

**UNIVERSIDAD NACIONAL “PEDRO RUIZ GALLO”**

**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y  
EDUCACIÓN**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**



**“Estrategia Metodológica para Desarrollar el Pensamiento Creativo en  
los Niños de 5 Años de la Institución Educativa Inicial N° 305, Centro  
Poblado Cabracancha, Distrito Chota, Provincia Chota, Año 2020”**

**TESIS**

**Presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación, especialidad  
de Educación Inicial.**

**Autoras:** Vásquez Vásquez, Liliana.

Cieza Chavil, Lucelina.

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

**LAMBAYEQUE – PERÚ**

**2022**

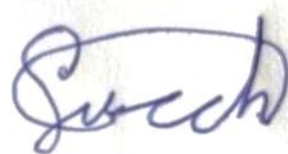
**“Estrategia Metodológica para Desarrollar el Pensamiento Creativo en los Niños de 5 Años de la Institución Educativa Inicial N° 305, Centro Poblado Cabracancha, Distrito Chota, Provincia Chota, Año 2020”**

Presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación, especialidad de Educación Inicial.



---

Vásquez Vásquez, Liliana.  
Autora



---

Cieza Chavil, Lucelina.  
Autora



---

Dra. Graciela Vera Carpio  
Presidenta



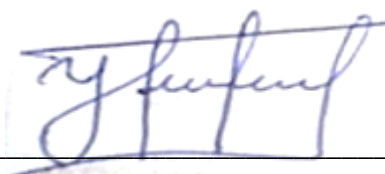
---

Dra. María Elena Segura Solano  
Secretaria



---

M.Sc. Luis Alfonso Manay Sáenz  
Vocal



---

M. Sc. Urbina Ruiz, Yasmín Francisca  
Asesor



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



**ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS**

**N° 0258-VIRTUAL**

Siendo las **10:00 horas**, del día **Miércoles 30 de marzo de 2022**; se reunieron vía online mediante la plataforma virtual Google Meet, <https://meet.google.com/ghy-xnhg-nfm>, los miembros del jurado designados mediante **Resolución N° 0553-2021-V-D-NG-FACHSE**, de fecha **10 de junio de 2021**, integrado por:

Presidente	: Dra. Graciela Vera Carpio.
Secretario	: Dra. María Elena Segura Solano
Vocal	: M.Sc. Luis Alfonso Manay Sáenz
Asesor	: M. Sc. Yasmín Francisca Urbina Ruiz



La finalidad es evaluar la Tesis titulada: **“ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA DESARROLLAR EL PENSAMIENTO CREATIVO EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 305, CENTRO POBLADO CABRACANCHA, DISTRITO CHOTA, PROVINCIA CHOTA, AÑO 2020”**; presentada por bachilleres **VASQUEZ VASQUEZ LILIANA y CIEZA CHAVIL LUCELINA** para obtener el Título profesional de **Licenciado(a) en Educación, especialidad de Educación Inicial**.

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

Con la deliberación correspondiente por parte del jurado, se procedió a la calificación de la Tesis, obteniendo un calificativo de **(14) (CATORCE)** en la escala vigesimal, que equivale a la mención de **REGULAR**

Siendo las **11:00 horas** del mismo día, se dio por concluido el acto académico online, con la lectura del acta y la firma de los miembros del jurado.

Dra. Graciela Vera Carpio  
RESIDENTE

Dra. María Elena Segura Solano  
SECRETARIO

M.S. c. Luis Alfonso Manay Sáenz  
VOCAL

OBSERVACIONES:.....

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

## DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD

Yo, **Liliana Vásquez Vásquez** y **Lucelina Cieza Chavil**, investigadoras principales y **M. Sc. Yasmín Francisca Urbina Ruiz**, asesor del trabajo de investigación *“Estrategia Metodológica para Desarrollar el Pensamiento Creativo en lo Niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 305, Centro Poblado Cabracancha, Distrito Chota, Provincia Chota, Año 2020”* declaramos bajo juramento que este trabajo no ha sido plagiado, ni contiene datos falsos. En caso se demuestre lo contrario, asumo responsablemente la anulación de este informe y por ende el proceso administrativo a que hubiera lugar. Que pueda conducir a la anulación del título o grado emitido como consecuencia de este informe.

Lambayeque, 9 de agosto del 2021.

Liliana Vásquez Vásquez  
Investigador principal

Lucelina Cieza Chavil  
Investigador principal

M. Sc. Yasmín Francisca Urbina Ruiz  
Asesor

## **DEDICATORIA**

Con inmenso cariño y ternura dedico este trabajo a mis queridos padres: Gilberto Vásquez Martínez y Gabriela

Vásquez Carranza, quienes me brindaron su apoyo incondicional para poder culminar mi carrera profesional satisfactoriamente, y a la vez ser un elemento útil a mi familia y a la sociedad.

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a toda la plana docente que laboran en la “Universidad Pedro Ruiz Gallo”, por habernos impartido sus conocimientos valiosos durante los años de estudio.

De manera especial mi agradecimiento a la M. SC. Yasmín Francisca Urbina Ruiz, por sus orientaciones que me han permitido terminar mi trabajo. Así mismo, a la plana docente, personal administrativo y padres de familia de la Institución Educativa N°305 del centro poblado de Cabracancha, quienes me apoyaron moral y profesionalmente para concluir con éxito esta tarea.

## ÍNDICE

ÍNDICE.....	7
ÍNDICE DE TABLAS.....	9
ÍNDICE DE FIGURAS .....	9
RESUMEN .....	10
ABSTRACT .....	11
INTRODUCCIÓN.....	12
CAPÍTULO I: DISEÑO TEÓRICO .....	14
1.1. ANTECEDENTES .....	14
1.2. TEORÍAS QUE SUSTENTAN LA INVESTIGACIÓN .....	17
1.2.1.Teoría del Espiral Creativo de Joy Guilford.....	17
1.2.2.Teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel.....	21
1.3. MARCO CONCEPTUAL .....	45
CAPÍTULO II: MÉTODOS Y MATERIALES .....	49
2.1. UBICACIÓN DEL OBJETO DE ESTUDIO .....	49
2.1.1.Provincia Chota .....	49
2.2. CÓMO SURGE EL PROBLEMA. EVOLUCIÓN DEL PROBLEMA .....	51
2.2.1.Cómo Surge el Problema.....	51
2.2.2.Evolución del Problema.....	55
2.3. CARACTERÍSTICAS DEL PROBLEMA .....	58
2.4. METODOLOGÍA EMPLEADA .....	61
2.4.1. Diseño de Investigación.....	61
2.4.2. Población y Muestra .....	61
2.4.3. Técnicas, Instrumentos, Equipos y Materiales. ....	62
2.4.4. Procedimientos para la Recolección de Datos .....	62
CAPÍTULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....	63
3.1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS .....	63
3.2. MODELO TEÓRICO.....	72
3.2.1. Realidad Problemática.....	74
3.2.2.Objetivos de la Propuesta .....	74
3.2.3.Fundamentación .....	74
3.2.4.Estructura de la Propuesta .....	75
3.2.5.Cronograma .....	100

3.2.6.Presupuesto.....	100
3.2.7. Financiamiento de los Talleres .....	101
CAPÍTULO IV: CONCLUSIONES.....	102
CAPÍTULO V: RECOMENDACIONES.....	103
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	104
ANEXOS .....	106

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Guía de Observación .....	63
Tabla 2: Tipos de fluidez .....	65
Tabla 3: Tipos de Flexibilidad .....	66
Tabla 4: Desarrollo de la Originalidad .....	67
Tabla 5: Desarrollo de la Imaginación .....	68
Tabla 6: Capacidad de Síntesis .....	69
Tabla 7: Desarrollo de la Memoria .....	69
Tabla 8: Desarrollo de la Sensibilidad .....	70
Tabla 9: Interés .....	71
Tabla 10: Motivación .....	71

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Espiral creativo .....	19
Figura 2: Pirámide de Maslow .....	20
Figura 3: Cono del aprendizaje de Edgar Dale .....	23
Figura 4: Mapa de la Provincia de Chota .....	50
Figura 5: Modelo Teórico .....	73

## RESUMEN

Una estrategia metodológica es una interacción a través de la cual se eligen, se organizan y se aplican todas las capacidades que tiene el individuo; está relacionada con el aprendizaje significativo, con el saber aprender. Es una disposición progresiva de ejercicios coordinados y ordenados que permiten el desarrollo de la información escolar y específica. Representa las mediaciones académicas llevadas a cabo para mejorar y actualizar los procesos de la educación y el aprendizaje, como una implicación que se suma al avance de la inteligencia y la conciencia. El presente trabajo de investigación se realizó con el objetivo de planificar una estrategia metodológica para fomentar el pensamiento creativo en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 305 Centro Poblado Cabracancha, Distrito Chota, Provincia Chota. Aplicamos un conjunto de técnicas primarias a fin de darle originalidad a nuestra investigación, así una guía de percepción sobre el avance del pensamiento creativo, un instrumento de observación y verificación y entrevistas. Este conjunto de datos sirvió para legitimar cualitativa y cuantitativamente el problema de la presente investigación, mostrando su naturaleza mixta. Una vez terminada esta parte, continuamos examinando el problema a la luz de las conjeturas de la base teórica. Elegimos estas teorías debido a su afinidad con la idea del problema de la presente investigación. Los resultados afirman los obstáculos con los que se encuentran los niños en el desarrollo del pensamiento creativo: no plantean soluciones, no inventan juegos, no son seguros de sí mismos, no son imaginativos, no cambian una idea por otra, tienen dificultades al comunicarse y expresar sus ideas. Se suma la inoperancia docente, lo que justifica el objeto de estudio. Esta situación nos obligo a elaborar teóricamente nuestra propuesta.

**Palabras clave:** Estrategia metodológica; pensamiento creativo.

## **ABSTRACT**

A methodological strategy is a process by which all the skills that the individual possesses are selected, coordinated and applied, this is linked to meaningful learning, with learning to learn. They are a successive set of organized and planned activities that allow the construction of school and private knowledge. It describes the pedagogical interferences executed with the purpose of improving and enhancing the spontaneous processes of teaching and learning, as a means that contributes to the development of intelligence, consciousness. The present research work was carried out, with the aim of designing a methodological strategy to develop creative thinking in 5-year-olds of the Initial Educational Institution No. 305 Cabracancha Populated Center, Chota District, Chota Province. We apply a set of primary techniques in order to give originality to our research, as well as an observational guide on creative thinking development, a checklist and interviews. This collection of information helped to justify qualitatively and quantitatively the research problem by showing its mixed nature. After having finished this part we proceeded to examine the problem in the light of the theories of the theoretical basis. We bet on these theories because of their affinity to the nature of the research problem. The results confirm the difficulties that children present in the development of creative thinking: they do not propose solutions, they do not invent games, they are not sure of themselves, they are not imaginative, they do not change one idea for another, they have difficulty communicating and expressing their ideas. The inoperability of teachers is added, which justifies the object of study. This situation forced us to draw up our proposal in theory.

**Keywords:** Methodological strategy; creative thinking.

## INTRODUCCIÓN

Es de gran importancia acentuar el extraordinario impacto que tiene el docente en cualquiera de las estrategias utilizadas, ya que adopta el rol de intermediario del proceso de aprendizaje educativo, dejando de ser sólo un profesor de conceptos y contenidos. Para ello, es imprescindible que tenga un perfil suficiente como orientador o guía que procure una formación global de los alumnos.

Para hacer frente las dificultades para la optimización del aprendizaje, se ve como una necesidad que el individuo, particularmente el educador, conozca y pueda utilizar una progresión de recursos metodológicos que produzcan un beneficio verificable de cada instancia tendente al avance del alumno, en el ámbito personal y colectivo.

Estas técnicas metodológicas facilitan el reconocimiento de los criterios, los fundamentos y los procedimientos que determinan el camino al aprendizaje y la forma en la que actúan los educadores, en concordancia con el programa, la ejecución y la valoración de la enseñanza y el aprendizaje.

Estas se emplean para obtener una mejor y más destacada captación, abarcando una disposición que cuando se lleva al ámbito de aprendizaje se convierte en un conjunto de procedimientos, produciendo así estilos de aprendizaje únicos.

De alguna manera, se plantearon numerosas ideas sobre cómo la educación debe ayudar a la mejora del pensamiento creativo a partir de la niñez, apoyando al niño a descubrir su vocación y desprenderse del temor, las restricciones, los dogmatismos y los condicionamientos, para lo cual es valioso proponer estrategias que fomenten el desarrollo del pensamiento creativo.

En ese sentido la **pregunta central** de la investigación ¿Qué estrategia desarrollará el pensamiento creativo en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 305 Centro Poblado Cabracancha, Distrito Chota, ¿Provincia Chota?

El **objetivo general**: Elaborar una estrategia metodológica para desarrollar el pensamiento creativo en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 305 Centro Poblado Cabracancha, Distrito Chota, Provincia Chota; **objetivos específicos**: Determinar el pensamiento creativo en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 305, Centro Poblado Cabracancha, Distrito Chota, Provincia Chota.; Investigar el rol del docente en su desempeño profesional, I.E.I. N° 305, Centro Poblado Cabracancha, Distrito Chota, Provincia Chota; y diseñar la propuesta en relación al objetivo general de la investigación, I.E.I. N° 305, Centro Poblado Cabracancha, Distrito Chota, Provincia Chota.

**Hipótesis**: “Si se diseña una estrategia metodológica, sustentada en las teorías de la creatividad y del aprendizaje significativo, **entonces** desarrollaría el pensamiento creativo en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 305, Centro Poblado Cabracancha, Distrito Chota, Provincia Chota, año 2020”.

**Campo de acción**: Estrategia metodológica para desarrollar el pensamiento creativo en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 305, Centro Poblado Cabracancha, Distrito Chota, Provincia Chota.

El índice anuda como viga maestra los capítulos de nuestra tesis. El **capítulo I**, diseño teórico nos hace conocer los antecedentes de estudio, la base teórica y el marco conceptual. El **capítulo II**, métodos y materiales, comprende la ubicación geográfica y descripción del objeto de estudio. Características del problema. Metodología empleada. El **capítulo III**, resultados y discusión, contiene los resultados del acopio de información y la propuesta. El **capítulo IV**, conclusiones. El **capítulo V**, recomendaciones. Luego, bibliografía y anexos.

# CAPÍTULO I: DISEÑO TEÓRICO

## 1.1. ANTECEDENTES

**Atencio, Z. (2018).** En su tesis, *“Estrategias metodológicas para el fortalecimiento de competencias del área de comunicación en estudiantes de la I. E. N° 34128 Rocco – Yanahuanca”*. Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión. Cerro de Pasco. Perú.

Concluye que:

La aplicación de las estrategias metodológicas fortalece el desarrollo de competencias del área de comunicación en estudiantes de la Institución Educativa N° 34128 de Rocco. Por lo que inferimos que los alumnos en un inicio estaban en condiciones bajas, luego de la experiencia pedagógica han mejorado notablemente. Los estudiantes que fueron sometidos a prueba, con el uso de estrategias metodológicas, luego de la experiencia pedagógica en talleres de trabajo fortalecen el desarrollo de la competencia de expresión y comprensión oral. La aplicación de las estrategias metodológicas de comprensión lectora, basada en experiencias pedagógicas de comprensión lectora despertará en los estudiantes el interés por la lectura. propiciando en ellos la integración y fortalecimiento afectivo y en el mejoramiento de su capacidad de comprensión lectora. La aplicación de las estrategias metodológicas basadas en estrategias metodológicas de producción de textos, con el uso de experiencias pedagógicas de producción de textos fortalecen sus competencias, incrementando el nivel de calidad de producción de textos.

**Merchan, G & Navarro, E. (2015).** En su tesis, *“Influencia del juego en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 3 a 4 años”* Universidad Estatal de Milagro. Facultad de Educación Semipresencial y a Distancia. Ecuador.

Manifiesta que:

Este trabajo de investigación se lo lleva a cabo al momento que se observa la influencia del juego en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 4 años

del nivel de educación inicial de la provincia del Guayas ciudad de Milagro. Es una investigación de campo que responde a un estudio cualicuantitativo, y se fortalece en fundamentaciones filosófica, psicológica, sociológica y pedagógica. Para el desarrollo de la investigación se emplea como muestra 1 director, 3 docentes y 30 estudiantes. Este proyecto centra su trabajo en la importancia de la obtención de niveles crecientes de seguridad, confianza, convivencia armónica, construcción de operaciones del pensamiento y primordialmente impulsar la imaginación en los niños del Centro de Educación Básica Juan E. Vargas. Este trabajo se complementa con una recomendación que comprende en el plan de un Manual de Juegos para el desarrollo de las habilidades creativas.

**Guachi, M. (2016).** En su tesis, *“Los pictogramas en el desarrollo del pensamiento creativo de los niños del segundo grado de educación básica del Centro Educativo Bilingüe “La Granja” del Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua en el año 2015”*. “Universidad Tecnológica Indoamérica. Ambato-Ecuador.

Considera que:

Es importante buscar las herramientas necesarias para potenciar las habilidades, capacidades y destrezas de los estudiantes por medio de una adecuada práctica docente, para ello una de las estrategias que aporta en el enriquecimiento de la parte cognitiva de los niños y niñas de segundo año de educación básica nivel elemental, es la aplicación de los Pictogramas durante las horas clases, al mismo tiempo esta herramienta facilita el desarrollo de la creatividad en su pensamiento, entonces para el cumplimiento de los objetivos planteados como lo es evaluar el nivel de la utilización de pictogramas para desarrollar el pensamiento creativo de los niños y niñas, también, al explicar la importancia del desarrollo del pensamiento creativo de los niños y niñas y plantear una alternativa de solución al problema encontrado, esto se verá fortalecido con el marco teórico en relación a las dos variables de estudio, con el apoyo de una Metodología acorde a los requerimientos de la investigación , en este caso se aplicó encuestas a los docentes y una ficha de observación a los niños y niñas de segundo año, que facilita la adquisición de datos, para luego estos resultados graficarlos y tabularlos mediante el análisis e interpretación de datos, por último la propuesta que es una guía didáctica basada en los Pictogramas que permita a la maestra potenciar el

desarrollo del pensamiento creativo, lo que con el paso del tiempo elevará en nivel intelectual individual de los estudiantes, durante el proceso enseñanza- aprendizaje”.

**Atencio, Z. (2018).** En su tesis, *“Estrategias metodológicas para el fortalecimiento de competencias del área de comunicación en estudiantes de la I. E. N° 34128 Rocco – Yanahuanca”* Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión. Cerro de Pasco – Perú.

Concluye que:

La motivación de esta investigación es propiciar la utilización de estrategia metodológicas para fortalecer la mejora de las competencias comunicativas de expresión y comprensión oral, la comprensión lectora y producción de textos, para potenciar una mejor comunicación y desenvolvimiento en la sala de estudio y la comunidad. Durante el transcurso de nuestra preparación como educadores, hemos recibido encuentros, relatos, información y diferentes tipos de datos, que fueron extremadamente útiles para comprender y afrontar nuestro trabajo en la práctica educativa. Estos encuentros nos llevaron a reconocer una serie de problemas que afrontan las organizaciones educativas en el nivel primario, problemas que ocurren claramente en la mejora de la capacidad comunicativa, con un déficit significativo de las 8 estrategias metodológicas para la expresión, la comprensión oral y producción de textos. En consecuencia, es importante cambiar las técnicas de desarrollo de la información para que la información se incline hacia la experiencia educativa, es importante abordar ciertas estrategias metodologías específicas dentro de nuestra práctica académica en la recuperación, asociación y elaboración de datos para reforzar suficientemente nuestras capacidades abiertas. Sin duda, la comunicación es uno de los componentes principales para el desarrollo personal y social, por lo que las habilidades relacionales dan una preparación completa a los niños a través de este proceso las personas intercambian información, encuentros, valores, habilidades y capacidades. En este sentido, el perfeccionamiento de la capacidad abierta permite al alumno tener la opción de crear en diversas circunstancias de comunicación intercultural y en un mundo globalizado.

## 1.2. TEORÍAS QUE SUSTENTAN LA INVESTIGACIÓN

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

Joy Guilford hizo como ayuda explicativo para su teoría un modelo de estructura del intelecto que termina el punto esencial para captar su propuesta: El cubo de la inteligencia. La teoría, que lleva el nombre de la transferencia o transmisión, es su sugerencia esencial que sostiene que el individuo imaginativo debe ser estimulado por el estímulo intelectual de estudiar los problemas y hallar resultados positivos para ellos.

La Teoría del Espiral Creativo se basa en cuatro elementos del pensamiento creativo que postula J. Guilford: flexibilidad, Fluidez, originalidad y viabilidad.

**Fluidez:** Es la capacidad de hacer el mayor número de pensamientos sobre un tema, problema; esta capacidad es importante para tener la opción de reflexionar sobre todas o prácticamente todas las probabilidades que tiene una circunstancia para escoger con toda libertad este gran número de probabilidades surgidas. Aquí no hay espacio para el criterio social: "más vale pájaro en mano que ciento volando", aquí conviene tener muchos pájaros volando en el cerebro para conocerlos y después tener la opción de escoger al menos uno para tenerlo en mano.

**Flexibilidad:** Esta capacidad nos permite asumir una posición según diferentes perspectivas, aun cuando en esta interacción, los objetivos individuales puedan cambiar o limitarse, en este sentido, este ciclo incluye dejar de lado el egocentrismo y los intereses individuales, para no cerrar la posibilidad de estar en roles diferentes. En el momento en que hablamos de respuestas adaptables, aludimos a proporcionar respuestas de diversa naturaleza, sin conexión evidente con un cuestionamiento similar.

**Originalidad:** De esta controvertida característica se desprenden dos conceptos o definiciones.

- **Capacidad de poder aplicar nuevos modos o nuevas concepciones, en las cosas antes creadas.** Me imagino un rompecabezas armado y la posibilidad de hacerlo y arreglarlo de maneras alternativas, con piezas equivalentes, para hacer un cuadro total mente diferente al primero “Una inteligencia creativa como la habilidad de percibir categorías y órdenes nuevos “entre” los viejos. (Bohm & Peat, 1988)
- **Capacidad de producir cosas absolutamente nuevas, sin precedentes en la historia.** Aquí se fijan los descubrimientos, los inventos, las manifestaciones significativas y los desarrollos que trazaron focos básicos en la historia por no tener precedentes. (Bohm & Peat, 1988)

**Viabilidad:** La posibilidad de hacer realidad un pensamiento ideado. En muchos casos, no se ha pensado en la información pública, en vista de que el individuo creativo es visto como un individuo "imaginativo" y prácticamente etéreo. En cualquier caso, es crítico pensar que esta parte es la que significa la diferencia entre un individuo creativo y fantasioso: la capacidad de solidificar los pensamientos.

En el momento en que se descubre el fundamento del proceso creativo, comienza el significado de la creatividad en sí, ya que cuando el espiral se pone en marcha, sólo se persigue la consecución de la anhelada joya.

La creatividad es el resultado de una metodología de trabajo sin precedentes para los ciclos mentales de la persona, lo que provoca el reconocimiento de ejercicios innovadores, interesantes y extraordinarios que son valorados por la persona.

¿Cuál es esa "forma peculiar de funcionamiento" al que me refiero? ¿Cómo se produce el trayecto innovador dentro del individuo? ¿Qué dinamiza cada una de sus etapas? ¿Cuál es el resultado temporal de cada una de estas etapas? Este gran número de preguntas son las que respondo en el espiral creativo.



**Figura 1:** Espiral creativo  
**Fuente:** <https://www.bing.com/>

Se observa en la figura que el espiral es recorrido y conformado con la palabra interior-exterior. En el momento en que las personas originan que se promueva el avance de la creatividad, que puede partir de especialistas externos y de motivaciones legítimas internas. En la parte interna de la persona creativa constantemente hay motivaciones para animar su razonamiento. Pero también en el proceso creativo la persona participa de forma permanente con el dinamismo que se ponen en juego y, de vez en cuando, incluso lo tensan y esto crea un conflicto: Las potencias interiores del alma y las peticiones sociales exteriores. (Alvarado, 2015)

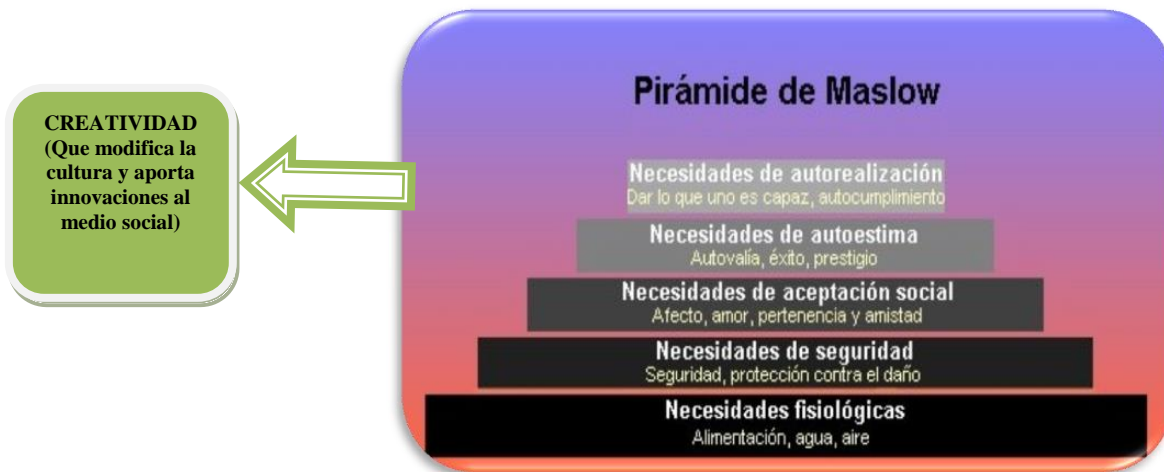
Al espiral creativo se puede acceder a través de la entrada de cualquiera de sus estadios. Sin embargo, debemos empezar por el centro (estadio N° 1), ya que es el centro por el que comienza la activación y puesta en movimiento del individuo: para detectar un conflicto, una dificultad o una necesidad que "cosquillean" la mentalidad del individuo imaginativo.

(Alvarado, 2015)

Haré referencia a: tres ideas, ya que no sugieren exactamente lo mismo y es clave que la persona innovadora sea consciente.

**La necesidad** no puede ser esperada o anticipada en vista de que es importante para un fin, las necesidades están más conectadas con el universo íntimo del individuo ya que la mayor parte de estas necesidades, tanto físicas como de espirituales, provienen desde el interior. Al cubrir las necesidades esenciales para la supervivencia: alimentación, abrigo y seguridad, la persona empieza a sentir diferentes necesidades de origen espiritual: Hay una exigencia por la propia realización del individuo, de ser reconocido por la comunidad, etc. (Maslow). Lo que sea el inicio de la necesidad, el pensamiento creativo comienza en el espiral con el anhelo para cubrir las necesidades. La consecuencia de satisfacer o cubrir una necesidad podría ser la fabricación de un material, inmaterial o producto.

La pirámide planeada por Abraham Maslow. Según este creador, las necesidades de la persona son progresivas y se van tropezando de manera que cuando se cubren los requisitos de una petición es el punto en el que se empiezan a sentir las necesidades del orden superior. (Coll, 2001).



**Figura 2:** Pirámide de Maslow

Fuente: [http://www.eumed.net/cursecon/2/necesidades\\_sociales.htm](http://www.eumed.net/cursecon/2/necesidades_sociales.htm)

2

**Problema:** Emerge como un trastorno del equilibrio mental del individuo. En el momento en que sucede una problemática, es porque se ve que la situación considerada ideal no coincide con la situación real, lo que desequilibra o afecta el orden interno. Aquí (como en el surgimiento de una necesidad) se puede comenzar con el espiral creativo: El sujeto o persona al ponerse en movimiento para unir dos puntos

distanciado y pretender hacer que la situación real se transforme en el idóneo, para solucionar no es de acceso fácil, pueden crearse diferentes técnicas de creación, a lo largo del trayecto espiralado y contribuir a la preparación de soluciones posibles. También la solución del problema puede con llevar a la elaboración de un producto (Vejling, 2016)

El problema se trata de algo que se interpone en el camino real del hombre y lo que anhela (Rodríguez, 2002, p.20).

**Conflicto:** Viene a ser la lucha de dos a más partes enfrentadas; y cada una de ellas pretende lograr un fin concreto contrario al resto. El problema que se inicia en el espiral creativo es factible que no implique a la persona, sino que este creador ayude a resolver problemas a otras instituciones o personas, que la solución del conflicto esté enlazada en la elaboración de un elemento tangible. (Malaver, 2019)

Desacuerdos de creencias o intereses creen que en los anhelos comunes de los miembros no puedan ser conseguidos simultáneamente (Pruitt & Rubin, 2009, p.29).

### **1.2.2. Teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel**

Para David Ausubel y el Constructivismo Disciplinario es evidente que ninguna teoría o tendencia pedagógica cumple con integridad las necesidades de la educación dado a la complicación del mismo procedimiento; sin embargo, una elección sincrética que se centra en la educación significativa demuestra sobre los logros y cumple metas de los estudiantes (Gimeno & Perez, 2008)

Consideramos estas tres instituciones educativas: **Activa** por su prioridad en el saber hacer, ya que permite impulsar el desarrollo, el estar ocupado y el saber cómo coexistir. **Lúdica** por su atención en el ser, trabajando con las emociones, el deseo de la persona de ser y el descubrimiento de su dedicación, investigando la manera de vivir, es decir, el aprendizaje del alumno y **Constructivista** por su prioridad en aprendizaje, en los contenidos curriculares que dejan que el acto de pensar desarrolle, investigar la labor y la autoevaluación del aprendizaje, en fin, el saber aprender (Gimeno & Perez, 2008)

Es debido al psicólogo cognitivo David Paul Ausubel (1968) se encargó de desarrollar la Teoría del Aprendizaje Significativo. De acuerdo con la hipótesis, para estudiar el concepto, se debe tener información básica sobre él, que sirva de material de base para nueva información. (Arrollo, 1992)

Se entiende que el aprendizaje significativo como aquello que sucede cuando el estudiante vincula la nueva información con la que ya tiene, reconstruyendo y reajustando el proceso de ambas informaciones. En otras palabras, los nuevos conocimientos son condicionados por la estructura de los conocimientos y las experiencias, y éstos, así, la reestructuran y modifican. (Arrollo, 1992)

El aprendizaje significativo será aquel el cual los profesores establezcan un ambiente de enseñanza en el que los estudiantes comprendan lo que les enseña. La enseñanza significativa es la que guía a la transferencia. Este aprendizaje utiliza lo que se aprendió para nuevos contextos, en situaciones, es por tanto, contrario al aprendizaje mecanicista (Arrollo, 1992)

## Ideas Básicas del Aprendizaje Significativo



**Figura 3:** Cono del aprendizaje de Edgar Dale.

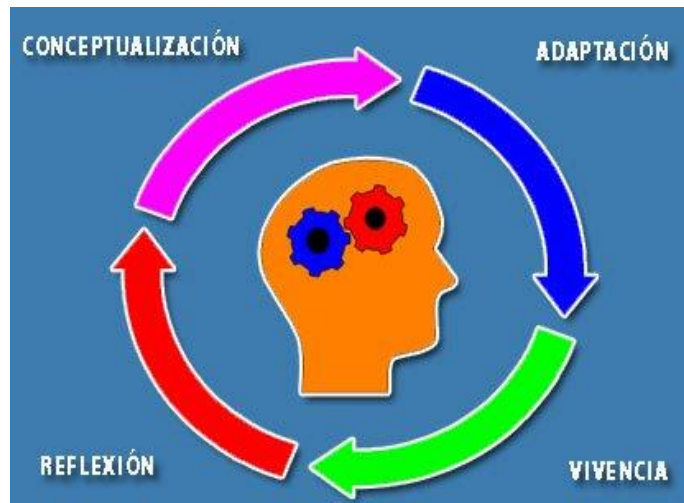
Fuente: <http://blog.agirregabiria.net/2007/05/el-cono-del-aprendizaje-y-de.html>

El conocimiento ya adquirido debe relacionarse con lo que se desea obtener para que sirva de base o punto de apoyo para adquirir nuevos conocimientos.

Significa mucho cultivar la información expansiva, la metacognición para facilitar e incorporar nuevos datos.

Es importante que los nuevos datos se unan a la estructura mental y resulten esenciales para la memoria extensiva.

El aprendizaje mecanicista y el aprendizaje significativo no son 2 tipos de aprendizaje inversos, sino que se completan recíprocamente durante el procedimiento educacional. Pueden darse al mismo tiempo en una tarea de aprendizaje semejante.



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

Solicita una contribución proactiva por parte del alumno en la que la atención se centra en cómo se obtiene la información

Su objetivo es acceder a los estudiantes para que determinen su propia información y dirigirlos para que logren independencia a través del proceso de andamiaje. Un último objetivo de este tipo de educación es permitir que los alumnos obtengan la facultad de aprender.

Se puede lograr un aprendizaje significativo mediante la presentación del contenido por parte del profesor o el descubrimiento de los estudiantes

El aprendizaje significativo implica la síntesis y adecuación de ideas. Se está frente a un procedimiento de estructuración e incorporación de contenido. Al extender la promulgación de la activación a otros conceptos en la organización jerárquica o red de conceptos, se puede cambiar en alguna medida, comúnmente en el sentido de ampliación, reajuste o reconstrucción cognitiva, lo que constituye la mejora de la estructura del conocimiento del aprendizaje.

Las diferentes conexiones que se crean en el nuevo conocimiento y las que generalmente existen en el diseño intelectual del aprendizaje, incluyen el aumento de la comprensión y la significación (Gimeno & Perez, 2008):

- Es constantemente: La educación que obtenemos es un periodo largo.
- Genera un cambio mental, pasamos de una condición de no saber a saber.
- Se basa de conocimientos previos, se basa en la experiencia.

### **Pasos a Seguir para Promover el Aprendizaje Significativo:**

- Brindar una retroalimentación fructífera, para orientar al estudiante e inculcar una razón propia.
- Brindar confianza.
- Aclarar por medio de ejemplos.
- Dirigir el proceso cognitivo.
- Impulsar métodos de enseñanza
- Elaborar un aprendizaje cognitivo.

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

Se espera que cada uno de los ítems elegidos por el plan educativo sean esenciales para el desarrollo de los estudiantes, de manera que aprendan significativamente. (Gimeno & Perez, 2008)

No todos los estudiantes tienen una inclinación hacia los contenidos. El aprendizaje es significativo en la medida en que el contenido es importante para el estudiante. El interés debe ser visto como algo que hay que crear y no sólo como algo que el alumno "tiene". El interés se estimula gracias a los elementos establecidos en el salón de clases.

El contenido no debe estar cubierto para que no sea agotador, sino que debe incorporar la valiosa oportunidad de comprender y cooperar con el mundo real.

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

El aprendizaje estricto (aprendizaje por repetición, por ejemplo, poesías) es significativo en la medida en que es esencial para un montón de pensamientos aprendidos (comprender los pensamientos comunicados en una poesía)

El aprendizaje significativo no siempre se produce, de vez en cuando el alumno no construye conexión alguna con sus pensamientos anteriores y se limita a la simple reiteración memorística.

Para que se produzca un aprendizaje significativo es necesario (Navarro, 2010):

- Que la educación tenga sentido para el estudiante
- Que el conocimiento presentado esté estructurado con cierta coherencia interna (significatividad lógica)
- Que los contenidos se relacionen con lo que el estudiante ya sabe (significatividad psicológica)

### **El Sentido en el Aprendizaje Significativo**

Cuando el estudiante está motivado pone en marcha su actividad intelectual. Se utiliza el término sentido para referir a las variables que influyen en la disposición del estudiante a realizar el intento vital de aprender definitivamente. (Navarro, 2010)

Se hace mención a todo el argumento donde se elaboran los procesos de aprendizaje y de enseñanza e incluye elementos como (Navarro, 2010):

- La autoimagen del estudiante
- El temor a fracasar.
- La confianza que merece el docente
- El entorno grupal.
- La manera de preparar la formación escolar
- El interés por el contenido

### **Requisitos para Lograr el Aprendizaje Significativo**

**Significatividad Lógica de Contenido:** Eso está destinado a ser, que el material introducido tiene una estructura interior coordinada, que es impotente para llevar al desarrollo de las implicaciones. Las ideas que el instructor presenta siguen una

agrupación coherente y organizada. En definitiva, lo importante no es sólo el contenido, sino también la forma en que se presenta.

Para que los datos introducidos al alumno sean comprendidos, es vital que el contenido resulte significativo a partir su construcción interior y que el docente respete y presente este diseño, introduciendo los datos de forma razonable y coordinada; deben seguir una disposición coherente en la que cada uno de sus puntos de vista debe ser lúcido con los demás.

Cualquier tema curricular tiene, característicamente, un diseño inteligente que permite comprenderlo, sin embargo, son los arreglos del contenido, la aclaración de los pensamientos o los ejercicios que se sugieren los que finalmente configuran o no su organización y su estructura.

**Significatividad Psicológica de los Contenidos:** Alude a las oportunidades que tiene el estudiante de interconectar la información dada en el pasado, ya incluida en su estructura cognitiva. Los contenidos entonces son asimilables para el estudiante. El estudiante debe contener pensamientos comprensivos en su diseño intelectual; suponiendo que esto no sea así, el estudiante almacenará en la memoria transitoria los datos para responder a una prueba de repetición, y olvidará luego, definitivamente, ese concepto.

Los conceptos deben ser apropiados al grado de avance y a la información pasada que tiene el alumno. El interés por la asignatura no asegura que los alumnos puedan realmente aprender un contenido excesivamente complejo.

Para que el estudiante comprenda el contenido, realmente debe tener patrones en su estructura de comprensión con los que pueda relacionar y descifrar los datos que se le presentan. En caso de que el alumno no los tenga, por muy organizados y claros que sean los nuevos datos, no podrá comprenderlos ya que requieren un grado de pensamiento o información explícita que no tiene.

Los educadores deben, por una parte, tener la opción de avivar la información anterior del alumno haciéndole contemplar sus pensamientos y conocerlos. Por otra parte, deben elegir y ajustar los nuevos datos de manera que puedan identificarse con sus pensamientos, incluyendo si es fundamental datos que puedan utilizar como un "puente" entre lo que los estudiantes definitivamente saben y aquello que necesitan aprender.

La importancia lógica se promueve a través de interrogantes, debates, planteamiento de dudas, introducción de datos generales en contenidos reconocibles, para que los estudiantes movilicen lo que ya conocen y coordinen sus conocimientos para aprender; es de gran importancia que esta acción sea esencial para los elementos cotidianos de la clase y que los estudiantes la adopten como técnica de aprendizaje.

**Actitud favorable del alumno:** Ya hemos señalado que las ganas de aprender de los alumnos no son suficientes para un aprendizaje significativo, ya que también deben tener la opción de aprender (la importancia lógica y mental del material). En cualquier caso, para conseguirlo, si el estudiante no quiere el aprendizaje no se producirá. Esto forma parte de las tendencias emocionales y de actitud, en las que los educadores pueden incidir mediante la inspiración. Asegura que los estudiantes quieran aprender requiere tanto un esfuerzo para hacer que el contenido sea interesante como un clima escolar significativo para el aprendizaje. Además de querer, también es importante que los alumnos puedan hacer.

**Enfoque globalizado:** Para lograr un aprendizaje significativo, es conveniente tener una perspectiva mundial como forma de abordar la técnica para la educación.(Gimeno & Perez, 2008)

El enfoque globalizado incluye la introducción de los contenidos presentando sus relaciones y conectándolas con el entorno frecuente del estudiante o con otro entorno importante.

Ver los contenidos en su ámbito y como instrumento para solucionar necesidades como una ventaja para adquirir significado. De ahí que los procesos de

aprendizaje de la enseñanza se consideren como un pensamiento crítico en el que se deben buscar, ordenar y aplicar datos.

El enfoque globalizado recomienda partir de un encuentro mundial, y de a poco presentar de forma constante una metodología más decidida, científica y dividida, y después volver a la totalidad con un nivel de desarrollo en constante evolución.

**Grado de significación de los aprendizajes:** Al obtener los datos, los estudiantes descifran con sus mismos esquemas de comprensión; los significados son diferentes según los medios que necesitan para identificar conexiones y la actitud para crear. (Gimeno & Perez, 2008)

Asimismo, las implicaciones son individuales; piensa que el aprendizaje incorpora diferentes grados de importancia. El aprendizaje no incluye ganar a lo grande o perder; en su mayor parte considera nuevas elaboraciones que podrían incorporar grados de importancia más eminentes. Los instructores deben enmarcar las mejores circunstancias para que las revelaciones que los alumnos desarrollen sean tan significativas como se pueda prever. (Gimeno & Perez, 2008)

Los contenidos elaborados por los estudiantes son constantemente perfectibles, se mejoran y se renuevan continuamente ampliando su disposición y utilidad. No tiene sentido una programación directa en la que el conocimiento se agote en cada tema. Se trata de proponer una secuencia del conocimiento en la que se retoman los pensamientos de varios temas, dando así libertades progresivas de elaboración y oportunidades adicionales de relación.

En el momento de elegir contenidos para una unidad didáctica, es importante incorporar puntos de vista de varios bloques y, si es posible, de cada una de ellas. En consecuencia, con el tiempo el conocimiento se habrá trabajado con varios puntos, en varias ocasiones y con niveles de desarrollo profundos.

La idea de aprendizaje significativo, y el aseguramiento dinámico de la implicación que sugiere, entonces alude a una programación espiralada de la información.

Instruirse implica obtener datos, retenerlos y recuperarlos en un momento dado. En el momento en que el aprendizaje significativo se lleva a cabo en la sala de estudio, los alumnos han obtenido el conocimiento ya que han tenido la opción de comprender los datos que se les han presentado al tener una información previa adecuada y satisfactoria. Las conexiones consideran el repaso; lo que no está conectado no es realmente aprendido; pasa inadvertido o se termina olvidando.

La retención exhaustiva o comprensiva es la consecuencia de una educación significativa; este conocimiento incluye una organización de conexiones que funciona con la revisión. Los pensamientos nuevos se basan en los que anteceden y el contenido se ve por su conexión con otra sustancia. (Gonzales, 2011)

**Funcionalidad de los aprendizajes:** La información esencialmente académica es práctica, por lo tanto, tiende a aplicarse en circunstancias distintas en que se aprendió. La aplicación no es sólo la utilización de lo realizado, sino también la progresión de lo conocido. (Gimeno & Perez, 2008)

En cualquier experiencia de enseñanza y de aprendizaje intencional es fundamental comprobar si se ha logrado el aprendizaje previsto. Asegurarse de que el contenido se aplica en diferentes entornos es el mejor indicio de que se ha logrado. (Gimeno & Perez, 2008)

La sustancia del aprendizaje significativo es que los pensamientos innovadores comunicados de forma figurada (la tarea de aprendizaje) se conectan de forma no subjetiva y no estricta a los que los alumnos conocen definitivamente (su estructura cognitiva en relación con un campo particular) y que la consecuencia de esta comunicación dinámica e integradora es el surgimiento de otra implicación que refleja la naturaleza significativa y denotativa de este elemento interactivo. (Aprendizaje Significativo, 2010)

Ausubel comunica en relación al paso del significado lógico en significado psicológico lo siguiente: “La posibilidad de relacionar de una manera no arbitraria y no literal unas proposiciones lógicamente significativas con la estructura cognitiva de una persona concreta (que contenga unas ideas de anclaje

adecuadamente pertinentes), es lo que hace posible la transformación del significado lógico en psicológico durante el curso de aprendizaje significativo”.

En tal sentido, sin un plan de juego de aprendizaje significativo con respecto al alumno y sin una tarea de aprendizaje posiblemente significativa queda fuera del ámbito de posibilidades que el resultado del aprendizaje sea significativo, sin embargo pide adicionalmente estructuras psicológicas de información dirigidos por los pensamientos asimilados exclusivamente por los alumnos, por ejemplo esa representación coordinada y asimilada de una información dada en la memoria se desarrolla de forma explícita. (Gimeno & Perez, 2008)

Ausubel (2002) establece conexiones entre el aprendizaje significativo, el nivel de importancia esperado, el nivel de significación legítima y la significación mental, que pueden percibirse de la siguiente manera:

- **El aprendizaje significativo o adquisición de significados:** Requieren un material posiblemente significativo y una disposición de aprendizaje importante. (Ausubel, 2002)
- **El grado de significado potencial:** Se basa en el nivel de importancia coherente (la capacidad del material para conectar de forma no errática y significativa con pensamientos relacionados pertinentes que están dentro del alcance de la habilidad de aprendizaje humana). (Ausubel, 2002)

**El significado psicológico (significado fenomenológico idiosincrático):** Es el resultado de un aprendizaje significativo o de una importancia potencial y de una mentalidad de aprendizaje significativa. (Ausubel, 2002)

Se encuentra dentro de los escenarios educativos del trascender por encima de un entendimiento memorialista a uno verdaderamente importante. Por ello es necesario acentuar la propia capacidad del individuo. El aprendizaje verbal significativo se somete a límites intelectuales específicos, por ejemplo, la representación emblemática, la deliberación, la ordenación y la especulación.

El aprendizaje significativo en el alumno no es comparable al aprendizaje de material significativo, ya que esta última opción alude a una experiencia educativa particular y a unas condiciones de enseñanza explícitas y no a las cualidades del contenido que se aprende. El contenido es posiblemente enorme.

El aprendizaje significativo establece un componente excepcionalmente viable en el manejo de los datos y el almacenamiento dado su naturaleza no consistente y no basada en el texto de la capacidad de relacionar la acción de aprendizaje con el plan mental del sujeto.

La importancia del desarrollo del aprendizaje significativo reside en la forma en que los pensamientos comunicados de forma simbólica se conectan de forma no autoritaria y fundamental (no al pie de la letra) con lo que el alumno sabe definitivamente. La relación considerable y no subjetiva implica que los pensamientos se identifican con alguna parte existente explícitamente significativa de la construcción mental del estudiante, una imagen, una imagen mayormente significativa, una idea o una idea.

La estrategia de instrucción pública está necesitando áreas de fuerza para un razonamiento idealista que coordine sus actividades en un horizonte de cualidades humanas y sociales. (Gimeno & Perez, 2008)

Es notable que estamos atravesando un curso de cambio subyacente tanto en las naciones del primer mundo como en las no industriales. Esto es el resultado del efecto consolidado de una agitación mecánica en vista de las innovaciones de la correspondencia de datos, el desarrollo de la economía mundial y un curso de cambio social cuyos signos fundamentales son el cambio del trabajo de las damas en el ojo público y la mejora ampliada de la conciencia ambiental. (Gimeno & Perez, 2008)

Desde la mitad primera del siglo XX, la ciencia y la innovación fueron las bases fundamentales de la utilidad. En un tiempo posterior a la Segunda Guerra Mundial, la información y los datos se convierten en los componentes básicos de producción de la abundancia y el poder en la ciudadanía.

Esto nos lleva a pensar de una manera distinta, y es prácticamente seguro que los alumnos que vienen no serán fundamentalmente los mismos que los del presente. Los centros educativos deberían pensar realmente en un cambio de su trabajo, centrando sus ejercicios primarios en la preparación de alumnos de otro tipo, aptos para reconocer y abordar situaciones más complejas que las actuales, que solicitarán un esfuerzo coordinado con sus compañeros en distintos puntos del planeta; que tengan destrezas y capacidades para fabricar y cambiar información, preparados para diseñar ciclos útiles y ser exitosa y fundamentalmente interesados en el cambio amistoso y el mercado mundial.

La enseñanza significativa es la base de la formación pensada en el individuo; se refiere en absorber lo que se ha realizado, haciéndolo propio, de forma similar a lo que ocurre con los alimentos que se ingieren y se digieren. Cuando el aprendizaje tiene importancia para el individuo, se le incorpora, posteriormente, no se olvida y se puede aplicar esencialmente en la existencia diaria, esta clase de adaptación infiere constantemente un contenido afectivo, ya que sabemos que la persona es una unidad completa que debe funcionar de manera plena.

El aprendizaje puede definirse como un cambio de conducta moderadamente duradero que puede aclararse en cuanto a la experiencia o la práctica. Los cambios en la conducta que se deben a elementos como, por ejemplo, las drogas y el cansancio, no son considerados como aprendizaje, ya que generalmente son breves o se generan por un propósito distinto al de la experiencia o la práctica.

A pesar de la importancia potencial intrínseca en la recomendación específica, en el caso de que la intención del alumno sea retener de memoria y en un sentido literal, por lo tanto el sistema de enseñanza como los resultados del mismo serán inútiles e involuntarios.

En lugar de la repetición y el aprendizaje memorístico, un método de aprendizaje con significado, utilizando la apreciación, con referencias al mundo real, con la amplia utilización de la comprensión, con la pronta aplicabilidad; es lo que

destaca y despierta el interés del estudiante, que se incorpora al individuo y por lo tanto no se olvida.

Los individuos que se concentran en ello y tratan de lograrlo, son docentes ávidos de pensar en cuestiones instructivas que les permitan trabajar en su práctica diaria, son individuos dedicados, o si no, ávidos de educar; cosa que nos conduce a reflexionar: ¿Cuál es entonces la naturaleza de nuestra labor como educadores? ¿Qué debe ocurrir para que podamos decir que somos mejores educadores?

Hoy en día se exigen a los educadores bastantes atributos, cualidades y capacidades que podrían distraer la atención del contenido del trabajo real. Por ejemplo, es normal dar con valoraciones de estudiantes, tutores o inclusive socios que dicen: "el educador debería ser un compañero" o "debería ser un facilitador", sin embargo, no contribuimos casi nada a la realización de su identidad; por el contrario, se ven presionados y confundidos, dejando este gran número de suposiciones sólo en objetivos sinceros, sin encontrar el mismo docente la importancia de su labor educativa.

No es una idea inesperada que la esencia del trabajo del docente sea educar, sin embargo, este origen es común de los modelos fijados en el educador y su exposición; podemos investigar este origen del Modelo Educativo en los ejercicios realizados a través del docente y estudiante en el Modelo Centrado del Aprendizaje. El educador aclara puntos en la clase, aclara su visión, da tareas, planifica pruebas y califica; mientras que el alumno se ocupa de atender las explicaciones, intenta adquirir la información, realiza actividades, se prepara para sus pruebas y puede aprobar o desaprobar.

Como debe ser obvio, el trabajo del estudiante en este modelo es latente y totalmente abierto; por consiguiente, el estudiante responde a los ejercicios realizados del docente. Comúnmente, las asignaturas tienen una sólida acentuación en la obtención de información; el educador espera que el agradecimiento de sus estudiantes es un componente de la cantidad que aprenden. (Gimeno & Perez, 2008)

Una parte de estos educadores se hacen efectivos añadiendo temas al programa del curso para que sus alumnos logren salir mejor preparados. De esta didáctica se espera que para ser un educador superior es importante informarse sobre el curso o sobre la didáctica.

Por el contrario, el "Modelo Centrado en el Aprendizaje", los ejercicios del educador y del alumno cambian por completo: el educador planifica los ejercicios de aprendizaje, aprovecha la información previa del alumno, trabaja con la obtención de información de diversos tipos, muestra el aprender y evalúa; en tanto que el estudiante hace ejercicios, analiza y diferencia en función de esta realidad presente, desarrolla su propia enseñanza y se evalúa. El trabajo del alumno en este modelo no sólo es potente, sino también dinámico. (Díaz, 1998)

Según este punto de vista, captar una explicación aburrida y claramente aturdidora: "La ocupación del instructor no es educar, la responsabilidad del educador es ayudar a los alumnos a aprender es concebible. (Díaz, 1998)

Como se observa, la labor del educador no puede minimizarse a la de un simple emisor de datos, ni a la de un habilitador del aprendizaje. Por el contrario, el educador se convierte en un intermediario en la experiencia del estudiante con la información. Desde esta intercesión, el instructor organiza y coordina la acción mental útil de sus alumnos, a los que presta una asistencia educativa adaptada a sus capacidades. (Díaz, 1998)

La UNESCO recomienda que nuestros alumnos "deben aprender a ser conscientes, a hacer, a ser y a vivir, respectivamente".

Permítannos utilizar técnicas y metodologías que hagan avanzar estos tipos de aprendizaje. A partir de aquí, los mapas de ideas, por ejemplo, son un valioso artilugio para hacer progresar el aprendizaje significativo en estos cuatro puntos de apoyo.

Es probable que no haya ningún educador que no haya oído esta inusual expresión: aprendizaje significativo. En cualquier caso, debe percibirse de manera humilde que no son muchos los que tienen claro a qué alude, cuál es la verdad de

su realización, independientemente de si hay varias formas de este, estratégicamente cómo se logra y por último cómo se evalúa.

A fuerza de reiteración, diversas opiniones se transforman además en leyendas que, más allá de aclarar el artículo, establecen una interrupción de la esencia de la labor educativa. Hay que tener en cuenta que hay algunos mitos que rodean la enseñanza significativa, que desorientan y alteran sus éxitos esperados.

En definitiva, ¿qué es en realidad la enseñanza significativa y cómo se puede avanzar en ella?

Ausubel sostiene que el aprendizaje por revelación no debe introducirse como algo contrario al descubrimiento que se produce por la apertura (aprendizaje por recepción), ya que la última opción puede ser igualmente viable (en calidad) que la anterior, en caso de que se disponga de atributos específicos. Además, puede ser eminentemente más competente, ya que se invierte bastante menos tiempo. (Gimeno & Perez, 2008)

El aprendizaje escolar puede producirse por recopilación o por descubrimiento, como metodología de enseñanza, y puede lograr un aprendizaje de calidad (llamado significativo por Ausubel) o de mala calidad (memorístico o repetitivo) en el alumno.

### **Características del Aprendizaje Significativo**

Afirma que las características del Aprendizaje Significativo son (Educate, 2011):

- La nueva información se integra de forma significativa en el diseño mental del alumno.
- Esto se consigue mediante un esfuerzo deliberado del alumno por relacionar los nuevos datos con sus datos anteriores.
- Lo anterior es consecuencia de una relación plena de los sentimientos del alumno, es decir, el alumno debe tratar de entender lo que se le presenta tal y como lo considera significativo.

## **Ventajas del Aprendizaje Significativo**

El Aprendizaje Significativo tiene claras ventajas sobre el Aprendizaje Memorístico (Educate, 2011):

- Produce un mantenimiento realmente duradero de la información, cambiando el diseño mental del alumno al modificarlo para coordinar la nueva información.
- Trabaja con el aseguramiento de la nueva información conectada con lo realizado anteriormente de manera significativa, ya que está obviamente presente en su estructura cognitiva, trabajando con su conexión con los nuevos elementos.
- El nuevo dato, al conectarse con el pasado, se guarda en la supuesta memoria de largo plazo, donde se protege más allá del olvido de sutilezas auxiliares explícitas.
- Es dinámico, se basa en la ósmosis intencionada de los ejercicios de aprendizaje por parte del alumno.
- Es personal, el significado del aprendizaje depende de los activos mentales del estudiante (información anterior y cómo se coordina en el diseño mental).

No obstante, estos beneficios, a numerosos alumnos les gusta aprender a través de la repetición, persuadidos por la pésima experiencia de que los instructores habitualmente evalúan el aprendizaje a través de instrumentos que no conectan alguna otra habilidad que el repaso de datos, sin comprobar su comprensión.

Es valioso hacer referencia a la forma de enseñanza de memorización y aprendizaje son los límites constantes en el que ambos existen juntos en más o menos grado y por regla general no podemos hacer que no estén fundamentalmente relacionados. Normalmente conocemos algo de manera metódica y después de un tiempo, a causa de una lección o una explicación, se convierte en algo significativo para nosotros; o a la inversa, nos permite captar en términos cotidianos el significado de un pensamiento, sin embargo, no podemos acordarnos de su clasificación o su definición.

## **Tipos de Aprendizaje Significativo**

Ausubel señala 3 tipos:

**Aprendizaje de Representaciones:** Este es el momento en el que el niño adquiere el vocabulario. Al principio adquiere un lenguaje que se refieren a elementos genuinos que son importantes para él, pero todavía no las distingue como categoría. Entre ellos, el niño aprende la palabra "mamá", la que solo es importante para su propia madre. (Gimeno & Perez, 2008)

**Aprendizaje de Conceptos:** A partir de experiencias importantes el niño, entiende que "mamá" también es utilizado por otros para referirse a sus respectivas mamás. Igual ocurre con "papá", "hermana", "perro", etc. (Gimeno & Perez, 2008)

De la misma manera puede ocurrir cuando, de pequeños, los alumnos están expuestos a entornos de aprendizaje por recopilación o divulgación y comprenden ideas teóricas, por ejemplo, "gobierno", "país", "democracia", "mamífero", y otras.

**Aprendizaje de Propositiones:** En el momento que el alumno obtiene el conocimiento de un concepto, está en posibilidad de formar una oración que contenga más de una idea en los que algo se afirma o niega, asimilado integrando el nuevo concepto con la información pasada en su diseño mental, la asimilación puede ser lograda por uno de los siguientes procesos (Gimeno & Perez, 2008):

- **Diferenciación Progresiva.** Cuando el concepto nuevo se subordina a conceptos más inclusores que el alumno ya conocía.
- **Reconciliación Integradora.** En el momento en que el nuevo concepto es de un nivel de consideración más significativo que el concepto que el alumno conocía.
- **Combinación.** El momento en que el nuevo concepto tiene un orden jerárquico similar al de los conceptos conocidos.

En el momento en que un adulto ha incorporado un contenido, de vez en cuando no recuerda que se trata de una interacción que, para el estudiante, aborda un trabajo de transformación de su construcción mental. Repasemos los problemas que representan para que un menor de seis años entienda la conexión entre: México, Matehuala, San Luis Potosí, Europa, Brasil, entre otros. El individuo debe acomodarlos a través de los tipos de asimilación introducidos y la comprensión de los conceptos: barrio, Estado, país, continente.

El aprendizaje de sugerencias es lo que podemos sostener a través de la utilización adecuada de los mapas de ideas, ya que nos permiten imaginar procesos de ósmosis en cuanto al tema que queremos aprender.

### **Implicaciones Didácticas**

A partir de la información sobre los esencial previos para que se pueda dar una enseñanza de manera significativa, y podemos encontrar resultados de índole didáctico.

**En primer lugar**, se puede plantear la necesidad de conocer el conocimiento anterior del estudiante, vale mencionar, se debe la seguridad de que el conocimiento a introducir puede identificarse con pensamientos pasados, en tanto si nuestros estudiantes tienen conocimiento sobre el tema nos ayudará a mediar en la preparación. El propio Ausubel compone, como expresión inicial de su ejemplar texto Psicología Educativa: "Si tuviera que reducir toda la ciencia del cerebro instructivo a una sola directriz, expresaría lo siguiente: el principal componente que influye en la realización es lo que el estudiante sabe definitivamente. Descúbrelo y enséñalo como sea necesario.

**En segundo lugar**, tenemos la estructura de nuestro material de la asignatura, y así tenga un orden lógico y de varios niveles, teniendo en cuenta que no solamente el contenido es importante, sino también la manera en que se conoce con los estudiantes, así que debe ser introducido en sesiones organizadas, según su potencial de incorporación.

**En tercer lugar**, es la inspiración del alumno. Tomemos en cuenta que, si al estudiante prefiere no aprender, no aprende. Así que debemos propiciar que necesite realizar lo que le presentamos. Que el estudiante mantenga una gran disposición, que se muestre alegre en nuestro grupo, que piense en su docente, no son admiraciones sinceras de la labor en la sala de estudios, sino que deben ser buscadas deliberadamente por las personas expertas en la educación. Como afirma Don Pablo Latapí: "Si tuviera que señalar un indicador y sólo uno de la calidad en nuestras Instituciones Educativas, escogería éste: que los alumnos se sientan a gusto en la Institución Educativa". (Barrón, 2003)

Una idea significativa para Ausubel como estrategia educativa, es la del **aprendizaje significativo**, es decir, es decir, es decir ese modelo de descubrimiento que se produce cuando los nuevos datos se identifican con alguna parte aplicable de la construcción mental del sujeto, lo que se denomina concepto integrador (subsumer). En consecuencia, los componentes explícitos de la información se amarran a los más amplios y comprensivos, una interacción conocida como asimilación. Contrario al aprendizaje significativo es el aprendizaje por repetición (mecánico o memorístico), que se describe por la obtención de datos apenas identificados con alguna parte de la estructura cognitiva del sujeto. Sea como fuere, el aprendizaje mecánico resulta fundamental y útil en determinadas circunstancias. Por ejemplo, cuando uno necesita recordar un número de teléfono o una abreviatura (aunque esto también es posiblemente significativo), o cuando el sujeto obtiene datos en un tema que es totalmente nuevo para él. La enseñanza por repetición le ayudará a construir las ideas integradoras esenciales y, a partir de ahí, realizar grandes logros.

Entonces, la asimilación es, en ese punto, una interacción única a través de la cual los datos nuevos se identifican con los existentes en la construcción mental del sujeto. En esta cooperación única, se ajustan tanto el o los conceptos inclusores del diseño mental como la nueva información (proposición o concepto). Las ideas integradoras o comprensivas son, en consecuencia, fundamentales para que se produzca el aprendizaje significativo.

El aprendizaje asimilativo considera que el conocimiento de algo supone esencialmente una construcción lógica específica del contenido, un diseño mental en el alumno con datos progresivamente coordinados, un ciclo ayudado de forma individual a través de alguna forma de inclusión y estrategias de enseñanza basada fundamentalmente en la presentación de organizadores. (Soler, 1992)

Este trabajo del diseño mental anterior hace que se entienda que un propósito aplicable a largo tiempo en el aprendizaje en la sala de estudio debe ser que el alumno obtenga un conjunto de información inconfundible, constante y coordinada, es decir, una construcción que sea impotente para fomentar anclajes significativos y, en consecuencia, potenciar el aprendizaje significativo. Una de las formas en que el docente puede influir en este avance es a través de la técnica de enseñanza utilizada en el aula. Así Ausubel señala que esto sucede "sustantivamente, por la presentación de conceptos y principios unificadores inclusivos, con mayor poder explicativo y propiedades integradoras, y curricularmente, por dos vías que se superponen: a) métodos apropiados de presentación y organización de los contenidos programáticos, así como de la evaluación del aprendizaje significativo de los mismos y b) manipulación adecuada de las variables cognoscitivas, motivacionales, personales y sociales".

De este modo, una metodología expositiva, bajo las particularidades del aprendizaje significativo propuesto por Ausubel, se centrará en la asociación del material didáctico en unidades secuenciadas en vista de las normas de separación moderada, compromiso integrador, utilización de coordinadores anteriores y solidificación.

La estrategia descriptiva, que propone el conocimiento por asimilación a través de procedimientos de incorporación y que busca conseguir un aprendizaje significativo (lo consiga o no), construye una relación de correspondencia del educador con el alumno. El educador es la persona que, en términos cotidianos, aclara los nuevos contenidos a través de una presentación motivadora y ordenada, explica los pensamientos de la asignatura y termina con un último esbozo, sin olvidar que una perspectiva significativa es la identificación de las ideas globales del diseño mental de los alumnos, esencialmente de la mayoría.

Es factible aprender cruzando ambos y es concebible aprender genuinamente tanto por recepción como por descubrimiento. Reconoce tres tipos de conocimiento: a. A. De representaciones. - Comprende la atribución de implicaciones a imágenes específicas. b. A. De conceptos. - Los conceptos se adquieren a través de dos ciclos de desarrollo y absorción. El menor avanza a medida que amplía su vocabulario. c. A. de Propositiones. - implica la mezcla y asimilación de algunas palabras. (Soler, 1992)

De la multitud de elementos que inciden en el aprendizaje el más significativo es lo que el alumno sabe definitivamente. (Ausubel, 1998)

El alumno puede avanzar sin que nadie lo haga suponiendo que está dotado de los instrumentos básicos para hacerlo, considerando la naturaleza individual del aprendizaje y comprendiendo que todo lo que se descubre se aprende.

Aprendizaje significativo: El profesor Sergio Dávila Espinosa, siguiendo a David P. Ausubel, certifica que el aprendizaje significativo tiene las siguientes cualidades:

La nueva información se integra considerablemente en la construcción mental del alumno. Esto se consigue mediante un esfuerzo intencionado del alumno por relacionar la nueva información con su información pasada. Todo lo anterior es el resultado de una asociación plena de sentimientos del alumno, es decir, el alumno necesita darse cuenta de lo que se le presenta ya que lo considera significativo.

Pozo (1989) considera la Teoría del Aprendizaje Significativo como una hipótesis mental de reconstrucción; para sus propósitos, una hipótesis mental se construye a partir de una forma organicista de tratar al individuo y que se centra en los aprendizajes creados en el ámbito escolar. Es una hipótesis constructivista, ya que el propio individuo-ser vivo produce y desarrolla su aprendizaje.

El inicio de la Teoría del Aprendizaje Significativo radica en la mayor ventaja de Ausubel para conocer y dar sentido a las circunstancias y propiedades del aprendizaje, que pueden conectarse con enfoques efectivos y eficaces para incitar

intencionadamente cambios mentales estables, aptos para bendecir la significación individual y social. (Ausubel, 1976)

Teniendo en cuenta que lo que necesita lograr es que los aprendizajes que se produce en la escuela sea significativo, Ausubel comprende que una hipótesis razonable y lógicamente adecuada del aprendizaje escolar debe manejar la naturaleza alucinante y significativa del aprendizaje verbal y simbólico. Asimismo, para lograr esta significatividad, debe centrarse en todos los componentes y variables que influyen en él, los cuales pueden ser controlados para tal fin. (Ausubel, 1976)

El aprendizaje significativo depende de las inspiraciones, intereses e inclinaciones del estudiante. El estudiante no puede engañarse a sí mismo, subestimando que ha acreditado implicaciones lógicamente reconocidas, cuando sólo se ha dejado llevar por ciertas especulaciones poco claras sin importancia mental (Novak. 1998) y sin resultados potenciales de uso. Además, es vital que el estudiante sea crítico de su ciclo mental, para que muestre su capacidad de investigar según puntos de vista alternativos los materiales que se le presentan, para enfrentarse a ellos según varias perspectivas, para trabajar eficazmente para acreditar implicaciones y no sólo para manejar el lenguaje con la intención de engañar y desviar. (Ausubel, La teoría del aprendizaje significativo, 2002)

Una vez más, es Moreira (2000) quien aborda de modo explícito la idea básica del aprendizaje significativo, incorporando las sospechas ausubelianas con la instrucción rebelde propuesta por Postman y Weingartner (1969, citados por Moreira, 2000). Al distinguir las semejanzas y los contrastes y reordenar su percepción, el alumno asume una parte funcional en sus formas de aprendizaje. Como afirma Gowin, esta es su obligación, y señala Ausubel, depende de la inclinación o la enorme conducta de aprendizaje. Esta mentalidad debe influir igualmente en el propio origen de la información y en su valor. Debemos cuestionarnos qué es lo que queremos aprender, por qué y para qué aprenderlo y eso guarda relación con nuestros intereses, nuestras inquietudes y, sobre todo, las preguntas que nos planteemos. (Risco, 2019)

Hagamos una síntesis. Aprendizaje significativo es la interacción que se produce en el cerebro humano cuando éste absorbe nuevos datos de forma no arbitraria y considerable y necesita como condiciones: la inclinación a aprender y el material posiblemente significativo que, de este modo, infiere el significado inteligente de dicho material y la presencia de pensamientos de anclaje en el diseño intelectual del alumno. Subyace la útil integración de razonar, hacer y sentir, que establece el centro principal del desarrollo humano. Es una asociación triádica entre el educador, el estudiante y los materiales instructivos del plan educativo en la que se delimitan las obligaciones que corresponde a cada uno de los protagonistas de la actividad educativa. Es un pensamiento subyacente a diversas especulaciones y enfoques psicológicos y pedagógicos que ha terminado siendo más integrador y exitoso en su aplicación a los escenarios regulares de las aulas, inclinándose hacia reglas explícitas que lo facilitan. Es además el método para afrontar la vertiginosa velocidad con la que se está creando la sociedad de la información, potenciando componentes y referencias claras que permitan el direccionamiento y la navegación vital para afrontarla de una manera crítica. Sin embargo, existen numerosos puntos de vista y sutilezas que merecen una reflexión que nos ayude a aprender significativa y críticamente de nuestros errores en su utilización o aplicación.

### **Aprendizaje Verbal Significativo**

Para David Ausubel es evidente que " que la fuente fundamental de la información es el aprendizaje verbal significativo, en este sentido acentúa la importancia esencial de la información anterior y del vocabulario en relación con la percepción, la asociación y la retención del mensaje. Ausubel entiende que la importancia de la asociación de la información anterior radica en que es la progresión de los datos guardados en la memoria a largo plazo, una corriente que el sujeto recupera mientras lee gracias a sus activos y procedimientos mentales. Esta progresión coordinada de datos se denomina plataforma. (Ausubel, 163)

Cuanto más notable sea la organización de conocimientos previos del usuario, más notable será la probabilidad de que perciba palabras y expresiones significativas, haga separaciones adecuadas mientras lee y construya modelos de importancia correctos. Por lo tanto, una

estructura de conocimientos rica y variada favorecerá el ciclo de percepción, mientras que un diseño pobre y uniforme afectará negativamente a la comprensión y el examen del texto y, por lo tanto, a la satisfacción de la lectura. (Ausubel, Aprendizaje significativo, 1963)

Este aprendizaje será significativo en la medida en que su sustancia pueda conectarse de manera considerable, no en un sentido real con la información pasada de los estudiantes, y en la medida en que el estudiante espere una buena disposición hacia la tarea de aprendizaje, dotado de significados propios para los nuevos contenidos. (Coll, 1992)

Louise et. al. (2001), en lo que les concierne, consideran que el aprendizaje verbal significativo se retrata a la luz del hecho de que el "subestudiante coordina los nuevos datos a su información pasada. Se configura un diseño mental progresivamente solicitado, en el que las ideas más inequívocas se anclan a la información general. (Louise et. Al. 2001)

### **Requisitos para Lograr el Aprendizaje Significativo**

Según el punto de vista de Ausubel (Monereo, 2001), (Coll 1996), para lograr un aprendizaje significativo son esenciales circunstancias específicas, por ejemplo:

- a) Significado lógico del material
- b) Significado psicológico del material
- c) Mentalidad favorable del alumno
- d) Mentalidad del alumno
- e) Memorización comprensiva.

## **1.3. MARCO CONCEPTUAL**

### **Pensamiento Creativo**

Es un don que poseen todos los individuos, algunos más perfeccionados que otros debido a variables sociales, hereditarias, entre otras, que interviene en la manera de encontrar nuevas respuestas para los inconvenientes que surgen y relacionadas con el razonamiento crítico, que acompaña la mitad derecha del lado cerebral del hemisferio cerebral. Este razonamiento es impactado por las partes creativas, que puede ser

aprendida, perfeccionada y dependiendo del grado de relevancia que cada individuo le dé a su extensión de razonamiento. El razonamiento innovador no es un elemento de un método específico. Para que los individuos sean innovadores deben ser motivados, tener lugares abiertos donde puedan exponerse, trabajar en grupo, hablar de sus pensamientos y reposar.

### **Características Esenciales del Pensamiento Creativo:**

La inventiva y el razonamiento innovador exigen una gran labor y una perspectiva específica caracterizada por una disposición de apertura y entusiasmo. Cuatro son las cualidades que saca a relucir Williams (1970) en sus exámenes sobre la capacidad de caracterizar la creatividad: La curiosidad, la asunción de riesgos, la complejidad o el gusto por los problemas, la mente creativa (utilización de la relativa multitud de facultades para producir pensamientos, imágenes y soluciones poco convencionales). (Sanchez, 2020)

Sin perjuicio de estos cuatro atributos, existen cuatro expedientes aportados por especialistas en el plan y desarrollo de escalas de evaluación de la imaginación (Guilford, De Bono, Murria, Swartz) que nos ayudan a evaluar el ítem inventivo. (Sanchez, 2020)

- Fluidez: Capacidad de producir una gran cantidad de pensamientos o reacciones a planteamientos establecidos.
- Flexibilidad: Capacidad de cambiar los diseños de pensamiento.
- Originalidad: Es la parte más característica de la imaginación, que incorpora el pensamiento de consideraciones que nadie más ha pensado.
- Elaboración: Consiste en ampliar y adornar los proyectos con consideraciones y sutilezas novedosas.

Un entorno razonable, abierto y no crítico es quizá el mejor aliado para ayudar a los sujetos a hacer y fomentar su potencial inventivo hasta el extremo.

### **Etapas del Proceso Creativo**

El enfoque inventivo ha sido evaluado por algunos creadores, encontramos que los nombres y la cantidad de etapas pueden cambiar entre ellos, sin embargo, aluden a una clasificación similar de la peculiaridad. **Preparación:** Esto es reconocido cuando

se está comprobando e investigando los atributos de los problemas existentes en su circunstancia actual; se utiliza la consideración con respecto a contemplar lo que se necesita para mediar. Hay creadores que llaman a esta fase de perspicacia en la que las mentes creativas ponen a prueba la problemática. **Incubación:** Se produce una mejora en el desarrollo intelectual en el que se establece un amplio abanico de conexiones entre los temas elegidos y las posibles formas y estrategias de arreglo; se juega con los pensamientos desde el segundo en que el arreglo regular no cumple los supuestos para la mente imaginativa. Esta es posiblemente la etapa más difícil, debido a que la solución se observa desde situaciones electivas a las regulares. **Iluminación:** Algunos creadores llaman a esto la concepción, es el punto en las distintas piezas del enigma "encajan" y trae como consecuencia un pensamiento nuevo y razonable. **Verificación:** Organización final del ciclo donde se planea poner en marcha el pensamiento para comprobar en el caso de que realmente satisfaga el objetivo para el que se planteó, es la frontera para afirmar en caso de que el pensamiento creativo sea realmente efectivo o por el contrario en caso de que sólo haya sido una actividad psicológica. (Williams, 1970)

➤ **Estrategias Didácticas para Desarrollar el Pensamiento Creativo:**

Durante los últimos años, numerosos investigadores de la creatividad han centrado sus esfuerzos en la búsqueda de estrategias y métodos para fomentar la imaginación en el ámbito escolar. Varios activos dependen del método de enseñanza dinámico y moderado, en vista del reconocimiento de la presencia de una extraordinaria comparabilidad entre las técnicas dinámicas y la imaginación. En el área de las actividades, se suponen dos tipos de conducta en un individuo imaginativo. (Betancourt, 2009):

- Controlar o hacer un seguimiento del clima.
- Crear cosas novedosas como hacer nuevas mezclas con componentes afines o coordinar e incorporar de forma electiva.
- Discernimientos u opciones diversas.

➤ **Creatividad:** Es la forma más común de dar lucidez a una idea en la mente y posteriormente iniciar o desarrollar un pensamiento, idea, reflexión o plan en líneas nuevas o no habituales.

➤ **Proceso Enseñanza - Aprendizaje:**

- **Enseñanza:**

Es la interacción a través de la cual se imparte o comunica información general o excepcional de un tema. Esta idea es restringida que la de la enseñanza, ya que la razón de la formación es el desarrollo vital del individuo humano, en tanto que la educación se restringe a comunicar, por distintos modos, determinada información. En este aspecto, la enseñanza incorpora la propia educación. Lo último en educación va hacia la disminución de las teorías, o a complementarlas con la formación. (Betancourt, 2009)

- **Aprendizaje:**

Es la actividad de preparación y el tiempo que lleva esta actividad. Además, es la interacción mediante la cual un individuo se prepara para obtener una respuesta a las situaciones, dicho sistema va desde la obtención de información hasta el método más complejo de recopilación y organización de datos. A lo largo de los primeros años de la vida, el conocimiento es un ciclo programado con escasa inversión de la disposición, más tarde la parte voluntaria adquiere una importancia más notable (aprender cómo leer, aprender conceptos, etc.) que conduce a una imagen adaptada, o sea, una asociación cooperativa entre la reacción y el impulso. En ocasiones, el conocimiento es el resultado de la experimentación, hasta que se alcanza un acuerdo legítimo. (Betancourt, 2009)

- **En conclusión:**

Los estándares de enseñanza y aprendizaje han sufrido cambios críticos en los últimos años, lo que ha permitido el desarrollo, por un lado, de modelos de enseñanza centrados en la educación a modelos orientados al aprendizaje y, por otro, el ajuste de los perfiles de educadores y alumnos. En este sentido, los nuevos modelos instructivos exigen que los educadores cambien su labor de expositores de información por la de monitores de aprendizaje, y los alumnos, de observadores del sistema de enseñanza por la de individuos participativos, proactivos y básicos en el desarrollo de su propio conocimiento. (Betancourt, 2009)

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

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

#### **2.1.1. Provincia Chota**

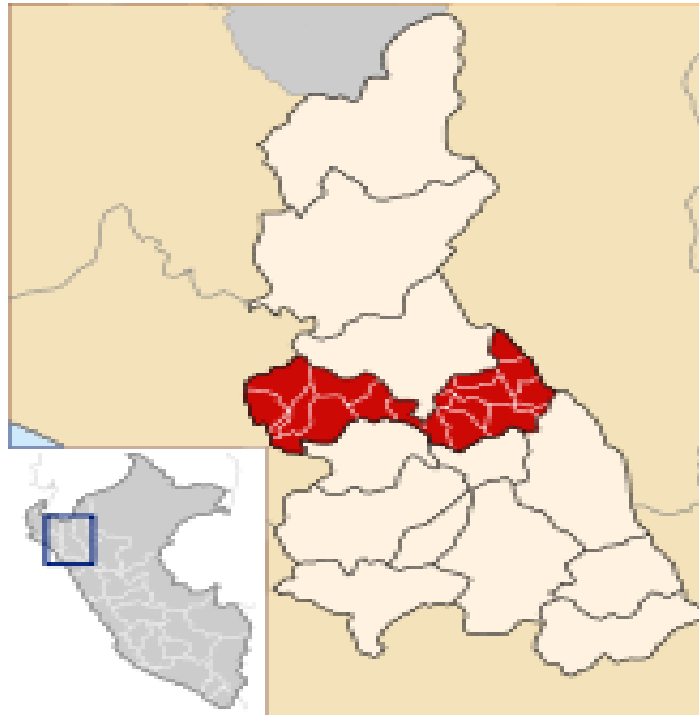
La provincia de Chota es una de las trece que conforman el departamento de Cajamarca en el Norte del Perú. Limita por el Norte con la provincia de Cutervo; por el Este con las provincias de Utcubamba y de Luya (Amazonas); por el Sur con las provincias de Hualgáyoc y Santa Cruz; y por el Oeste con las provincias de Chiclayo y Ferreñafe (Lambayeque). (Wikipedia, 2021).

La celebración más extraordinaria es la Fiesta de "San Juan Bautista", que se inicia el 14 de junio con las 'novenas' hasta los días centrales que son el 23 y 24 de junio, con ejercicios que se completan a orillas del río Chotano (San Juan Pampa). Acumula numerosos invitados de diferentes zonas urbanas del país. Se retrata con motivo de las corridas de toros que se celebran en la plaza de toros "El Vizcaíno" los días 25, 26 y 27 de junio, y se considera la segunda plaza más importante después de la de Acho. ÍDEM.

La provincia de Chota se divide en diecinueve distritos.

1. Choropampa
2. Chalamarca
3. Chiguirip
4. Chimban
5. Chota
6. Anguía
7. Chadín
8. Cochabamba
9. Conchán
10. San Juan de Licupis
11. Tacabamba
12. Tocmoche
13. Huambos

14. Lajas
15. Llama
16. Miracosta
17. Paccha
18. Pion
19. Querocoto



**Figura 4:** Mapa de la Provincia de Chota.  
Fuente: Wikipedia, (2021).

### **Institución Educativa Inicial N° 305, Centro Poblado Cabracancha, Distrito Chota**

El 12 de mayo de 1987 fue creada la Institución Educativa Inicial N° 305 según R.D.Z. N° 0275, bajo la dirección de la profesora Esperanza Guillermina Díaz Paredes, cargo asumido hasta el 2014.

Está ubicada al sur del Distrito de Chota, a una altura de 2520 msnm. En el aspecto socioeconómico los padres de familia son de condición económica media y se dedican a actividades de la agricultura y ganadería. Las amas de casa son las responsables del cuidado del hogar.

El año 2004 se realizó la construcción de tres aulas modernas con el apoyo de la ONG “Perú en Acción”, las que albergan a niños de tres, cuatro y cinco años.

A partir del año 2015 asumió la dirección la profesora Nury Herrera Cayotopa, la que cuenta con el apoyo de padres de familia y de la plana docente (Secretaría Docente).

## **2.2. CÓMO SURGE EL PROBLEMA. EVOLUCIÓN DEL PROBLEMA**

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

El pensamiento creativo es una de las mayores y más complejas potencialidades de las personas, incluye habilidades de pensamiento que permiten la consolidación de ciclos mentales menos complicados, hasta los conocidos como predominantes para la realización de un pensamiento o idea novedosa.

La creatividad ha existido siempre, es una capacidad de las personas y, en consecuencia, está conectada a su propia inclinación. No obstante, durante un largo periodo, la creación como idea fue un punto poco atendido y, en consecuencia, mínimamente examinado, es en los últimos años cuando han surgido estudiosos que se han centrado en desarrollar el tema y fomentar trabajos y aportes sobre esta idea.

La “Creatividad” es un término que se ordena como un típico neologismo inglés, no obstante, esta idea no fue considerada dentro de las referencias de las palabras francesas y de la misma forma, no aparecía en ese marco de la Real Academia de la Lengua Española (1970) tal como la idea que actualmente es entendida como: “inventiva”. Fue sólo después de otras versiones continuas cuando se incluyó en este y en otros diccionarios. En este sentido, en la edición de (1992 pp. 593), esta palabra fue definida como: “facultad de crear, capacidad de creación”. En 1971, la Real Academia de la Lengua Francesa examinó la decisión sobre el reconocimiento de esta palabra y decidió descartarla. Hoy se ha convertido en ineludible y su utilización, como vemos, es general. (Esquivias, 2004)

En la Enciclopedia de Psicopedagogía Océano (1998 pp. 779-780), la “imaginación” se caracteriza como: “Demanda de hacer que existe en estado

probable en cada persona y en todas las edades". Por otra parte, en el Diccionario de las Ciencias de la Educación Santillana (1995 pp. 333-334), se expresa: "El término inventiva implica un desarrollo importante y es de creación permanente. (Esquivias, 2004)

En esta línea, su incorporación formal como idea de estudio en varias disciplinas ha sido reciente y permite una breve mirada a todas las investigaciones posibles y trabajos que pueden producirse al ser abordado, esencialmente por tratarse de una materia de estudio algo nuevo que por fortuna ha adquirido partidarios, particularmente en estos tiempos. (Esquivias, 2004)

Haciendo referencia a la disciplina mental, no se había movido al interior de las ideas cruciales de concentrarse en esta ciencia y en sus puntos de partida, en efecto, se percibía como: desarrollo, creatividad, habilidad, etc. No obstante, en los últimos años ha adquirido interés como espacio de aprendizaje, especialmente en el campo instructivo, e incluso se han realizado investigaciones sobre esta articulación. Es relevante mencionar como estudio de la capacidad de innovación, la ciencia del cerebro no tiene respuestas concluyentes respecto a la idea de imaginación. (Esquivias, 2004)

Así, según la perspectiva de las teorías psicológicas, la creatividad se conceptualiza desde varios puntos: el conductismo, el asociacionismo, la escuela de la Gestalt, los Psicoanalíticos, los Humanistas y los Cognoscitivistas. Cabe destacar que Piaget utilizó la expresión "constructivismo" para caracterizar un método de aprendizaje que necesita fundamentalmente la reinención de la información. Para la gran parte de los terapeutas, la creatividad se considera un elemento complejo que sugiere la comunicación o conexión entre varios aspectos. (Esquivias, 2004)

Estas hipótesis adquieren una generosa significación cuando se extienden en en circunstancias instructivas, en tal sentido, las hipótesis mentales más asumidas actualmente retoman este ciclo como clave para la realización de enseñanzas principales y trascendentes llamados "significativos", para el desarrollo de sus alumnos. Bajo el origen de que la escuela tiene como objetivo definitivo el desarrollo de individuos en edades posteriores con la capacidad de crear y pensar

ante la rutina diaria a la que se enfrentan, es vital entonces comprender esta escuela como un espacio funcional y energético, que adelanta las circunstancias de captación educativa utilizando razonamientos dispares, tanto del educador como del alumno; teniendo en cuenta 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 hechos claves y decisivos para una enseñanza activa y creativa”.

A lo largo de estas exposiciones, esta idea tal cual ha pasado por cambios, el término ahora mismo tiene un número excepcionalmente enorme de adherentes entre los que podemos reconocer: terapeuta, educadores, investigadores, artistas, comunicadores, empresarios, legisladores, expertos en marketing, pedagogos, etc., que exploran y son entusiastas con respecto a su revisión, tanto reuniones a nivel e internacional como internacional. A este respecto, surgen diferentes aportes y significados del tema:

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

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

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

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

**Gardner (1999).** “La creatividad no es una especie de fluido que pueda manar en cualquier dirección. La vida de la mente se divide en diferentes regiones, que yo denomino ‘inteligencias’, como la matemática, el lenguaje o la música”.

### **La creatividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños**

El aspecto inventivo es uno de los vectores más destacados de la instrucción preescolar, ya que simplifica la amplia gama de dimensiones y comunica mejor en comparación con alguna otra dimensión la aspiración de formar personas de manera íntegra. (Menchen, 1999)

De la Torre especifica que los encuentros escolares deben aportar para integrar al niño de manera efectiva en el ciclo instructivo, para este fin se debe encontrar una manera de ayudar a crear y usar su capacidad creadora. (Torre, 1997)

Expresa que el educador debe afrontar la realidad de tolerar la motivación para la creación como algo general, ya que la mayoría de los científicos coinciden fundamentalmente con Guilford (1983) en que la capacidad de crear no es, sin duda, una dotación excepcional de un elegido no muchos, sino más bien una propiedad compartida por todos, en un grado más o menos prominente. Por otra parte, Borrajo (1998) menciona que la idea de educación adquiere otra importancia. En este punto no es imprescindible recoger datos, sino saber qué datos, dónde conseguirlos, cómo manejarlos, cómo modificarlos, cómo reproducirlos y cómo crear a partir de ellos. En este sentido, para esta autora, el adulto debe dejar el trabajo de transmisor de datos por el de creador de condiciones, de aprendizaje, en el que el niño se reconoce con sus aptitudes e impedimentos.

Facilitar un lugar de trabajo y aprendizaje en la que el niño tenga una sensación de seguridad de aprendizaje y fomentar sus habilidades sin miedo a ser criticado. En tales condiciones, se alentará y se apreciará el impulso individual, la creatividad y la libertad consciente que cada niño desempeña sobre su propio ciclo de aprendizaje.

Harter propone la presencia de una conexión estrecha entre la expresión de esta capacidad y la seguridad o certeza que el individuo tiene en sus propias capacidades. Esta relación puede establecerse, según este autor, en dos sentidos (Harter, 1993)

1. Las personas más intrépidas querrán comunicar su potencial imaginativo más realmente que las personas menos seguras de sí mismas (Harter, 1993).
2. Las personas que pueden comunicar positivamente su capacidad imaginativa lograrán con frecuencia ampliar la confianza y la intrepidez. (Harter, 1993)

En este sentido, es factible ver el valor en el impacto que tienen los factores afectivos en la estimulación y expresión de la creatividad.

En paralelo con la evolución cognitiva del niño, su afectividad es igualmente desarrollada. Dentro de ella, una de las principales perspectivas a tener en cuenta es el perfeccionamiento de la idea de sí mismo, que se va conformando desde que el niño es muy pequeño, a través de los diferentes encuentros que tiene con el medio. Un adecuado desarrollo afectivo requiere el desarrollo de un autoconcepto positivo, ya que la idea de sí mismo del niño será un elemento decisivo en la forma en que se enfrenta al mundo y se relaciona con las personas.

Según Burns (1998), el autoconcepto es un conjunto organizado de actitudes que el individuo tiene hacia sí mismo. Dentro de la actitud distingue tres componentes:

1. Componente cognoscitivo (autoimagen): “Alude a la representación o discernimiento mental que el sujeto tiene de sí mismo”. (Burns, 1998)
2. Componente afectivo y evaluativo (autoestima): “Alude a la valoración que el individuo hace de sí mismo”. (Burns, 1998)
3. Componente comportamental (motivación): “Alude a la importancia de la motivación en los procesos de autorregulación de la conducta o de comportamiento”. (Burns, 1998)

### **2.2.2. Evolución del Problema**

El bajo grado de avance del razonamiento inventivo es la peculiaridad que debe ser visible para:

## **El maestro no cumple el rol de facilitador**

El trabajo del educador en la enseñanza inicial o preescolar es garantizar que los niños aprendan y alcancen su desarrollo integral. Por lo tanto, trabaja con la realización de ejercicios significativos y media encuentros, conectados a las necesidades, intereses y capacidad de los niños.

*“Reconozco que no siempre nos desempeñamos a favor del aprendizaje de los niños. No estructuramos el material, el medio o ambiente de enseñanza, de modo que no estimulamos la interacción entre el estudiante y el ambiente del aula, no proponemos metas claras, no logrando desarrollar criterios para determinar si se llegó o no a la meta deseada”.* Entrevista docente. Junio 2020.

También vimos otro tipo de conducta:

*“Algunos docentes mantenemos una posición permisiva dejando actuar a los niños a su criterio, intervenimos sólo si nos lo solicitan o si es muy necesario, no estimulamos la participación y la expresión de lo aprendido”.* Entrevista docente. Junio 2020.

## **El maestro no actúa como interactor**

La producción de un entorno social y cercano para el aprendizaje dinámico:

*“Los maestros 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. Junio 2020.

La ausencia de mostrar ocupación se refleja en no animar a los jóvenes.

*“No brindamos oportunidades para que los niños elijan, piensen y resuelvan problemas por sí mismos, y para que interactúen entre ellos, no garantizamos que los niños aprendan y se desarrollen”.* Entrevista docente. Junio 2020.

El educador considera sobre lo que el alumno descubre en relación con los problemas de aprendizaje, y piensa en las reacciones más adecuadas para ayudarle a avanzar. Producto de ello, el estudiante trata de desarrollar y comprobar las implicaciones de lo que oye y ve, realiza las recomendaciones del educador por medio de una suplantación inteligente, obtenida a partir del modelo del docente.

*“La calidad del aprendizaje depende de la habilidad del docente. Para lograrlo se requiere motivar de forma conveniente al alumno y ofrecerle experiencias educativas pertinentes, estableciéndose una relación de enseñanza-recíproca dinámica y autorreguladora”.* Entrevista docente. Junio 2020.

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

Las instituciones educativas preescolares deben ofrecer todos los elementos, materiales y medios necesarios para que la enseñanza aprendizaje sea efectiva.

*“Lamentablemente nuestra institución educativa inicial no cuenta con los medios, materiales y recursos suficientes para brindar una educación de calidad a nuestros niños. Las principales carencias son sobre todo de personal”.* Entrevista docente. Junio 2020.

### **Baja colaboración de padres y profesores**

Se ha demostrado que la inspiración tiene una contribución concluyente en el flujo innovador. Impacta en la revisión y la elaboración. Es el principal impulso de la actividad, el que sostiene la coherencia del trabajo.

*“Es la motivación, el motor que genera la energía suficiente para obtener un mejor aprendizaje, profundizar en los trabajos, porque sin ésta a los niños les causaría cansancio, se aburrirían con facilidad, la motivación genera entusiasmo no sólo en la tarea, sino en la libertad de crear e imaginar”. Entrevista docente. Junio 2020.*

Poco apoyo para fomentar la capacidad de innovación de nuestros hijos.

*“Como mamá me agradaría participar del aprendizaje de mi niño, pero no estoy preparada, además en casa no cuento con medios para que cumpla con sus tareas mi niño, sin embargo, hago lo que puedo”.*

Entrevista madre de familia. Junio 2020.

### 2.3. CARACTERÍSTICAS DEL PROBLEMA

Los niños de nuestro ámbito de estudio presentan problemas de pensamiento creativo.

#### **Deficiente Desarrollo de Fluidez de Pensamiento**

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

En lo que respecta a la **fluidez asociativa**, el 71.1% de niños no poseen la habilidad de asociar un objeto-objeto, 68.4% palabra – persona y viceversa, 65,8% palabra – objeto, 63.2 % imagen – persona y imagen - objeto, los resultados muestran que los niños no han desarrollado la capacidad de relacionar y mencionar algunas características cuando el docente muestra ciertos estímulos figurativos y verbales y les pide relacionar objetos, palabras y personas. 76.3% no poseen la facilidad para

comunicar ideas, expresar sensaciones y sentimientos consiguiendo explicarlas detalladamente, esto se debe a que los niños no poseen un vocabulario amplio de acuerdo a su edad. (**fluidez verbal**). Sobre **fluidez de las inferencias** el 81.6% no logran imaginarse las consecuencias de un determinado hecho al momento en que se les presenta una hipótesis, o cuando el docente narra parte de una historia y pregunta a sus niños que es lo que podría suceder después de lo narrado. (Espinoza, 2014)

### **Deficiente Desarrollo de la Flexibilidad**

Lo asevera la tabla N° 02. Del 100% de los niños evaluados el 76.3% no logra cambiar fácilmente una idea por otra, a diferencia de un 23.7% que son espontáneos. 78.9% de los niños se somete a reglas impartidas por el docente en clase, a diferencia del 21,1% que suelen ser niños traviesos y que sí presentan dificultades para ajustarse a las normas. Prefieren trabajar solos y no les gusta que les ayuden. Respecto a la categoría **flexibilidad de adaptación** el 78.9% no intenta dar soluciones a un problema específico, es decir cuando al niño se le integra a un nuevo grupo de trabajo no plantea soluciones ante cierta dificultad que presenten al hacer un trabajo. (Espinoza, 2014)

### **Escaso Desarrollo de Originalidad**

La tabla N° 03 nos dice que el 78.9% de niños no plantea soluciones nuevas y sorprendentes y no tiene la facilidad de construir un objeto dañado respectivamente, 76.3% no son originales, no tienen ideas no habituales. Plantear soluciones nuevas, inhabituales aparecen en una escasa proporción, esto se puede confirmar con el 21.1% del total de niños evaluados. (Espinoza, 2014)

### **Deficiente Desarrollo de la Imaginación**

Como indica la tabla N° 04 el 78,9% podría prescindir de hacer las cosas molestas, el 76,3% no involucra artículos o cosas con fines diversos, el 73,7%, no mira al espacio y diseña nuevos juegos ni tiene o imagina compañeros cercanos fantasiosos." (Espinoza, 2014)

### **Escasa Capacidad de Síntesis**

Como indica la Tabla N°05, el 76,3% de los niños no han fomentado la capacidad de mezclar, es decir, no pueden unir algunos componentes, ya sean elementos o palabras, para enmarcar un conjunto. (Espinoza, 2014)

### **Escaso Ejercitamiento de la Memoria**

Según la Tabla N°06, el 81,6% no retiene la información o los componentes, o al menos, no los guarda y almacena en su memoria, el 76,3% no tiene las palabras y la información accesibles para tener la opción de relacionarlas, y el 73,7% no está realmente atento, no retiene ni se hace consciente efectivamente de lo que ve y oye. (Espinoza, 2014)

### **Deficiente Desarrollo de la Sensibilidad**

Según la tabla N°. 07 el 81,6% de los chicos observados no siente una especie de vacancia, y la necesidad de terminar lo deficiente, y arreglar las cosas, el 78,9% no muestra una impresión aguda de todo lo raro o sorprendente o prometedor que tiene alguien específicamente, material o circunstancia dentro del salón de estudio, el 76,3% no es delicado para ver los problemas, necesidades, perspectivas y sensaciones de los demás. (Espinoza, 2014)

### **Escaso Interés por lo Novedoso.**

La tabla N° 08 señala que el 68,4% podría prescindir de hacer cosas nuevas ya que no tiene la menor idea de cómo enfrentar dificultades específicas, el 73,7% no se siente atraído por reunir cosas específicas, el 68,4% no intenta hacer y hacer, sin ayuda de otros." (Espinoza, 2014)

### **Baja Motivación**

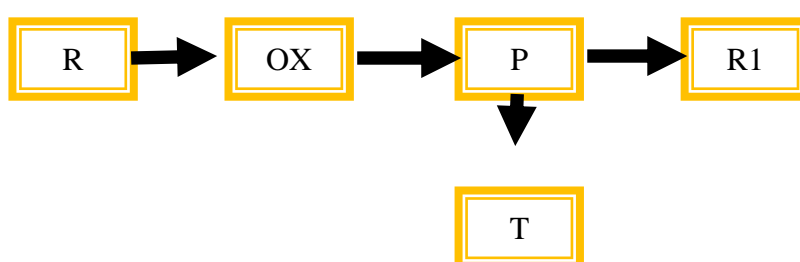
En la tabla N° 09 se lee que el 68.4% no sienten libertad, ni seguridad absoluta para expresarse y seguir creando, el 60.5% no muestran ciertas inquietudes y deseos por

aprender, muchas veces no sienten curiosidad de todo lo que les rodea, no se aficianan por aprender y descubrir nuevas cosas, el 52.6% no poseen un alto grado de energía y no plantean interrogantes sobre lo que no sabe o conoce. (Espinoza, 2014)

## 2.4. METODOLOGÍA EMPLEADA

### 2.4.1. Diseño de Investigación

La investigación adopta el diseño descriptivo propositiva con enfoque mixto:



#### Leyenda

R = Realidad observada

OX = Observación de las dificultades de la realidad

P = Propuesta

T = Teoría que da sustento al modelo

R1= Mejoramiento formal de la realidad observada

### 2.4.2. Población y Muestra

#### Población

La delimitación de la población está definida por la totalidad de niños de 5 años de la I.E.I. N° 305, Centro Poblado Cabracancha, Distrito Chota, Provincia Chota:

**N = 38 niños.**

#### Muestra

La seguridad del tamaño del ejemplo está relacionada con el tamaño de la población, y como es homogénea y pequeña, estamos manejando una instancia de población de prueba, en otras palabras:

**n = N = 38 niños.**

### 2.4.3. Técnicas, Instrumentos, Equipos y Materiales.

Técnicas		Instrumentos	
Primarias			
Observación		Guía de observación	
		Pauta de registro de observación	
Lista de Cotejo		Cuestionario	
Entrevista		Guía de entrevista	
		Pauta de registro de entrevista	

Técnica		Instrumentos	
Secundaria			
Fichaje		Bibliográfica	
		Textual	

#### Equipos

Computadora, impresora, proyector multimedia, teléfono celular.

#### Materiales

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

### 2.4.4. Procedimientos para la Recolección de Datos

- Coordinación con el Jefe de I. E.
- Coordinación con el instructor de nivel subyacente.
- Disposición de los instrumentos de acopio de información.
- Utilización de los instrumentos de acopio de información.
- Desarrollo de la base de información.
- Examen de la información.
- Traducción de la información.
- Presentación de la información.

## CAPÍTULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN

### 3.1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

*Tabla 1: Guía de Observación*

Desarrollo del Pensamiento Creativo		Siempre	A Veces	Nunca	Total
<b>Cognoscitivo</b>	Capacidad de observación y de asociación.	6	8	24	38
	Capacidad de elaborar esquemas, dibujos, en un tiempo determinado.	5	8	25	38
	Capacidad crítica.	3	10	25	38
	Capacidad de plantear Interrogantes cuando desconoce algo o no entiende.	7	7	24	38
	Capacidad de asombro.	9	11	18	38
	Capacidad de comunicar ideas, expresar sentimientos y sensaciones.	6	8	24	38
	Capacidad de contener información u otros componentes significativos.	6	10	22	38
	Capacidad de dar respuesta a un tema, de forma imaginativa y sorprendente.	5	11	22	38
	Facultad de formular inferencias.	4	9	25	38
<b>Afectivo</b>	Trazar, colorear, crear con libertad y facilidad.	8	10	21	38
	Se emociona con las actividades y lo que hace.	8	12	18	38
	Se enfrenta a los retos y da respuestas a los problemas	5	9	24	38
	Analiza y considera los puntos difíciles que surgen.	4	9	25	38
<b>Volitivo</b>	Firme, contenida.	6	20	12	38
	Someterse a las normas establecidas por el educador	8	10	20	38

<b>Maneja bien las tensiones.</b>	<b>6</b>	<b>13</b>	<b>19</b>	<b>38</b>
-----------------------------------	----------	-----------	-----------	-----------

Autoimagen creativa.	7	8	23	38
Capacidad para decidir simplemente y hacer lo que le satisface.	8	8	22	38

**Fuente:** Guía de observación. Junio del 2020.

## Interpretación

El primero está relacionado con la región mental. Con respecto a 38 alumnos, 25 no han fomentado la capacidad de ampliar planes, dibujos, en un tiempo decidido, no tienen capacidad crítica, ni la capacidad de plantear conjeturas, 24 no han fomentado el límite de percepción y afiliación, siempre son incapaces de plantear interrogantes cuando no saben algo o no tienen ninguna idea, no tienen el oficio de comunicar pensamientos, sensaciones y sentimientos; 22 no han practicado el límite de retener información u otros componentes significativos. Otra región es el afectivo, 25 no ponderan puntos difíciles que surgen, sólo 8 niños dibujan, pintan y hacen sin esfuerzo y libertad y se entusiasman con los ejercicios y lo que hacen. Con respecto a la región volitiva, 20 nunca se someten a las reglas establecidas por el instructor, sólo 6 manejan bien las tensiones y 7 generalmente tienen un autorretrato mental imaginativo. (Hoyos, 2016)

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

### Desarrollo cognitivo

**Tabla 2:** *Tipos de fluidez*

Fuente: Cuestionario. Junio del 2020.

Fluidez	Sí		No		Total	
	n	%	N	%	n	%
<b>Fluidez ideacional</b> Reproduce cuentos sobre un artículo o una palabra propuesta.	9	23.7	29	76.3	38	<b>100%</b>
<b>Fluidez figurativa</b> Crea diversas formas o figuras que se pueden realizar en un tiempo determinado.	8	21.1	30	78.9	38	<b>100%</b>
<b>Fluidez asociativa</b> Palabra – persona y viceversa	12	31.6	26	68.4	38	<b>100%</b>
Imagen – persona	14	36.8	24	63.2	38	<b>100%</b>
Objeto – objeto	11	28.9	27	71.1	38	<b>100%</b>
Imagen - objeto	14	36.8	24	63.2	38	<b>100%</b>
Palabra – objeto	13	34.2	25	65.8	38	<b>100%</b>
<b>Fluidez verbal</b> Muestra facilidad para transmitir pensamientos, comunicar sensaciones y sentimientos.	9	23.7	29	76.3	38	<b>100%</b>
<b>Fluidez de las inferencias</b> Al proponer una suposición fenomenal, necesitan prever los resultados en una ocasión determinada.	7	18.4	31	81.6	38	<b>100%</b>

## Interpretación

Los datos de la tabla muestran que el 76,3% no han fomentado una especie de familiaridad ideacional, o al menos, no reproducen cuentos sobre un artículo o una palabra propuestos por el educador, no tienen la capacidad de crear un enorme número de pensamientos respecto a un artículo o una palabra similar, sus pensamientos no circulan de forma persistente, no tienen un extraordinario desbordamiento de pensamientos fluidos, no son adaptables en su razonamiento.

El 78,9% no sabe cómo crear varias formas o figuras que puedan hacerse en un tiempo determinado, ya sea utilizando plastilina, pasteles, un pincel, etc. (**fluidez figurativa**). (Hoyos, 2016)

En cuanto a la familiaridad, el 71,1% de los alumnos no tiene la capacidad de relacionar un artículo objeto, el 68,4% palabra - individuo y viceversa, el 65,8% palabra - objeto, el 63,2% imagen - individuo e imagen - objeto, los resultados muestran que los niños no han fomentado la capacidad de relacionar y hacer referencia a ciertas cualidades cuando el instructor muestra mejoras alegóricas y verbales específicas y solicita que relacionen artículos, palabras y personas. (Hoyos, 2016)

El 76,3% no tiene la facilidad de transmitir pensamientos, expresar sensaciones, sentimientos y darles sentido de manera exhaustiva, esto se debe a que los niños no tienen un vocabulario amplio como lo indica su edad. (**fluidez verbal**) (Hoyos, 2016)

En cuanto a la familiaridad de las derivaciones, el 81,6% no puede imaginar los resultados de una ocasión específica cuando se les da una especulación, o cuando el educador describe parte de una historia y pregunta a los niños qué podría ocurrir después de lo narrado. (Hoyos, 2016)

*Tabla 3: Tipos de Flexibilidad*

Flexibilidad	Sí		No		Total	
	n	%	n	%	n	%

<b>Flexibilidad Espontánea</b>						
Transformar eficazmente un pensamiento por otro	9	23.7	29	76.3	38	100%
Se somete a reglas	30	78.9	8	21.1	38	100%
<b>Flexibilidad de Adaptación</b>						
Se esfuerza por dar respuestas a un tema concreto	8	21.1	30	78.9	38	100%

Fuente: Cuestionario. Junio del 2020.

### Interpretación

Del 100% de los niños evaluados, el 76,3% sólo puede cambiar un pensamiento por otro con un esfuerzo importante, en lugar del 23,7% que no tiene limitaciones. El 78,9% de los jóvenes se somete a las reglas dadas por el educador en clase, en lugar del 21,1% que, por lo general, son niños traviesos y tienen problemas para adaptarse a los principios. Les gusta trabajar solos y podrían prescindir de ser ayudados. (Hoyos, 2016)

En cuanto a la adaptabilidad de la clasificación de la variación, el 78,9% no intenta dar respuestas para un problema concreto, o al menos, cuando el joven se integra en otro grupo de trabajo, no propone soluciones para un problema concreto introducido al terminar un trabajo.

La mayoría de los jóvenes no tienen una mentalidad abierta hacia las circunstancias peligrosas y oscuras, y con frecuencia se sientan sin hacer nada y no intentan dar soluciones, no pueden soportar la tensión de un asunto irritante y se rinden. (Hoyos, 2016)

**Tabla 4:** Desarrollo de la Originalidad

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

<b>Capacidad de elaborar un artículo malogrado</b>	<b>8</b>	<b>21.1</b>	<b>30</b>	<b>78.9</b>	<b>38</b>	<b>100%</b>
--	----------	-------------	-----------	-------------	-----------	-------------

Fuente: Cuestionario. Junio del 2020.

### Interpretación

Del total de niños evaluados, el 78,9% no proponen soluciones nuevas y sorprendentes y no tienen el oficio de construir un objeto dañado por separado, el 76,3% no son únicos, no tienen ideas no habituales. La proposición de arreglos nuevos y extraños aparece en un grado bajo en la población estudiada, esto puede ser afirmado por el 21,1% del número completo de jóvenes evaluados. (Hoyos, 2016)

*Tabla 5: Desarrollo de la Imaginación*

Imaginación	Sí		No		Total	
	n	%	n	%	N	%
<b>Emplean elementos o cosas para diversos fines.</b>	9	23.7	29	76.3	38	<b>100%</b>
<b>Sueñan, diseñan nuevos juegos, tienen amigos íntimos fantasiosos.</b>	10	26.3	28	73.7	38	<b>100%</b>
<b>Juegan con poder (aprecian especialmente los juegos en los que se transforman a sí mismos).</b>	15	39.5	23	60.5	38	<b>100%</b>
<b>No deja pasar la oportunidad de poner las cosas difíciles.</b>	8	21.1	30	78.9	38	<b>100%</b>

Fuente: Cuestionario. Junio del 2020.

### Interpretación

Los resultados obtenidos de la percepción de los niños muestran que el 78,9% podría prescindir de hacer las cosas difíciles, el 76,3% no involucra artículos o cosas para varios propósitos, el 73,7% no fantasea e inventa nuevos juegos y no tiene o imagina compañeros de juegos imaginarios. (Hoyos, 2016)

Se puede ver por los resultados que los niños no tienen riqueza y calidad imaginativa. Los menores imaginativos tienen una capacidad extraordinaria y dan pruebas de una acción creativa próspera (amigos de juego fantasiosos, diario personal, composición

de versos, creación de juegos y juguetes, etc.) Pueden fantasear en la colegio. Visualizan juegos nuevos, disfrutan regularmente jugueteando solos. Juegan con fuerza (aprecian especialmente los juegos en los que se producen cambios). (Hoyos, 2016)

**Tabla 6:** *Capacidad de Síntesis*

Capacidad de Síntesis	Sí		No		Total	
	n	%	n	%	N	%
Consolidan unos componentes, ya sean artículos o palabras, para enmarcar un todo, es una “síntesis mental”	9	23.7	29	76.3	38	100%

**Fuente:** Cuestionario. Junio del 2020.

### Interpretación

De los resultados obtenidos, el 76,3% no ha fomentado la capacidad de integración, es decir, los menores no pueden consolidar unos componentes, ya sean elementos o palabras, para conformar un todo, es decir, una “síntesis mental. (Hoyos, 2016)

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

La Memoria	Sí		No		Total	
	n	%	N	%	n	%
Mantiene la información y los componentes y los conserva.	7	18.4	31	81.6	38	100%
Curso de acción de las palabras y la información y las relaciona entre sí.	9	23.7	29	76.3	38	100%
Están muy atentos, retienen con eficacia y se vuelven conscientes de lo que ven y oyen.	10	26.3	28	73.7	38	100%

**Fuente:** Cuestionario. Junio del 2020.

### Interpretación

Del total de menores evaluados, el 81,6% no retiene información o componentes, o al menos, no los guarda y almacena en su memoria, el 76,3% no tiene palabras e información accesibles para tener la opción de relacionarlas, y el 73,7% no es tan perceptivo, no retiene o se hace consciente de manera efectiva de lo que ve y oye. (Hoyos, 2016)

El recuerdo en los menores crece excepcionalmente rápido en la medida en que los tutores y educadores contribuyen a su desarrollo. La mayor parte de nuestros menores muestran un enorme avance ya que los tutores no vigorizan la actividad de su memoria y, en consecuencia, logran un mejor aprendizaje y un límite de mantenimiento, ya que la información guardada es vital a la luz del hecho de que en el momento hacen despertar el flash de la mente creativa. (Hoyos, 2016)

### Capacidad Afectiva

**Tabla 8:** Desarrollo de la Sensibilidad

Sensibilidad ante los Problemas	Sí		No		Total	
	n	%	n	%	n	%
Delicadeza para ver las necesidades, los requisitos, las perspectivas y las sensaciones de los demás	9	23.7	29	76.3	38	100%
Visión intensa de todo lo que es raro o poco común o prometedor sobre alguien en particular, material o circunstancia en el aula.	8	21.1	30	78.9	38	100%
Siente una especie de vacío, una necesidad de acabar con lo deficiente, y de poner las cosas en su sitio.	7	18.4	31	81.6	38	100%

Fuente: Cuestionario. Junio del 2020.

### Interpretación

El 81,6% de los menores percibidos no sienten una especie de vacío, y la obligación de concluir lo inconcluso, y de hacerse cargo de las cosas, 78.9% no muestran una visión intensa de todo lo extraño o raro o esperanzador que tiene alguien en particular,

material o circunstancia en la sala de estudio, 76.3% no es delicado para ver los asuntos, necesidades, perspectivas y sensaciones de los demás. (Hoyos, 2016)

### Capacidad Volitiva

**Tabla 9: Interés**

Interés	Sí		No		Total	
	n	%	N	%	N	%
Me gusta hacer cosas nuevas y me enfrento a retos específicos.	12	31.6	26	68.4	38	100%
Me gusta reunir un montón de cosas	10	26.3	28	73.7	38	100%
Intento hacer y crear, sin la ayuda de otros.	12	31.6	26	68.4	38	100%

Fuente: Cuestionario. Junio del 2020.

### Interpretación

Un 68,4% de los menores evaluados podría prescindir de hacer cosas nuevas ya que no tiene idea de cómo abordar temas específicos, el 73,7% podría prescindir de reunir cosas específicas, el 68,4% no intenta hacer y crea sin la ayuda de otros. (Hoyos, 2016)

La importancia por lo desconocido es un verdadero reto para el creador genuino. Se identifica firmemente con otras dos extraordinarias actividades e inclinaciones de los individuos, como el interés, el anhelo de descubrir las cosas de forma misteriosa, y su habilidad de fascinación y asombro (Hoyos, 2016)

**Tabla 10: Motivación**

La Motivación	Sí		No		Total	
	n	%	N	%	n	%
Sienten que su oportunidad, con una seguridad absoluta, les permite salir y seguir creando	12	31.6	26	68.4	38	100%
Tener un nivel serio de energía	18	47.4	20	52.6	38	100%

Tienen un interés extraordinario y quieren aprender, se interesan por todo lo que les rodea.	15	39.5	23	60.5	38	100 %
Desde una edad temprana, son rápidos para aprender y encontrar cosas nuevas.	15	39.5	23	60.5	38	100 %
Formulan muchas preguntas sobre lo que no se tiene la menor idea o se siente curiosidad	18	47.4	20	52.6	38	100 %

Fuente: Cuestionario. Junio del 2020.

### Interpretación

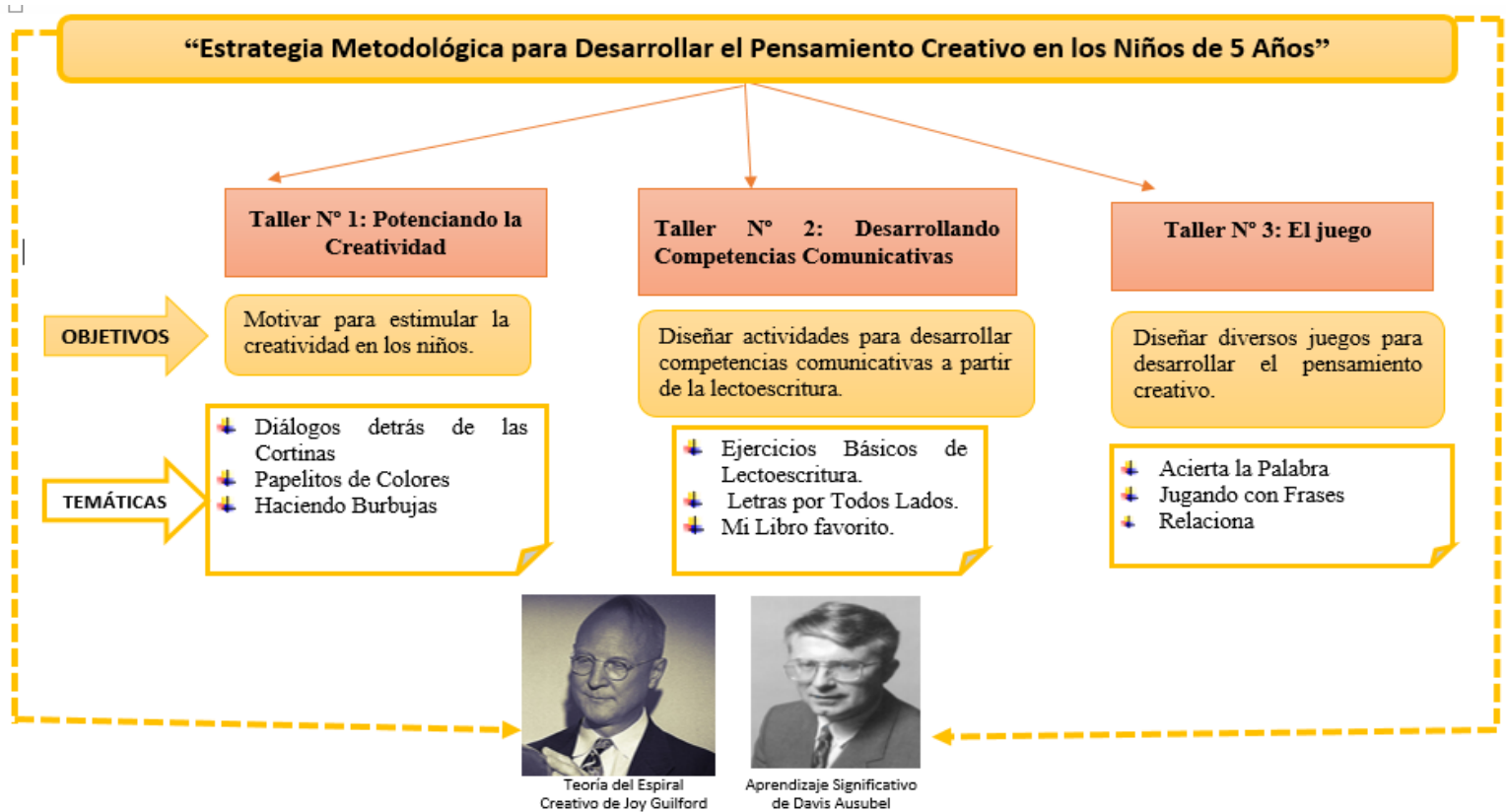
De la evaluación se tiene que el 68.4% no sienten libertad, ni seguridad absoluta para expresarse y seguir creando, el 60.5% no muestran ciertas inquietudes e interés por aprender, muchas veces no sienten curiosidad de todo lo que les rodea, no se aficianan por aprender y descubrir nuevas cosas, el 52.6% no poseen un alto grado de energía y no plantean interrogantes sobre lo que no sabe o conoce respectivamente. (Hoyos, 2016)

Está comprobado que la motivación 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. (Hoyos, 2016)

## 3.2. MODELO TEÓRICO

### “Estrategia Metodológica para Desarrollar el Pensamiento Creativo en los Niños de 5 Años”

**Figura 5: Modelo Teórico**  
**Fuente:** Elaborada por el investigador



### **3.2.1. Realidad Problemática**

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

Promover el desarrollo de la creatividad de los niños es esencial para ellos, ya que esta capacidad tan significativa que relacionamos con niños les ayuda a expresarse por sí mismos, a desarrollar su pensamiento abstracto y, también, será primordial a la hora de resolver problemas y de relacionarse mejor con los demás a lo largo de toda su vida.

Tenemos que darnos cuenta de que la creatividad se encuentra estimulada por nuestro entorno, el mundo se encuentra en constante cambio, se transforma y va generando problemas que debemos resolver, por lo que es casi una necesidad idear nuevas asociaciones y posibilidades. La pregunta que todos nos hacemos es ¿cómo desarrollar la creatividad? Este es el reto de nuestra propuesta.

### **3.2.2. Objetivos de la Propuesta**

#### **Objetivo General**

- Sugerir una estrategia metodológica que permita mejorar el razonamiento imaginativo en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 305, Centro Poblado Cabracancha, Distrito Chota.

#### **Objetivo específico**

- Elaborar el marco teórico que permita desarrollar la estrategia metodológica en la obtención del pensamiento creativo.
- Planificar el procedimiento sistémico para fomentar el razonamiento crítico.

### **3.2.3. Fundamentación**

#### **Fundamento Teórico**

El modelo de Guilford se basa en la consideración de la inteligencia como el proceso mediante el cual el ser humano transforma la información del medio en contenidos mentales, de manera que tiene una visión operativista de ésta.

Ausubel hace hincapié en la importancia de la recepción del aprendizaje en lugar de aprender por descubrimiento, y del aprendizaje significativo en lugar de aprender de memoria. Declara que su teoría se aplica sólo a la recepción de aprendizaje en el entorno escolar.

### **Fundamento Pedagógico**

Apunta a la concreción de para qué y del qué vale la pena aprender, para luego determinar el cómo, cuándo y dónde realizarlo; todo ello sobre la base de las demandas sociales aceptadas y de las condiciones, necesidades y aptitudes de los grupos y sujetos destinatarios.

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

##### **Taller N° 1: Potenciando la Creatividad**

#### **Resumen**

Entendemos la **creatividad** como la capacidad para crear pensamientos innovadores (en general, a partir de la asociación de otros ya existentes) y adquirir resultados originales gracias a la utilización de la imaginación.

La creatividad es una de las habilidades más significativas y útiles de un individuo. Esto es así porque le permite crear y desarrollar con precisión cosas, objetos y elementos nuevos a partir de las cosas que ya existen en el mundo

#### **Fundamentación**

El taller se basa en las teorías del Espiral Creativo de Joy Guilford y del Aprendizaje Significativo de Davis Ausubel.

## **Objetivo**

Motivar para estimular la creatividad en los niños.

## **Análisis Temático**

### **Tema N° 01: Diálogos detrás de las Cortinas**

La escena se introduce atrás de una tela o cortina opaca, para que el espectador solamente pueda oír el diálogo.

El juego se trata de descubrir el hecho en que se produce detrás de la tela al escuchar lo que los individuos que la representan expresan en voz alta ¿Qué sucede detrás de la tela?

### **Tema N° 02: Papelitos de Colores**

Primero se deja al niño rasgar papeles de colores en pequeños trozos. Luego se le proporciona la cartulina en donde tendrán la libertad para elaborar el pegado a su gusto.



Fuente: Imagen de Google.

### **Tema N° 03: Haciendo Burbujas**

Se necesita una mezcla de jabón líquido y agua para hacer burbujas. Para hacer los burbujeros, cualquier cosa circular sirve, el mango de unas tijeras, los dedos, un alambre redondo, etc. Para variar la actividad anterior, se le agregan colores vegetales al agua, y se le dan sorbetes al niño para que sople haciendo burbujas, una vez haya bastante espuma sobre el recipiente coloca una toalla de papel: las burbujas quedarán impresas en está. (Taller de la creatividad para pre escolares, 2015)



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

### **Desarrollo Metodológico**

Para llevar a cabo este taller y cumplir con el objetivo propuesto, proponemos seguir un procedimiento metodológico que consta de tres tiempos para cada punto propuesto.

<b>Componentes del Taller</b>	<b>Acciones</b>
<b>Introducción</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Motivación</li></ul>
	<ul style="list-style-type: none"><li>- Coloca a los menores según el tipo de dinámica que se va a realizar.</li><li>- Muestra de artículos, fotos, materiales, realizados por el facilitador según el tema a crear.</li></ul>

<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realización de prácticas útiles de aplicación de forma individual o en equipo (miembros).</li> <li>- Evaluación del desarrollo de los miembros.</li> <li>- Apoyo del facilitador, para garantizar el aprendizaje realizado.</li> </ul>
<b>Conclusión</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Evaluación de los aprendizajes realizados según los objetivos de la dinámica.</li> <li>- Resumen del tema o juego del que se habla en la reunión.</li> <li>- Agradezca a los menores la importancia de su apoyo, compensándolo, independientemente de que el esfuerzo haya sido infructuoso.</li> <li>- Correspondencia a los tutores de las secuelas de la evaluación para mejorar y fijar el aprendizaje realizado.</li> </ul>

### Agenda Preliminar de la Ejecución del Taller

Mes: Agosto, 2020.

### Desarrollo del Taller

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

## Evaluación del Taller

### Lista de Cotejo

Niño : .....

Fecha : .....

Profesor(a) : .....

Creatividad y Roles	Sí		No		Total	
	n	%	N	%	n	%
Fluidez						
Fluidez Ideacional						
Reproduce cuentos sobre un artículo o una palabra propuesta						
Fluidez Asociativa						
Palabra – persona y viceversa						
Imagen – persona						
Objeto – objeto						
Imagen - objeto						
Palabra – objeto						
Fluidez Verbal						
Presenta facilidad para impartir pensamientos, comunicar sensaciones y sentimientos.						
Fluidez de las Inferencias						
Cuando se les da una suposición fenomenal, tienen que prever los resultados en una ocasión determinada.						
Flexibilidad						
Flexibilidad Espontánea						
Transforma eficazmente un pensamiento por otro.						
Está sujeto a reglas.						

Flexibilidad de Adaptación Se esfuerza por dar respuestas a un tema concreto.						
Originalidad						
Propone arreglos nuevos, poco comunes, sorprendentes.						
Tiene pensamientos poco comunes y hechos sorprendentes, es decir, únicos.						
Imaginación						
Utilizan objetos o cosas para diversos fines.						
Mirar al espacio, desarrollar nuevos juegos, tener amigos íntimos inexistentes.						
Juegan con poder (aprecian especialmente los juegos en los que se cambian a sí mismos).						
Aceptan varios trabajos.						
Capacidad de Síntesis						
Unen algunos componentes, ya sean elementos o palabras, para dar forma a un todo, es una “síntesis mental”						
La Memoria						
Mantiene la información, los componentes y los conserva.						
Curso de acción de palabras e información y los relaciona.						
Son muy perceptivos, sostienen eficazmente y se vuelven conscientes de lo que ven y oyen.						

## **Conclusión**

1. Los contenidos tienen como propósito efectivizar el objetivo del taller.

## **Recomendación**

1. Apostar por la mejora de la imaginación de los niños.

## **Bibliografía**

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

## **Taller N° 2: Desarrollando Competencias Comunicativas**

compartirlas

### **Resumen**

Este taller se centra en las habilidades comunicativas: escribir y leer. El lenguaje es un instrumento para aprender a pensar. Permite a los niños imaginar, crear pensamientos y relacionarse con los demás. En su proceso de afianzamiento del lenguaje, los niños empiezan a investigar, ser conscientes, inducir y cuestionar correctamente.

En el campo de la lengua escrita, uno de los peligros fundamentales es la inclinación para aumentar su enseñanza por medio de procedimientos formalistas que carecen de sentido para niños y que regularmente se deben a las peticiones de las familias o a la preocupación de prepararlos para la educación primaria.

El trabajo con el lenguaje escrito en el aula ha experimentado cambios relevantes a lo largo del tiempo. Anteriormente, se daba importancia al avance del proceso psicomotriz. La metodología actual aún los puntos de vista psicomotrices como intelectual, ya que piensa en el valioso curso del lenguaje compuesto en el niño y en la intercesión social del profesor y los compañeros del aula.

El reto trata de proponer el proceso alfabetizador como un conjunto de ejercicios reflexivos y abiertos ejecutados deliberadamente durante de la educación. Esto

implica repensar tanto las formas en que los instructores instruyen como la obligación institucional en este proceso, y más aún, el co-apoyo y la comprensión de los padres.

### **Objetivo**

Diseñar actividades para desarrollar competencias comunicativas a partir de la lectoescritura.

### **Fundamentación**

Se fundamenta en las teorías del Espiral Creativo de Joy Guilford y del Aprendizaje Significativo de David Ausubel.

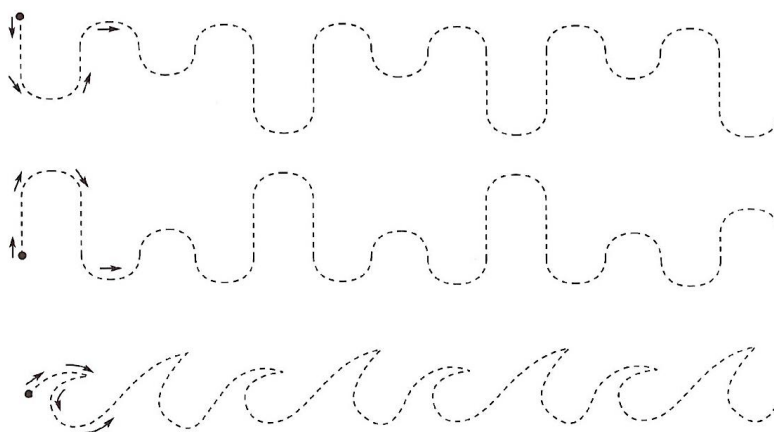
### **Análisis Temático**

#### **Tema N° 01: Ejercicios Básicos de Lectoescritura**

En estas actividades se evidencia un conjunto claro de letras para la fase principal de la enseñanza de los niños, las principales actividades fundamentales de grafomotricidad a través de las sucesiones de la dirección correcta del dibujo de las vocales, una llamativa cartilla para ganar destreza con las vocales, al igual que tres libros destinados para la lectura y la escritura.

• *Reseguir* los trazos siguiendo las indicaciones que marcan las flechas.

• Utilizar un instrumento de punta fina (rotulador, lápiz).



## **Tema N° 2: Letras por Todos Lados**

Ofrecer el juego de letras a los alumnos les ayuda a empezar a sentirse cómodos con los nombres de las letras, a ver sus formas y a relacionar las letras con los indicios de comunicación en el lenguaje.

### **Materiales**

- Un libro sobre el abecedario.
- Bloques con letras.
- Imanes con forma de letras.
- Papel, crayolas, marcadores y lápices.
- Goma.
- Tijeras para niños.

### **Qué hacer**

Con su hijo cerca de usted, escribir las iniciales de su nombre en un pedazo de papel y fijate en cada una de las letras mientras las escribes. Haz un cartel con el nombre para la habitación de tu hijo o para otro lugar que sea especial. Pídele que adorne su letrero.

Enséñale melodías de las letras en orden y a jugar con las palabras utilizando el juego de letras. Algunos libros de letras tienen juegos y melodías que pueden aprenderse juntos.

Pondremos los imanes que tienen forma de letras en una pizarra u otra área metálica que sea segura, solicitaremos que el menor diga las letras mientras juega con ellas y mencione las palabras que intenta articular.

Independientemente del lugar en el que se encuentre el menor, se le señalarán las letras sueltas en pancartas, folletos, letreros, revistas y libros

Se animará al menor que deletree y componga su nombre. Para algunos alumnos, sus nombres son las principales palabras que aprenden a componer. Al inicio, es posible que su hijo sólo utilice un par de letras de su nombre (por ejemplo, Emiliano, al que su familia llama Emi, posiblemente utilice la letra M cuando "escriba" su nombre).

A continuación, haremos una larga cola con los bloques de madera y le pediré que diga el nombre de cada una de las letras y lo apoyaré en la utilización de los bloques para deletrear su nombre.

Luego, en ese momento, le daré una página de una revista antigua, rodearé una letra de la página y les pediré que busquen en qué otro lugar puede encontrar una letra igual.

### **Tema N° 3: Mi Libro favorito**

A algunos niños de preescolar les encanta hablar y tienen mucho que decir. Aunque la mayoría todavía no puede componer palabras sin ayuda, les encanta dirigir historias para que otros las escriban.

#### **Materiales**

- Papel.
- Perforador.
- Tijeras para niños.
- Lápiz, lapicero y crayones.
- Hilos, alambres, grapadora.
- Goma.

#### **Qué hacer**

Elaboraremos un cuadernillo con cinco o seis páginas. El niño ayudará a hacer los agujeros en el borde del papel y enroscar el hilo para unir las páginas. Asimismo, juntaremos el libro con alambre o podemos graparlo.

En la página primera del libro escribiremos el nombre de tu hijo y, a continuación, les diremos que en este cuaderno será respecto él/ella

Conversaremos con el menor lo que va a trazar en cada página. A medida que vaya hablando, iremos escribiendo en la página lo que él diga. A continuación, por ejemplo:

Otros integrantes de mi familia.

Mis juguetes más queridos.

Mis libros preferidos.

Mis compañeros.

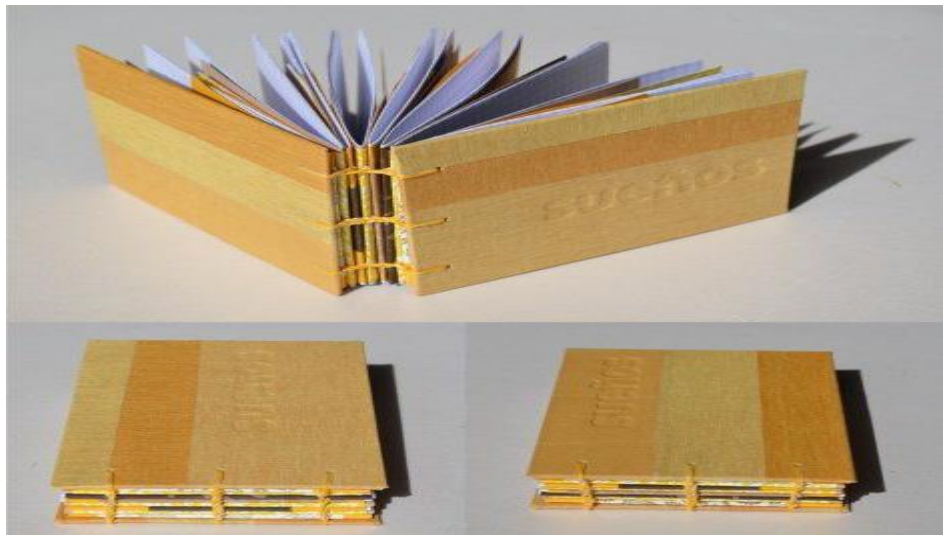
Mi mascota.

Mi vecindad.

Mi hogar (o mi habitación).

Impulsaremos al menor a leer sus textos u otros familiares o a alguna visita.

La realización de este libro ayudará al niño con la creación de habilidades de lengua escrita y verbal y le proporcionará una destreza mayor.



**Fuente:** 06129470d460bc7fbc05e9ed8e44a1bd.jpg (470×1131) (pinimg.com)

### **Desarrollo Metodológico**

Para llevar a cabo este taller y cumplir con el objetivo propuesto, proponemos seguir el procedimiento metodológico de tres fases en cada punto sugerido.

<b>Componentes del Taller</b>	<b>Acciones</b>
<b>Introducción</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Motivación</li> </ul>
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Colocar a los menores según lo indicado por el tipo de dinámica a realizar.</li> <li>- Muestra de los artículos, imágenes, piezas, realizadas por el facilitador como se indica por el tema a crear.</li> <li>- Realización de actividades razonables de aplicación individual o grupal(miembros)</li> <li>- Evaluación del desarrollo del avance de los miembros.</li> <li>- Apoyo por parte del facilitador, para garantizar el aprendizaje realizado.</li> </ul>
<b>Conclusión</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Evaluación del aprendizaje realizado según los objetivos de la dinámica.</li> <li>- Resumen del tema o del juego gestionado en el encuentro.</li> <li>- Agradecimiento a los menores por la importancia de su cooperación, satisfaciéndolos independientemente de que el esfuerzo haya sido ineficaz.</li> <li>- Correspondencia con los tutores de los efectos de la evaluación para mejorar y fijar el aprendizaje realizado.</li> </ul>

## Agenda Preliminar de la Ejecución del taller

Mes: Setiembre, 2020

### Desarrollo del Taller

Taller 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		

## Evaluación del Taller

### Lista de Cotejo

**Niño** : .....

**Fecha** : .....

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

Habilidades Lógicas	Sí		No		Total	
	n	%	n	%	n	%
<b>Fluidez</b>						
<b>Fluidez figurativa</b> Crea diversas formas o figuras que se pueden realizar en un tiempo determinado.						
<b>Fluidez asociativa</b> Objeto – objeto    Imagen - objeto						
<b>Fluidez verbal</b> Muestra facilidad para transmitir pensamientos, comunicar sensaciones y sentimientos.						
<b>Flexibilidad</b>						
<b>Flexibilidad Espontánea</b> Transformar eficazmente un pensamiento por otro.						
<b>Flexibilidad de adaptación</b> Se esfuerza por dar soluciones a un tema concreto						
<b>Originalidad</b>						
Propone arreglos nuevos, poco comunes y sorprendentes.						
Tiene pensamientos poco comunes y eventos sorprendentes, por ejemplo únicos.						
<b>Imaginación</b>						
Utilizan objetos o cosas con diversos fines.						

Juegan mucho (aprecian especialmente los juegos en los que se cambian a sí mismos).						
Le gusta hacer las cosas difíciles.						
<b>Capacidad de Síntesis</b>						
Consolidan algunos componentes, ya sean artículos o palabras, para enmarcar un todo, es una “síntesis mental”						
<b>La Memoria</b>						
Mantiene la información y los componentes y los conserva.						
Están muy atentos, retienen eficazmente y se vuelven conscientes con facilidad de lo que ven y oyen.						

### Conclusión

1. Aprender a leer y a escribir de manera lúdica y animada ayuda a los niños a fomentar sus habilidades sociolingüísticas y competencias comunicativas.

### Recomendación

1. Sería atractivo que cada uno de los ejercicios propuestos se ejecutara en el I.E.

### Bibliografía

- Díez, C. (1999). *La interacción en el inicio de la lectoescritura*. Madrid.
- Hernández, R. & otros. (2010). *Metodología de la investigación*. McGraw-Hill México.
- López, G. (2002). *La enseñanza temprana de la lectura y la escritura en la Unión Europea*. España

### Taller N° 3: El juego

#### Resumen

Habitualmente, el juego era considerado por los tutores e instructores como algo intrascendente, innecesario y poco serio, que carecía de valor educativo en contraste con lo que se denomina como "trabajo".

Las expresiones, por ejemplo, "basta de jugar" o "pasas todo el día jugando" con una tonalidad crítica transmiten el mensaje verificable de: "no juegues, ya que sólo es una tontería". Sin embargo, los conocimientos aprendidos a través del juego básicamente tan sustancial como los académicos y los fines a los que conducen son fuertes.

En la actualidad, el juego es reconocido y sugerido como un componente instructivo fundamental. Responde a las exigencias de los menores, de los jóvenes y de los adultos mayores. Así mismo, asumiendo que conozcamos la educación como una mejora armónica de la identidad, dispondremos en el juego un magnífico colaborador para impulsar las capacidades mentales, comunicativas, motrices, sociales y, obviamente, lúdicas.

Para esta situación, se elige el juego como medio para avanzar hacia un propósito uniforme, se escoge el juego y sus variedades, el momento utilizado; y se coordina el juego y al estudiante hacia ese propósito (fomentar las destrezas informativas).

Una característica fundamental y que lo define es su globalidad, porque es un proyecto, engloba toda tarea, no es algo aislado, y se desarrollan habilidades, estrategias y competencias que habilitan para distintos ámbitos tanto familiar como escolar y social. (Villegas, 2009)

A partir del juego, brindamos a los estudiantes un espacio alentador de inspiración en el que pueden descubrir cómo tomar la iniciativa, la necesidad de comunicar, reaccionar a la información y adquirir destreza y aprender los códigos de comunicación verbal y no verbal (instrumentos de juego).

Cuando planificamos una sesión y seleccionamos un juego para realizar, el objetivo principal es transmitir, conectar, empatizar, propiciar un clima agradable en función de sus intereses. (Villegas, 2009)

Pero al jugar, entrenamos además las habilidades importantes para comunicar con éxito (competencia comunicativa): la conexión visual, los movimientos, la postura,

la expresión del rostro y los emociones (áreas no lingüísticas), la comprensión, la expresión (articulación, vocabulario, elaboración de frases) y el lenguaje funcional (áreas lingüísticas). (Villegas, 2009)

### **Objetivo**

Diseñar diversos juegos para fomentar el razonamiento inventivo.

### **Fundamentación:**

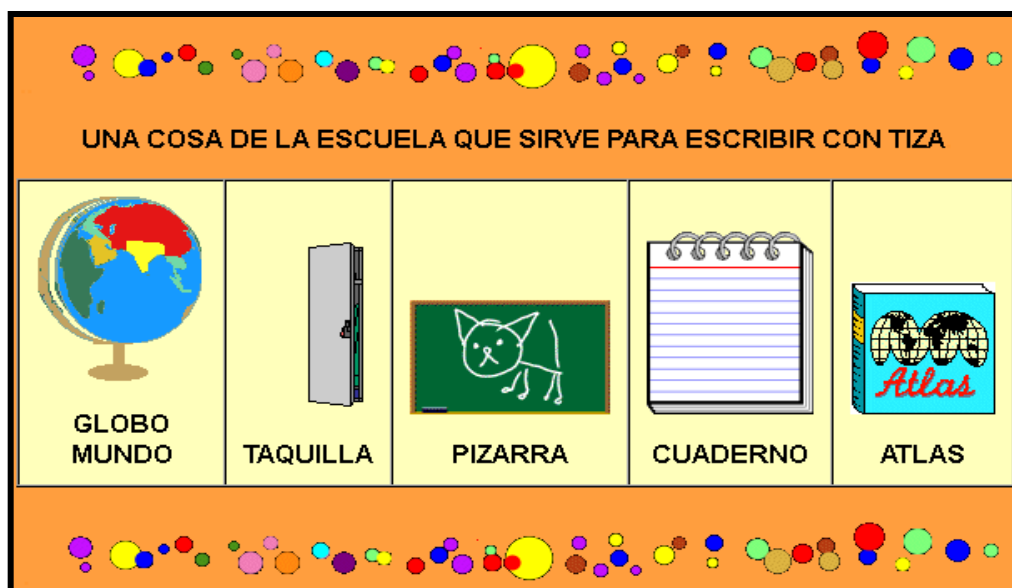
Se fundamenta en las teorías del Espiral Creativo de Joy Guilford y del Aprendizaje Significativo de David Ausubel.

### **Análisis Temático:**

#### **Tema N° 01: Acierta la Palabra**

Con este entretenimiento se espera que el niño persevere en leer, pero también en entender lo que lee, mientras disfruta su mejorando en sus esfuerzos. Las palabras están escritas en mayúsculas, ya que esta es la forma en que nuestros niños aprenden inicialmente a leer.

Los alumnos se dividirán en grupos de 6, y se les dará una tarjeta para que encuentren el elemento después de leer la oración. Cada grupo deberá encontrar la respuesta exacta, y luego se intercambiarán las tarjetas para hablar sobre si son correctas o incorrectas. Finalmente, los grupos presentan las tarjetas para hacer una reflexión con todos los asistentes. (Carrasco, 2009)



Fuente: Google/imágenes

CUÁL ES EL INSTRUMENTO QUE SE SOPLA

				
CAMPANAS	VIOLIN	PIANO	TAMBOR	SACSOFON

Fuente: Google/imágenes

QUE PERSONAJE ES EL QUE HACE REIR A LOS NIÑOS

				
BRUJA	VAQUERO	BEBE	PIRATA	PAYASO

Fuente: Google/imágenes

CUÁL ES EL ALIMENTO QUE SE BEBE

				
LECHUGA	PIMIENTO	CAFE	POLLO	TARTA

Fuente: Google/imágenes

## **Tema N° 2: Jugando con Frases**

El juego como una de las principales dinámicas o estrategias de los estudios, permiten en este caso a los niños socializar sus pensamientos, conclusiones, perspectivas y por ende ser más poderosos, intuitivos, agradables y abiertos. (Carrasco, 2009)

Para el desarrollo de este taller se dividen al total de niños en 6 grupos. A continuación, se entregan a cada reunión tarjetas con las palabras para que las ordenen y terminen la frase que aparece en un papel. Cada palabra debe ser ordenada en una parte de la cartulina. Posteriormente, presentaran sus conceptos ordenados para relacionarlas en grupos, ofrecen sus puntos de vista, se reiteran los ejercicios y finalmente los equipos logran las conclusiones generales y a través de diferentes juegos van reiterándose, leyendo, escuchando y escribiendo las frases. (Carrasco, 2009)

Ordena las frases enteras dentro de los cuadrados.



The worksheet contains two exercises. The first exercise is titled 'Ordena las frases:' and shows a cartoon girl reading a book. Below it are the words 'el', 'Lola', 'libro', and 'lee' followed by four empty boxes for ordering. The second exercise shows a cartoon girl walking in a park. Below it are the words 'pasea', 'Lola', and 'sola' followed by three empty boxes for ordering.

Ordena las frases:

el Lola libro lee

pasea Lola sola

Fuente: [thumb525213729329767.jpg \(240x339\) \(liveworksheets.com\)](https://www.liveworksheets.com/worksheets/es/13729329767/Thumb525213729329767)

Completa la frase

La rana vive en el



En invierno

frio



Fuente: [www.escuelaenlanube.com](http://www.escuelaenlanube.com)

### Tema N° 3: Relaciona

Con una flecha coloque el nombre de los dibujos en su lugar correspondiente.

Para que los juegos relacionen los objetos con sus nombres, es uno de los ejercicios básicos para niños. (Carrasco, 2009)

En esta presentación diseño un conjunto de ejercicios los cuales se desarrollarán con diversas dinámicas y juegos para mantener motivados a los niños. (Carrasco, 2009)

Los ejercicios son propuestos para trabajarlos en grupo, en el que los alumnos deben ensayar continuamente por separado y grupal.



Fuente: [www.materialdeaprendizaje.com](http://www.materialdeaprendizaje.com)



Fuente: [www.materialdeaprendizaje.com](http://www.materialdeaprendizaje.com)

### Desarrollo Metodológico

Para realizar este taller y cumplir el objetivo propuesto, proponemos llevar un patrón sistémico de tres fases para cada tema propuesto.

Componentes del Taller	Acciones
<b>Introducción</b>	- Motivación
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Coloca a los menores según el tipo de dinámica a realizar.</li> <li>- Exposición de artículos, imágenes, narraciones, realizadas por el facilitador según lo indicado por el tema a crear.</li> <li>- Realización de prácticas de aplicación pragmática de forma exclusiva o grupal (miembros).</li> <li>- Evaluación del desarrollo de los participantes.</li> <li>- Apoyo del facilitador, para garantizar el aprendizaje realizado.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Evaluación de los aprendizajes realizados comparados con los objetivos de la dinámica.</li> <li>- Resumen del tema o del juego planteado en la</li> </ul>

<b>Conclusión</b>	<p>reunión.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Agradece a los menores la importancia de su colaboración, compensándola independientemente de que el esfuerzo haya sido fallido.</li> <li>- Correspondencia a los tutores de los resultados de la evaluación para mejorar y fijar el aprendizaje realizado.</li> </ul>
-------------------	---

### Agenda Preliminar de la Ejecución del Taller

**Mes: Octubre, 2020**

### Desarrollo del Taller

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

## Evaluación del Taller

### Lista de Cotejo

**Niño** :.....

**Fecha** :.....

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

<b>Imaginación y Creatividad</b>	<b>Sí</b>		<b>No</b>		<b>Total</b>	
	<b>n</b>	<b>%</b>	<b>N</b>	<b>%</b>	<b>n</b>	<b>%</b>
<b>Fluidez</b>						
<b>Fluidez ideacional</b>						
Reproduce cuentos sobre un artículo 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 transmitir pensamientos, comunicar sensaciones y sentimientos.						
<b>Fluidez de las inferencias</b>						
Cuando se presenta una hipótesis fabulosa, tienen que prever los resultados en un determinado hecho.						
<b>Flexibilidad</b>						
<b>Flexibilidad Espontánea</b>						
Transformar eficazmente un pensamiento por otro.						
Sujeto a reglas						

<b>Flexibilidad de adaptación</b>						
Se esfuerza por dar respuestas a un tema concreto						
<b>Originalidad</b>						
Propone arreglos nuevos, extraños y sorprendentes.						
Tiene pensamientos extraños y eventos sorprendentes, por ejemplo, la innovación						
<b>Imaginación</b>						
Utilizar objetos o cosas para diversos fines						
Soñar, tener nuevos amigos de juegos imaginarios						
Juegan con fuerza (aprecian especialmente los juegos en los que se cambian a sí mismos).						
Le gusta hacer las cosas difíciles						
<b>Capacidad de Síntesis</b>						
Unen algunos componentes, ya sean elementos o palabras, para enmarcar un todo, es una “síntesis mental”						
<b>La Memoria</b>						
Mantiene la información y los elementos y los conserva.						
Sigue el curso de las palabras y la información y las relaciona.						
Están muy atentos, sostienen eficazmente y se vuelven conscientes de lo que ven y oyen.						

## Conclusión

1. Los juegos son vitales para el avance del razonamiento innovador.

## Recomendación

1. Se prescribe la aplicación de estos elementos para que los niños socialicen y se vuelvan más inventivos.

## Bibliografía

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

Cratty, B. (2004). *Juegos didácticos activos*. Pax: México.

Bernabeu, N. & otra. (2009). *Creatividad y aprendizaje. El juego como herramienta pedagógica*. Narcea: España.

### 3.2.5. Cronograma

Actividades		2020											
		Agosto				Setiembre				Octubre			
		1S	2S	3S	4S	1S	2S	3S	4S	1S	2S	3S	4S
Elaboración de los talleres.	Taller I												
	Taller II												
	Taller III												
Evaluación Final													

### 3.2.6. Presupuesto

#### Recursos Humanos:

Cant.	Requerimeinto	Costo Individual	Total
1	Capacitador	S/ 200.00	S/ 600.00
1	Facilitador	S/ 150.00	S/ 450.00
Sub Total			S/ 1050.00

#### Recursos Materiales:

Cant.	Requerimiento	Costo Individual	Total
-------	---------------	------------------	-------

38	Fichas y temperas	S/ 5.50	s/209.00
38	Lápices	S/ 0.50	S/ 19.00
114	Cartulinas	S/ 0.50	S/ 57.00
114	Refrigerios	S/ 6.00	S/684.00
114	Papel sábana	S/ 0.50	S/ 57.00
424	Copias	S/ 0.10	S/ 11.40
---	Otros		S/300.00
<b>Sub Total</b>			<b>S/ 1337.40</b>

<b>Resumen del Monto Solicitado</b>	
Recursos Humanos	S/ 1050.00
Recursos Materiales	S/ 1337.40
<b>Total</b>	<b>S/ 2387.40</b>

### 3.2.7. Financiamiento de los Talleres

**Responsables:** Vásquez Vásquez, Liliana.

Cieza Chavil, Lucelina.

## CAPÍTULO IV: CONCLUSIONES

1. Se elaboró la estrategia metodológica para desarrollar el pensamiento creativo en los niños motivo de la presente investigación
2. Se logró de terminar el pensamiento creativo en los niños de 5 años de la Institución educativa investigada.
3. Se logró investigar el rol del docente como actor social en el desarrollo del pensamiento creativo en los niños de 5 años.
4. Se logró diseñar la propuesta con relación a tres talleres vinculados con la base teórica.

## **CAPÍTULO V: RECOMENDACIONES**

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

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Atencio, Z. (2018). *“Estrategias metodológicas para el fortalecimiento de competencias del área de comunicación en estudiantes de la I. E. N° 34128 Rocco – Yanahuanca”*. Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión. Cerro de Pasco. Perú. [TESIS ZOSIMO.pdf \(undac.edu.pe\)](#)
- Ausubel, A. (1978). *Psicología de la educación: una visión cognitiva*. Segunda Edición. Nueva York: Holt , Rinehart & Winston.
- los, B. (2009). *Un proyecto para mejorar la formación básica inicial de docentes*. Ministerio de Educación, Estructura curricular básica de educación inicial.
- Bernabeu, N. & otra. (2009). *Creatividad y aprendizaje. El juego como herramienta pedagógica*. Narcea: España.
- Betancourt, J. (2009). *Educación y creatividad para transformar*. Ministerio de Educación, Estructura curricular básica de educación inicial.
- Cratty, Bryant. (2004). *Juegos didácticos activos*. Pax: México.
- Díez, C. (1999). *La interacción en el inicio de la lectoescritura*. Madrid.
- García, F. (2004). *La tesis y el trabajo de tesis*. Limusa. México.
- Goñi, A. (2003). *Desarrollo de la creatividad*. Edit. EUNET.
- Guachi, M. (2016). *“Los pictogramas en el desarrollo del pensamiento creativo de los niños y niñas del segundo grado de educación básica del Centro Educativo Bilingüe “La Granja” del Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua en el año 2015”*. Universidad Tecnológica Indoamérica. Ambato-Ecuador. [Trabajo 106 Guachi Díaz Maricela Elizabeth.pdf \(uti.edu.ec\)](#)
- Guilfort, J. (1977). *La naturaleza de la inteligencia humana*. Buenos Aires Paidós.
- 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.
- López, G. (2002). *La enseñanza temprana de la lectura y la escritura en la Unión Europea*. España.
- Marín, R. (2009). *La creatividad*. Segunda Edición. CEAC. España.
- Merchan, G & otro. (2015). *“Influencia del juego en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 3 a 4 años”*. Universidad Estatal de Milagro. Facultad de Educación Semipresencial y a Distancia. Ecuador.

<http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/2395/1/INFLUENCIA%20DEL%20JUEGO%20EN%20EL%20DESARROLLO>

- Penchasky, L. (2005). *El nivel inicial*. Ediciones Colihui. Argentina.
- Pozo, J. (2006). *Teorías cognitivas del aprendizaje*. Novena 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". Revista Estudios de Psicología. Universidad Autónoma de Madrid.
- Sánchez, M. (2009). "Programa Desarrollo de Habilidades del Pensamiento. (DHP)". Revista Intercontinental de Psicología y Educación.
- Velazco, P. (2007). *Psicología y creatividad*. Universidad Central de Venezuela.

### Linkografía

- <http://www.monografias.com/trabajos26/pensamiento-creativo/pensamiento-creativo.shtml>
- <http://www.creamundos.net/desarrolloinfantes.pdf>
- <http://http-mayra-net.laoctelera.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%20de%20una%20propuesta.pdf](http://ciruelo.uninorte.edu.co/pdf/zona_proxima/10/2_Disen%20de%20una%20propuesta.pdf)
- <http://pekebebe.com/941-juegos-para-desarrollar-la-imaginacion-y-creatividad-de-los-ninos-de-3-10-anos>
- <http://www.educacioninicial.com/EI/contenidos/00/0550/589.ASP>
- [http://www.iacat.com/revista/recrearte/recrearte06/Seccion1/espiral\\_creativo.pdf](http://www.iacat.com/revista/recrearte/recrearte06/Seccion1/espiral_creativo.pdf)

## ANEXOS



**ANEXO N° 01**  
**UNIVERSIDAD NACIONAL**  
**“PEDRO RUIZ GALLO”**  
**SECCIÓN DE POSGRADO**  
**GUÍA DE OBSERVACIÓN**



Desarrollo del Pensamiento Creativo		Siempre	A Veces	Nunca	Total
Cognoscitivo	Capacidades de percepción y afiliación				
	Capacidad para ampliar los gráficos, los dibujos, en un plazo determinado				
	Límite básico.				
	Capacidad para plantear problemas cuando no se sabe algo o no se entiende.				
	Capacidad de asombro				
	Capacidad de transmitir pensamientos, expresar sensaciones y sentimientos.				
	Capacidad de retener información u otros componentes significativos				
	Capacidad para dar una respuesta a una cuestión, de forma imaginativa y sorprendente.				
	Capacidad para hacer derivaciones.				
	Dibujar, pintar, hacer fácilmente y libertad				
	Se entusiasma sobre las actividades y lo que hace				

Afectivo	Se adapta a los retos y da respuestas a los problemas.				
	Piensa y considera los puntos difíciles que surgen				
Volitivo	Previsible, comedido				
	Se somete a las reglas establecidas por el educador				
	Maneja bien las tensiones				
	Visión mental imaginativa de sí mismo				
	Capacidad para decidir y hacer lo que le satisface				



## ANEXO N° 02

### UNIVERSIDAD NACIONAL “PEDRO RUIZ GALLO” SECCIÓN DE POSGRADO



#### LISTA DE COTEJO

Niño :.....

Fecha :.....

Profesora :.....

Fluidez	Sí		No		Total	
	n	%	N	%	n	%
<b>Fluidez ideacional</b> Reproduce cuentos sobre un artículo o una palabra propuesta						
<b>Fluidez figurativa</b> Crea varias formas o figuras que se pueden hacer en un tiempo determinado						
<b>Fluidez asociativa</b> Palabra – persona y viceversa Imagen – persona Objeto – objeto Imagen - objeto Palabra – objeto						
<b>Fluidez verbal</b> Muestra facilidad para transmitir pensamientos, comunicar sensaciones y sentimientos.						
<b>Fluidez de las inferencias</b> Cuando se les da una hipótesis fabulosa, deben prever los resultados en un acontecimiento determinado						

Flexibilidad	Sí		No		Total	
	n	%	n	%	n	%
<b>Flexibilidad Espontánea</b>						
Transformar eficazmente un pensamiento por otro						
Probabilidad de las reglas						
<b>Flexibilidad de adaptación</b>						
Se esfuerza por dar respuestas a un tema concreto						

Originalidad	Sí		No		Total	
	n	%	N	%	n	%
Propone disposiciones nuevas, poco comunes y sorprendentes.						
Tiene pensamientos poco comunes y eventos asombrosos, por ejemplo, pensamientos únicos						
Capacidad de elaborar un objeto deteriorado						

Imaginación	Sí		No		Total	
	n	%	N	%	n	%
Utilizar objetos o cosas para diversos fines						
Soñar, inventar nuevos juegos, tener amigos imaginarios						
Jugar fuertemente (aprecian especialmente los juegos en los que se cambian a sí mismos)						
Les gusta hacer cosas						

Capacidad de Síntesis	Sí		No		Total	
	n	%	n	%	n	%
Unen unos componentes, ya sean elementos o palabras, para formar un todo, es una "síntesis mental"						

Interés	Sí		No		Total	
	n	%	n	%	n	%
Me gusta hacer cosas nuevas sin importar que me dé un poco de miedo						
Me gusta reunir muchas cosas						
Que intento hacer y hacer, sin la ayuda de otros.						

Sensibilidad Ante los Problemas	Sí		No		Total	
	n	%	n	%	n	%
Delicadeza para ver los problemas, las necesidades, las perspectivas y las sensaciones de los demás						
Percepción aguda de todo lo que es raro o poco común o prometedor sobre alguien en particular, material o circunstancia en el aula.						
Siente una especie de vacío, una necesidad de acabar con la incapacidad y de resolver las cosas.						

La Memoria	Sí		No		Total	
	n	%	n	%	n	%
Mantiene la información y los componentes y los conserva						
Curso de acción de las palabras y la información y las relaciona entre sí.						
Están muy atentos, sostienen eficazmente y se vuelven conscientes de lo que ven y oyen.						

La Motivación	Sí		No		Total	
	n	%	n	%	n	%
Sienten su oportunidad, con total seguridad; pueden salir a la calle y seguir creando.						
Tienen un gran nivel de energía						
Tienen un interés extraordinario y quieren aprender, se interesan por todo lo que les rodea.						

Desde una edad temprana, son rápidos para aprender y encontrar cosas nuevas.						
Realizan muchas preguntas sobre lo que no tienes ni idea o tienes curiosidad						



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

-----  
-----

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

-----  
-----

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

-----  
-----

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

-----  
-----

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

-----  
-----

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

-----  
-----

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

-----  
-----

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

-----  
-----

### **Código B: Estrategia Metodológica**

9. ¿Qué opinión le merecen las estrategias metodológicas?

-----  
-----

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

-----  
-----

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

-----  
-----

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

-----  
-----




## Recibo digital

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

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega: Liliana Vásquez Vásquez  
Título del ejercicio: INFORMES  
Título de la entrega: tesis  
Nombre del archivo: Tesis-V\_squez\_V\_squez\_Liliana..doc  
Tamaño del archivo: 3.82M  
Total páginas: 113  
Total de palabras: 22,982  
Total de caracteres: 129,018  
Fecha de entrega: 04-jul.-2022 09:38a. m. (UTC-0500)  
Identificador de la entrega: 1866579689

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



"Estrategia Metodológica para Desarrollar el Pensamiento Creativo en los Niños de 5 Años de la Institución Educativa Inicial N° 305, Centro Poblado Cabracancha, Distrito Chota, Provincia Chota, Año 2020"

TESIS

Presentada para Obtener la Licenciatura en Ciencias de la Educación, Nivel Inicial

Autoras: Vásquez Vásquez, Liliana.  
Cieza Chavil, Lucelina.

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

LAMBAYEQUE - PERÚ

2022

1

Derechos de autor 2022 Turnitin. Todos los derechos reservados.

M.Sc. YASMIN FRANCISCA URBINA RUIZ  
ASESORA

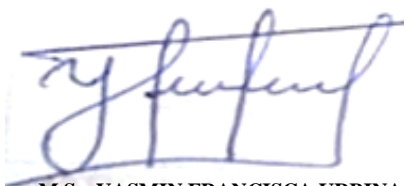
# tesis

## INFORME DE ORIGINALIDAD

16%	16%	1%	7%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

## FUENTES PRIMARIAS

1	<b>hdl.handle.net</b> Fuente de Internet	3%
2	<b>Submitted to Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo</b> Trabajo del estudiante	2%
3	<b>repositorio.unprg.edu.pe:8080</b> Fuente de Internet	1%
4	<b>es.slideshare.net</b> Fuente de Internet	1%
5	<b>alicia.concytec.gob.pe</b> Fuente de Internet	1%
6	<b>prezi.com</b> Fuente de Internet	1%
7	<b>repositorio.unprg.edu.pe</b> Fuente de Internet	1%
8	<b>www.docentesonline.com</b> Fuente de Internet	1%
9	<b>docplayer.es</b> Fuente de Internet	



M.Sc. YASMIN FRANCISCA URBINA RUIZ  
ASESORA

1 %

10

[issuu.com](https://issuu.com)

Fuente de Internet

1 %

11

[www.slideshare.net](https://www.slideshare.net)

Fuente de Internet

<1 %

12

[repositorio.undac.edu.pe](https://repositorio.undac.edu.pe)

Fuente de Internet

<1 %

13

[www.coursehero.com](https://www.coursehero.com)

Fuente de Internet

<1 %

14

[dspace.unitru.edu.pe](https://dspace.unitru.edu.pe)

Fuente de Internet

<1 %

15

Submitted to Universidad Cesar Vallejo

Trabajo del estudiante

<1 %

16

[es.wikipedia.org](https://es.wikipedia.org)

Fuente de Internet

<1 %

17

[elajedrezenlaescuela.com](https://elajedrezenlaescuela.com)

Fuente de Internet

<1 %

18

[www.childresource.cc](https://www.childresource.cc)

Fuente de Internet

<1 %

19

Submitted to Universidad Internacional de la Rioja

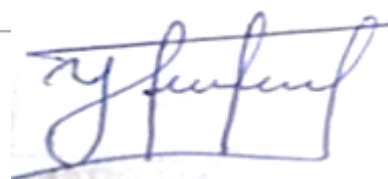
Trabajo del estudiante

<1 %

20

[mentediamante.com](https://mentediamante.com)

Fuente de Internet



<1 %

21

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

Fuente de Internet

<1 %

22

Submitted to Colegio Champagnat

Trabajo del estudiante

<1 %

23

[repositorio.ug.edu.ec](http://repositorio.ug.edu.ec)

Fuente de Internet

<1 %

24

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

Fuente de Internet

<1 %

25

[eude4.blogspot.com](http://eude4.blogspot.com)

Fuente de Internet

<1 %

Excluir citas

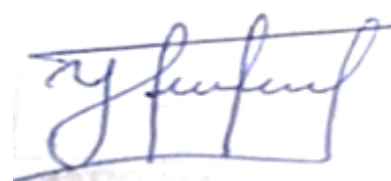
Apagado

Excluir coincidencias

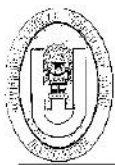
Apagado

Excluir bibliografía

Apagado



M.Sc. Yasmin Francisca Urbina Ruiz  
Asesora



## CONSTANCIA

LA DIRECTORA DE LA UNIDAD DE INVESTIGACIÓN DE LA FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL "PEDRO RUIZ GALLO"

HACE CONSTAR QUE:





### VASQUEZ VASQUEZ LILIANA y CIEZA CHAVIL LUCELINA

Ha(n) cumplido con adjuntar dentro de su Informe final de Investigación titulado **"ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA DESARROLLAR EL PENSAMIENTO CREATIVO EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 305, CENTRO POBLADO CABRACANCHA, DISTRITO CHOTA, PROVINCIA CHOTA, AÑO 2020"** (expediente N° 1151-2022-U.I-FACHSE), presentado para la obtención del Título profesional de **Licenciado(a) en Educación, especialidad de Educación Inicial**, la **CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE SIMILITUD** expedida por el **software de reporte de similitud del TURNITIN** el cual reporta un **índice de similitud del 19%**, el mismo que ha sido revisado y constatado por el(a) **M. Sc. Yasmín Francisca Urbina Ruiz (Asesor)** según se determina en el Reglamento General del Vicerrectorado de Investigación (aprobado con Resolución N° 018-2020-CU de fecha 10 de febrero del 2020) y la Resolución N° 659-2020-R de fecha 08 de setiembre de 2020 que ratifica la Resolución N° 012-2020-VIRTUAL-VRINV, mediante la cual se aprueba la Directiva para la evaluación de originalidad de los documentos académicos, de investigación formativa y para la obtención de Grados y títulos de la UNPRG - Guía de uso del Software de reporte de similitud -TURNITIN.

Se otorga la presente constancia a solicitud de la parte interesada, para los fines que considere pertinente.

Lambayeque, 15 de junio de 2022

  
  
Dra. YVONNE DE FÁTIMA SEBASTIANI ELÍAS  
DIRECTORA UNIDAD DE INVESTIGACIÓN FACHSE

YFSE/jscm