motora), los juegos interactivos y asociativos.
3. Se utilizan gráficos y sistemas de texto alternativos para promover la creatividad.

## **Recomendaciones**

1. Antes de empezar a aumentar la presión sobre los niños, debes apostar por otras áreas.
2. Se necesita el uso de otras motivaciones para complementar y desarrollar la capacidad lógica creativa de los niños.

## **Bibliografía**

- Goñi, A. (2003). *Desarrollo de la creatividad*. Edit. Eunet.
- Hernández, R. & otros. (2010). *Metodología de la investigación*. McGraw-Hill México.
- Montañés, J. (2003). *Aprender y jugar*. Ediciones Universidad de Castilla- La Mancha. España.

### **Estrategia N° 3: Imaginación y Creatividad**

#### **Síntesis**

El desarrollo de esta estrategia estimulará la imaginación, las fantasías, la fluidez, la flexibilidad y mejores ejercicios de estructura mental, facilitando la expresión de pensamientos, sentimientos, emociones y fantasías mediante el juego.

Desde la perspectiva de un niño, todos los juegos son imaginativos, de lo contrario no son juegos. Los beneficios de **usar la imaginación** son enormes. La gente suele decir cualquier cosa que puedas imaginar la puedes tener. Einstein dijo que la **imaginación es más importante que el conocimiento**. Los juegos imaginativos son la base de la **creatividad**. Cada poema, pintura o música es el resultado de la imaginación. Mozart es conocido por su imaginación irresistible. Nunca ha olvidado su imaginación. Todos los niños nacen con exactamente la misma imaginación. Esto es inherente a los humanos. Sin embargo, debemos agradecerle e inspirarle.

Se considera un gran logro el poder trabajar en grupo para estudiar, porque en el grupo la creatividad parece multiplicarse, por ejemplo, al diseñar un tema a discutir, uno plantea una idea y los demás inmediatamente trabajan en ella, porque sigue sucediendo a lo largo del trabajo. El niño en sí mismo es un fenómeno creativo, pero cuando trabaja o se apoya en un grupo, se puede potenciar de forma extraordinaria.

La creatividad de los niños es muy especial, porque se diferencia de la creación de los adultos en que los niños no son adultos, por lo que su forma de entender la realidad y el entorno es completamente diferente a la de los adultos. Por tanto, los adultos también expresan su creatividad.

#### **Fundamentación**

Fundamentado en la Teoría de Edward De Bono porque nos proporciona un conjunto de estrategias de pensamiento que nos permiten cambiar nuestras ideas, percepción y aumentar la creatividad.

## Objetivo

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

## Análisis Temático

### ✚ ¿Qué Quiero Ser?

Además de ser muy interesante, este tipo de juego tiene un aspecto único, porque es explicativo, puede potenciar la creatividad, para que los niños puedan entenderse mejor a sí mismos y a su entorno, pero es divertido e interesante y se puede jugar libremente con la forma de imaginación.

Este juego cumple un papel en diferentes funciones y expresiones emocionales de acuerdo con cada ocupación en la que los niños esperan participar.

Algunos posibles roles:

- ❖ Un abogado (a)
- ❖ Un doctor (a)
- ❖ Un ingeniero. (a)
- ❖ Un bombero (a)
- ❖ Un enfermero (a)
- ❖ Un carpintero (a)
- ❖ Un profesor (a)



*Fuente: Imagen de Geoogle.com*

Cada uno de los niños actuará según su propia imaginación. El juego incluye dejar que cada uno de ellos y su pareja desarrollen el rol que elijan jugar, como maestro-alumno, médico-paciente, abogado-cliente; antes de hacerlo, elegirá que herramienta usar, y luego se iniciará la función. Cada pareja hará una parodia.

Este juego permitirá a los niños desarrollar una mejor coordinación dinámica global, modelos corporales: imitar la representación mental de las acciones del rol, el pensamiento egocéntrico se desvía del centro en el intercambio de roles, descubrir la



vida social y sus funciones en el mundo profesional y regular la sociedad, la internalización de las normas imita la expresión de diversas emociones: tristeza, alegría, enfado.

### **Creando Historias**

- Se trata de inventar un tema, una historia o una historia de fantasía con una palabra.
- El maestro mostrará muchos artículos, incluidos útiles escolares, artículos de limpieza, juguetes, figuras geométricas, animales, etc.
- Todos elegirán un objeto, luego irán al centro del aula, recrearán y contarán una historia basada en el objeto que elija.

Mediante esta actividad se permitirá a los niños desarrollar: creatividad, imaginación, fantasía, fluidez en la expresión oral: lenguaje, mejor estructura del pensamiento, expresión de emociones, emociones, expresión fácil de la fantasía, es decir, expresión emocional.



*Fuente: Imagen de Geoogle.com*

### **¿Qué Crees Que Sucedió?**

El docente fomenta el desarrollo del cuento, narrando frases como:

**“El otro día mi sobrino Luisito fue con su mamá al mercado y se perdió mientras su mamá compraba, Luisito se soltó de la mano y se distrajo mirando a un payaso que vendía caramelos...”**

El maestro hace esta pregunta y luego le dice al niño lo que piensa. Los niños cuentan lo que creen que podría pasar.

Este juego facilitará que los niños se expresen verbalmente (pensamiento de concepción), desarrollen pensamientos divergentes; varias soluciones al mismo problema, la creatividad. La expresión de la imaginación, la fantasía, el miedo, el deseo.

### **Una Historia Entre Varios**

En un círculo, el primer niño comienza a inventar una historia, proporciona información preliminar sobre la historia y luego se detiene. El segundo niño se vincula a la expresión del niño anterior, agregando un nuevo orden al cuento, y así continuamente, el cuento o fábula se establece entre todos los integrantes del grupo. Los niños deben tratar de mantener la historia, como si solo una persona la contara.

Este juego hará que los niños desarrollen el hábito de enfocarse en escuchar los comandos de otras personas, es decir, mejorará los hábitos de audición, se dará cuenta de la responsabilidad del grupo y trabajará de manera cooperativa, lo que contribuirá al objetivo común de todos, y fomentará la timidez y aislamiento. Una mejor comunicación entre grupos producirá un sentido de pertenencia, será más fácil expresar ideas y puede mejorar la tensión y ejercitar la memoria, la creatividad, la imaginación y la fantasía.

Cuando tienen 4 años, debido a tu egocentrismo, todavía es difícil escuchar con atención y conectar con el pensamiento anterior; sin embargo, tocarlo a esa edad estimulará tu capacidad para escuchar y responder a los demás. Si el docente o educador registra la historia que se está desarrollando, las dificultades en estos procesos pueden resultar en el análisis de la coherencia o inconsistencia de la historia en el equipo.



## 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	Acciones
<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: Octubre, 2018

### Desarrollo de la Estrategia

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

## **Conclusiones**

1. El desarrollo del tema propuesto estimulará la imaginación, la capacidad de atención, la fantasía, la fluidez, la flexibilidad, la facilidad para expresar pensamientos, sentimientos, emociones y fantasía.
2. Parece que hay mucho trabajo en grupos con la creatividad como tema, por ejemplo, al diseñar un tema a discutir, uno plantea una idea y los demás inmediatamente plantean una hipótesis.
3. Se utilizan sistemas alternativos de gráficos y texto para facilitar la comunicación.

## **Recomendaciones**

1. Antes de empezar a aumentar la tensión de los niños, se debe aportar por otros aspectos.
2. Es preciso el empezar a usar otras motivaciones para complementar y desarrollar la creatividad de los niños.

## **Bibliografía**

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

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

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

### 3.2.4.1.Evaluación de la Estrategia

Se presenta la lista de cotejo que se utilizará para evaluar individualmente las estrategias presentadas en la propuesta.

#### Lista de Cotejo

Alumno (a) :.....

Fecha :.....

Profesor(a) :.....

Imaginación y Creatividad	Sí		No		Total	
	n	%	n	%	n	%
<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 imaginarse las consecuencias en un determinado hecho						
<b>Flexibilidad</b>						

<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					
<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					

### 3.2.5. Cronograma

I.E. N° 326 Santa, Provincia Santa, Provincia del Santa, Departamento de Áncash, 2018										
Mes	Agosto			Setiembre			Octubre			
Actividades	5	12	19	18	25	4	7	14	21	28
Coordinaciones previas										
Convocatoria de participantes										
Estrategias										
Conclusiones										
Evaluación final										

### 3.2.6. Presupuesto

#### Recursos humanos

- Digitador	<u>190.00</u>
	S/. 190.00

#### Recursos materiales

- Impresiones	380.00
- Material de escritorio	<u>400.00</u>
	S/. 780.00

#### Servicios

- Movilidad interna	250.00
- Refrigerios	<u>300.00</u>
	S/. 550.00

#### Resumen del monto solicitado

- Recursos humanos	190.00
- Recursos materiales	780.00
- Servicios	<u>550.00</u>
<b>Total</b>	<b>S/. 1520.00</b>

### 3.2.7. Financiamiento de las Estrategias

**Responsable:** SÁNCHEZ MARCHENA, Jania Doris.



#### **IV. CAPÍTULO IV: CONCLUSIONES**

1. Las características del problema de investigación justificaron su selección como objeto de investigación.
2. El rol docente muestra una débil vocación profesional corroborando el problema de investigación.
3. La propuesta se estructuro en torno a tres estrategias fundamentadas por las teorías del marco teórico elegidas por la naturaleza del problema de investigación.
4. El trabajo de campo conquisto información primaria haciendo posible la justificación del problema de investigación.

## **V.    CAPÍTULO V: RECOMENDACIONES**

1.   Ejecutar la propuesta para alcanzar el propósito de la investigación.
2.   Socializar la propuesta a otros ámbitos educativos para forjar niños creativos.

## BIBLIOGRAFÍA REFERENCIADA

- Ausubel, D. (1963). *Teoría del aprendizaje significativo verbal*. Editorial Trillas. México.
- Ausubel, D. et. Al. (1990). *Psicología educativa, un punto de vista cognoscitivo*. Editorial. Trillas. México.
- Ávalos, B. (2009). *Un proyecto para mejorar la formación básica inicial de docentes*. Ministerio de Educación, estructura curricular básica de educación inicial.
- Betancourt, J. (2009). *Educación y creatividad para transformar*. Ministerio de Educación, Estructura Curricular Básica de Educación Inicial.
- Cánepa, B. & otra. (2015). *"Estrategias docentes y desarrollo de la creatividad en niños y niñas de cinco años: un estudio comparativo entre una institución educativa privada y una institución pública del Distrito de San Miguel"*.
- 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. (1968). *Creatividad y educación*. Editorial Anaya.
- Guilford, J. (1985). *Aptitud para la creación*. Editorial Anaya.
- Hernández, R. & otros. (2010). *Metodología de la investigación*. México, D.F. Mc Graw-Hill.
- Logan, L. & otra. (2000). *Estrategias para una enseñanza creativa*. Ed. Oikos-tau. Barcelona.
- Lujan, R. (2013). *"El desarrollo del pensamiento creativo en los niños de primer grado de educación primaria"*.
- Marín, R. (2009). *La creatividad*. 2ª. Ed. Ceac. España.
- Michalko, M. (2002). *El secreto de los genios de la creatividad*. Edic. Gestión. Barcelona. España.
- Montañés, J. (2003). *Aprender y jugar*. Ediciones Universidad de Castilla - La Mancha. España.
- Penchasky, L. (2005). *El nivel inicial*. Ediciones Colihui. Argentina.
- Pozo, J. (2006). *Teorías cognitivas del aprendizaje*. 9ª Edición. Ediciones Morata. Madrid.
- Ricarte, J. (1998). *Creatividad y comunicación persuasiva*. Universidad Autónoma de Barcelona. España.

- Rodríguez, E. (2005). *Metodología de la investigación*. Universidad Juárez Autónoma de Tabasco, México.
- Romo, M. (1987). *Treinta y cinco años del pensamiento divergente: teoría de la creatividad de Guilford*.
- Sánchez, M. (2009). "Programa desarrollo de habilidades del pensamiento. (DHP)", *Revista Intercontinental de Psicología y Educación*.
- Soto, V. (2013). "Diseño y aplicación de un programa de creatividad para el desarrollo del pensamiento divergente en el segundo ciclo de educación infantil".
- Torrance, E. (1969). *Orientación del talento creativo*. Editorial Marova. España
- Torrance, E. (1970). *Desarrollo de la creatividad del alumno*. Editorial Marova. España
- Velazco, P. (2007). *Psicología y creatividad*. Universidad Central de Venezuela.
- Vera, J. (2018). "Estrategias para desarrollar la creatividad en los niños de etapa preescolar del Centro de Educación Inicial "El Clavelito", año lectivo 2016-2017".

## Linkografía

- ❖ <http://www.monografias.com/trabajos26/pensamiento-creativo/pensamiento-creativo.shtml>
- ❖ <http://www.creamundos.net/desarrollainfantes.pdf>
- ❖ <http://http-mayra-net.lacocelera.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-de-una-propuesta.pdf](http://ciruelo.uninorte.edu.co/pdf/zona_proxima/10/2_Disen%C3%B3-de-una-propuesta.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)
- ❖ cocepto de estrategias cognitivas - Bing
- ❖ concepto pensamiento creativo - Bing

# ANEXOS



## ANEXO N° 01

### UNIVERSIDAD NACIONAL “PEDRO RUIZ GALLO”



#### SECCIÓN DE POSGRADO

#### GUÍA DE OBSERVACIÓN

Desarrollo del Pensamiento Creativo		Siempre	A Veces	Nunca	Total
Cognoscitivo	Capacidad de observación y de asociación				
	Capacidad de elaborar esquemas, dibujos, en un tiempo determinado				
	Capacidad crítica				
	Capacidad de plantear Interrogantes cuando desconoce algo o no entiende				
	Capacidad de asombro				
	Capacidad de comunicar ideas, expresar sensaciones y sentimientos				
	Capacidad de retención de datos u otros elementos importantes				
	Capacidad de dar solución a un problema, de forma creativa, sorprendente				
	Capacidad de plantear inferencia				
	Dibuja, pinta, crea con soltura y libertad				

Afectivo	Se entusiasma con las actividades y con lo que hace				
	Afronta las dificultades y da solución a los problemas				
	Piensa y reflexiona ante situaciones difíciles que se le presentan				
Volitivo	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

### UNIVERSIDAD NACIONAL “PEDRO RUIZ GALLO”



#### SECCIÓN DE POSGRADO

#### LISTA DE COTEJO

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

Creatividad y Roles	Sí		No		Total	
	n	%	n	%	n	%
<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 imaginarse las consecuencias en un determinado hecho						
<b>Flexibilidad</b>						



<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					
<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).					
Asumen diferentes roles					
<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					



ANEXO N° 03

UNIVERSIDAD NACIONAL  
“PEDRO RUIZ GALLO”



SECCIÓN DE POSGRADO

### 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. ¿De qué manera ejecuta su trabajo? ¿En qué modifica la acción educativa?

-----  
-----  
-----

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

-----  
-----  
-----

3. ¿Desarrollan el talento creativo los Docentes en sus niños en las diferentes áreas?

-----  
-----  
-----

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

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

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

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

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

**Código B: Programa de Estrategias Cognitivas**

- -----  
-----
9. ¿Qué opinión le merecen las estrategias cognitivas?

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

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

-----  
-----  
-----

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

-----  
-----  
-----



## Recibo digital

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

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega: **Jania Doris Sánchez Marchena**  
Título del ejercicio: **INFORME DE TESIS**  
Título de la entrega: **INFORME**  
Nombre del archivo: **S\_NCHEZ\_MARCHENA\_Jania\_Do...**  
Tamaño del archivo: **5.54M**  
Total páginas: **124**  
Total de palabras: **25,040**  
Total de caracteres: **141,760**  
Fecha de entrega: **29-ene-2021 04:56p.m. (UTC-0500)**  
Identificador de la entrega: **1497336868**



*Carla Soto*

## INFORME

### INFORME DE ORIGINALIDAD

<b>18%</b>	<b>16%</b>	<b>1%</b>	<b>8%</b>
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

### FUENTES PRIMARIAS

<b>1</b>	<b>Submitted to Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo</b> Trabajo del estudiante	<b>4%</b>
<b>2</b>	<b>docplayer.es</b> Fuente de Internet	<b>3%</b>
<b>3</b>	<b>1library.co</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>4</b>	<b>html.rincondelvago.com</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>5</b>	<b>www.slideshare.net</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>6</b>	<b>Submitted to Universidad Cooperativa de Colombia</b> Trabajo del estudiante	<b>1%</b>
<b>7</b>	<b>pt.scribd.com</b> Fuente de Internet	<b>&lt;1%</b>
<b>8</b>	<b>redie.uabc.mx</b> Fuente de Internet	<b>&lt;1%</b>

101	<a href="http://pasoapaso.com.ve">pasoapaso.com.ve</a> Fuente de Internet	<1 %
102	<a href="http://www.studocu.com">www.studocu.com</a> Fuente de Internet	<1 %
103	<a href="http://www.obela.org">www.obela.org</a> Fuente de Internet	<1 %
104	<a href="http://www.udea.edu.co">www.udea.edu.co</a> Fuente de Internet	<1 %
105	<a href="http://repositorio.ute.edu.ec">repositorio.ute.edu.ec</a> Fuente de Internet	<1 %
106	"Mathematikunterricht im Kontext von Realität, Kultur und Lehrerprofessionalität", Springer Science and Business Media LLC, 2012 Publicación	<1 %
107	<a href="http://javiersolisn.blogspot.com">javiersolisn.blogspot.com</a> Fuente de Internet	<1 %
108	<a href="http://www.normalsuperiorocana.edu.co">www.normalsuperiorocana.edu.co</a> Fuente de Internet	<1 %
109	<a href="http://vdocuments.mx">vdocuments.mx</a> Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

Apagado

Excluir bibliografía

Apagado

*Cardenas P. T. J. A.*