UNIVERSIDAD NACIONAL "PEDRO RUIZ GALLO"

FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

TESIS

Estrategia comunicativa para desarrollar el pensamiento creativo en los niños de 5 Años, de la Institución Educativa Inicial N° 402 caserío Frutillopampa, distrito Bambamarca, provincia Hualgayoc, año 2020

Presentada para obtener título profesional de Licenciada en Educación, especialidad de Educación Inicial.

Investigadoras: Caruajulca Rojas, Natali Noemi
Huamán Rojas, Ruth Medaly

Asesor(a): M. Sc. Urbina Ruiz, Yasmín Francisca

Lambayeque – Perú

2022

“Estrategia comunicativa para desarrollar el pensamiento creativo en los niños de 5 Años, de la Institución Educativa Inicial N° 402 Caserío Frutillopampa, Distrito Bambamarca, Provincia Hualgayoc, año 2020”

Tesis presentada para obtener el Título Profesional de Licenciatura en Educación Inicial.

Caruajulca Rojas, Natali Noemi
Investigadora

Huamán Rojas, Ruth Medaly
Investigadora

Dra. María Elena Segura Solano
Presidenta

Dra. Graciela Vera Carpio
Secretaria

Dra. Bertha Peña Pérez
Vocal

M. Sc. Urbina Ruiz, Yasmín Francisca
Asesora

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

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

N° 0250-VIRTUAL

Siendo las 08:00 horas, del día Miércoles 06 de abril de 2022; se reunieron vía online mediante la plataforma virtual Google Meet, https://meet.google.com/myb-nwfk-dfh, los miembros del jurado designados mediante Resolución Nº 0552-2021-V-D-NG-FACHSE, de fecha 10 de junio de 2021, integrado por:

Presidente	: Dra. María Elena Segura Solano.
Secretario	: Dra. Graciela Vera Carpio
Vocal	: Dra. Bertha Beatriz Peña Pérez
Asesor	: M. Sc. Yasmín Francisca Urbina Ruiz

La finalidad es evaluar la Tesis titulada: "ESTRATEGIA COMUNICATIVA PARA DESARROLLAR EL PENSAMIENTO CREATIVO EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS, DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 402 CASERÍO FRUTILLOPAMPA, DISTRITO BAMBAMARCA, PROVINCIA HUALGAYOC, AÑO 2020"; presentada por las bachilleres CARUAJULCA ROJAS NATALI NOEMI y HUAMAN ROJAS RUTH MEDALY para obtener el Título profesional de Licenciado(a) en Educación, especialidad de Educación Inicial.

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

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

Siendo las 09:00 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. María Elena Segura Solano	**Dra. Graciela Vera Carpio**	**Dra. Bertha Beatriz Peña Pérez**
PRESIDENTE	**SECRETARIO**	**VOCAL**

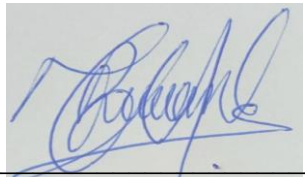
OBSERVACIONES:.....

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.

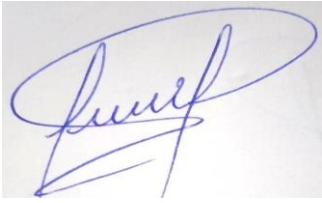
DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD

Yo, **Natali Noemi Caruajulca Rojas** y **Ruth Medaly Huamán Rojas,** investigadoras principales y **M. Sc. Yasmín Francisca Urbina Ruiz,** asesora del trabajo de investigación *"Estrategia Comunicativa Para Desarrollar el Pensamiento Creativo en los Niños de 5 Años, IEI Nº 402, Caserío Frutillopampa, Distrito Bambamarca, Provincia Hualgayoc, 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.

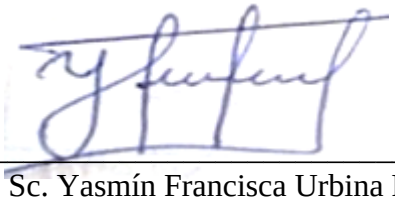
Lambayeque, 03 de diciembre de 2021



Natali Noemi Caruajulca Rojas
Investigador principal



Ruth Medaly Huamán Rojas
Investigador principal



M. Sc. Yasmín Francisca Urbina Ruiz
Asesor

DEDICATORIA

Dedico con todo mi corazón esta tesis a mis padres Dora y Benjamín, por su sacrificio y esfuerzo, por darme una carrera para mi futuro y por creer en mi capacidad.

A mi amado hijo Isaac por ser mi fuente de motivación e inspiración para poder superarme cada día más y así poder luchar para que la vida nos depare un futuro mejor.

Natali.

A mis padres Olinda y Martin que con su abnegada labor supieron sembrar en mí el deseo de superación y alcanzar mis metas profesionales y personales.

Ruth.

AGRADECIMIENTO

A Dios por sus bendiciones, agradezco a mis formadores, personas de gran sabiduría quienes se han esforzado por ayudarme a llegar al punto en que me encuentro.

Sencillo no ha sido el proceso, pero gracias a las ganas de transmitirme sus conocimientos y dedicación que los ha regido, he logrado importantes objetivos como culminar el desarrollo de mi tesis con éxito y obtener una afable titulación profesional.

Sus ayudas fueron fundamentales para la culminación de mi tesis.

Natali.

A Dios por darnos el don más preciado que es la vida, nuestro reconocimiento especial al Rectorado, de la Universidad "Pedro Ruiz Gallo", por haber contribuido sistemáticamente a nuestra formación académica, la misma que incidirá directamente en la consolidación vocacional de cada una de nosotras.

Y a nuestras familias por su apoyo desinteresado, el mismo que será retribuido con nuestra gratitud eterna.

Ruth.

ÍNDICE

ÍNDICE vii
ÍNDICE DE TABLAS viii
ÍNDICE DE FIGURAS ix
RESUMEN x
ABSTRACT xi
INTRODUCCIÓN 1
CAPÍTULO I: DISEÑO TEÓRICO 3
1.1. ANTECEDENTES 3
1.2. BASE TEÓRICA 5
1.2.1. Teoría del Pensamiento Lateral de Edward De Bono 5
1.2.2. Teoría del Espiral Creativo de Joy Guilford 12
1.3. MARCO CONCEPTUAL 16
CAPÍTULO II: MÉTODOS Y MATERIALES 17
2.1. UBICACIÓN DEL OBJETO DE ESTUDIO ..... **¡Error! Marcador no definido.**
2.2. CÓMO SURGE EL PROBLEMA. DESCRIPCIÓN DEL OBJETO DE ESTUDIO..17
2.2.1. Cómo Surge el Problema 17
2.2.2. Descripción del Objeto de Estudio 21
2.3. CARACTERÍSTICAS DEL PROBLEMA 33
2.4. METODOLOGÍA EMPLEADA 34
2.4.1. Diseño de Investigación 34
2.4.2. Población y Muestra 35
2.4.3. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos 35
CAPÍTULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN 37
3.1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS 37
3.2. MODELO TEÓRICO 48
3.2.1. Realidad Problemática 49
3.2.2. Objetivo de la Propuesta 49
3.2.3. Fundamentación 50
3.2.4. Estructura de la Propuesta 51
3.2.5. Cronograma 73
3.2.6. Presupuesto 73
3.2.7. Financiamiento de los Talleres 74
CAPÍTULO IV: CONCLUSIONES 75
CAPÍTULO V: RECOMENDACIONES 76
BIBLIOGRAFÍA 77
ANEXOS 80

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Guía de Observación 37
Tabla 2: Tipos de Fluidez 39
Tabla 3: Tipos de Flexibilidad 40
Tabla 4: Desarrollo de la Originalidad 42
Tabla 5: Desarrollo de la Imaginación 42
Tabla 6: Capacidad de Síntesis 43
Tabla 7: Desarrollo de la Memoria 44
Tabla 8: Desarrollo de la Sensibilidad 45
Tabla 9: Interés 46
Tabla 10: Motivación 46

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 3: Diseño de la Investigación..... 35
Figura 4: Modelo Teórico de la Propuesta..... 48

RESUMEN

El pensamiento creativo es una capacidad que está disponible en todos los individuos. Algunos individuos fomentan esta capacidad más que otros. Un resultado en el que pueden influir varios factores, por ejemplo, el clima del hogar en el que se cría el menor, el modo de vida que se le facilita o las cualidades hereditarias. Esta investigación tiene como propósito diseñar una estrategia comunicativa para desarrollar el pensamiento creativo de los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 402 Caserío Frutillopampa, Distrito Bambamarca, Provincia Hualgayoc. Se aplicó una guía de observación sobre progreso en la creatividad del pensamiento, una lista de cotejo y entrevistas; lluego, se eligió las teorías de la base teórica acorde a la naturaleza del problema de investigación, se formuló la hipótesis. Los resultados evidencian las dificultades de los niños en relación al pensamiento creativo; además, la deficiente capacitación docente para promover estrategias comunicativas que ayuden a desarrollar el pensamiento creativo de los niños. Finalmente, se concluye que se elaboró y validó la Estrategia Comunicativa para desarrollar el Pensamiento Creativo de los niños de 5 años Institución Educativa Inicial N° 402 Caserío Frutillopampa, distrito Bambamarca, tomando como base la situación problemática consignada en el diagnóstico y las teorías correspondientes.

Palabras Clave: Estrategia Comunicativa; Pensamiento Creativo.

ABSTRACT

Creative thinking is a capacity that is available to all individuals. Some individuals foster this ability more than others. A result that can be influenced by several factors, for example, the climate of the home in which the minor is raised, the way of life that is facilitated or hereditary qualities. The purpose of this research is to design a communicative strategy to develop the creative thinking of 5-year-old children in the Initial Educational Institution No. 402 Caserío Frutillopampa, Bambamarca District, Hualgayoc Province. An observation guide on progress in creativity of thought, a checklist and interviews were applied; Then, the theories of the theoretical base were chosen according to the nature of the research problem, the hypothesis was formulated. The results show the difficulties of children in relation to creative thinking; In addition, the poor teacher training to promote communication strategies that help develop children's creative thinking. Finally, it is concluded that the Communicative Strategy was developed and validated to develop the Creative Thinking of 5-year-old children Initial Educational Institution No. 402 Caserío Frutillopampa, Bambamarca district, based on the problematic situation recorded in the diagnosis and the corresponding theories.

Keywords: Communicative Strategy; Creative Thinking.

INTRODUCCIÓN

En los seis primeros años de vida, un niño crea un gran número de habilidades que conformarán su futuro, entre ellas la del ingenio. Si bien todos los niños son inventivos, hay formas de fomentar esta habilidad, con el objetivo de que permanezca y se mejore. Los individuos que tienen este instrumento cambian, se incorporan, descontextualizan, dinamizan, notan y tienen una perspectiva adaptable que les permite interactuar en diversas condiciones.

El perfeccionamiento del pensamiento creativo en el nivel inicial es el modo más libre de manifestarse, y para los niños, el desarrollo de la creatividad es más importante que el resultado final. No hay nada más satisfactorio para los pequeños que tener la opción de comunicar sus pensamientos completamente y sin reservas. La capacidad de ser creativo ayuda a fortalecer el bienestar emocional de los pequeños. Todo lo que los pequeños deben hacer para ser realmente creativos es simplemente la oportunidad de entregarse por completo al trabajo y hacer suya la acción de la que se ocupan. Lo más importante que hay que recordar en cualquier acción creativa es el proceso de auto-articulación. Los hallazgos creativos ayudan a los niños a comunicarse y adaptarse a sus sentimientos. La creatividad también fomenta el desarrollo mental de los niños, ya que les da libertad para evaluar pensamientos innovadores y probar mejores enfoques para el pensamiento y el pensamiento crítico. Los ejercicios creativos le ayudan a percibir y a reconocer la peculiaridad y la versatilidad de sus hijos, al igual que le dan una magnífica libertad para individualizar sus actividades como padre y centrarse en cada uno de sus hijos.

Nuestro **problema de investigación**: ¿Qué estrategia desarrollará el pensamiento creativo de los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 402 Caserío Frutillopampa, Distrito Bambamarca, Provincia Hualgayoc?

Objetivo general: Proponer una estrategia comunicativa para desarrollar el pensamiento creativo de los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 402 Caserío Frutillopampa, Distrito Bambamarca, Provincia Hualgayoc. **Objetivos específicos:** Caracterizar el desarrollo del pensamiento creativo de los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 402 Caserío Frutillopampa, Distrito Bambamarca, Provincia Hualgayoc; Investigar qué estrategia utiliza el docente para desarrollar el pensamiento creativo de los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 402 Caserío Frutillopampa, Distrito

Bambamarca, Provincia Hualgayoc; Diseñar y validar la propuesta fundamentada en las teorías de la base teórica para desarrollar el pensamiento creativo de los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 402 Caserío Frutillopampa, Distrito Bambamarca, Provincia Hualgayoc

Hipótesis: "**Si** se diseña una estrategia comunicativa fundamentada en las teorías del Pensamiento Creativo y del Espiral Creativo, **entonces** probablemente se desarrollaría el pensamiento creativo de los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 402 Caserío Frutillopampa, Distrito Bambamarca, Provincia Hualgayoc, año 2020".

Campo de acción: Estrategia comunicativa para desarrollar el pensamiento creativo de los niños de 5 años, en la Institución Educativa Inicial N° 402 Caserío Frutillopampa, Distrito Bambamarca, Provincia Hualgayoc. El **objeto**: Proceso de enseñanza aprendizaje.

Nuestra tesis se estructuró en cinco capítulos. **En el capítulo I** elaboramos el diseño teórico, el cual está constituido por la recopilación de los trabajos de investigación que preceden al análisis y por la combinación de las propuestas fundamentales que ayudan a las teorías, entre las que se encuentran la Teoría del Pensamiento Creativo de Edgar De Bono, la Teoría de la Espiral Creativa de Joy Guilford y la Teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel. Tanto las teorías como los fundamentos permiten ver el por qué y el cómo de la investigación. Luego, en ese punto, la estructura teórica.

El capítulo II da cuenta del método y de los materiales de investigación. Incorpora el área topográfica del campo de estudio y el centro de educación. El desarrollo del tema, el perfil del objeto de estudio, el avance y sus pautas. Atributos del tema. Sistema utilizado.

En el capítulo III estudiamos y desciframos la información recogida en la guía de observación y en la relación de cotejo. Luego, en ese momento, elaboramos la proposición en función de las teorías referidas anteriormente. La estructura de la propuesta es: realidad problemática, objetivos, fundamentación, estructura, cronograma, presupuesto y financiación. El diseño de la proposición como eje único se compone de tres talleres.

El **capítulo IV**: Conclusiones. El **capítulo V**: Recomendaciones. En la parte final: bibliografía y anexos.

CAPÍTULO I: DISEÑO TEÓRICO

1.1. ANTECEDENTES

Cayllahua, Merly & Quispe, María. (2018). En su tesis: *"Implementación de materiales de juego en el sector de construcción para desarrollar el pensamiento creativo en los niños de 5 años de la I.E.I. N°1090 "Señor de Huanca Limpata", Abancay, 2018"*. Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac.

Concluye:

El grado de compromiso de la ejecución de los objetos de dinámica en el área de desarrollo para la mejora del razonamiento imaginativo en los pequeños de 5 años es importante, con un grado de certeza del 95%, puesto que esta es la forma inteligente de comportarse de todo individuo, un límite o potencial humano se enmarca y crea a partir de la coordinación de los ciclos mentales y emocionales mentales que inclinan a cada individuo hacia la clasificación de las reacciones, formas únicas o novedosas de comportarse en una circunstancia determinada, incluyendo los temas a abordar. El nivel de mejora de la creatividad en los pequeños de 5 años, tras la ejecución de los materiales de dinámica en el área de desarrollo, en el encuentro exploratorio es superior que en el equipo de referencia, con un grado de certeza del 95%; es decir, permite a los niños realizar nuevos desarrollos a la vista de sus encuentros.

Astupiña, Tomás. (2018). En su tesis: *"Robótica y desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes de la* Institución *Educativa 22533 "Antonia Moreno de Cáceres" de Ica"*.

Concluye lo siguiente:

Los alumnos muestran una evolución y refuerzo en sus destrezas, ejecución y habilidades en el avance del pensamiento creativo , a través de la mezcla de la tecnología mecánica como activo instructivo, la experiencia educativa dispuesta a la mejora de la inventiva de los alumnos, coordinando la mecánica avanzada, les permite comunicar su

mente creativa, El grado de innovación, posibilidad y relevancia del modelo en circunstancias naturales que el alumno aplica en la proposición y desarrollo del modelo se ha ampliado en más de un 38% involucrando la mecánica avanzada como activo en el sistema educativo. Los alumnos muestran una expansión en el grado de examen de las circunstancias, pensando en ellas como en la caracterización de los componentes a utilizar para el plan de la proposición aplicando la tecnología mecánica como activo instructivo, ha sido factible comprobar una enorme mejora, llegando al 65% de mejora en el límite de examen y orden de los componentes para el avance de los modelos.

Torres, María. (2017). En su tesis: *"El juego simbólico y el pensamiento creativo en los niños de la Institución Educativa Particular de Nivel Inicial Canguritos, Arequipa"*. Universidad Católica de Santa María. Arequipa.

Concluye:

El grado de mejora de la dinámica emblemática realizado por los pequeños de 3 años se consideró generalmente bajo. Una circunstancia comparativa sucede con el grado de mejora del razonamiento imaginativo, donde se evidencia que el grado introducido por los menores de tres años es deficiente. El grado de mejora de la dinámica representativa logrado por los menores de cuatro años se sitúa en un grado inter medio. A la vez que se resuelve que el grado de mejora del razonamiento inventivo de los menores de 4 años es superior. El grado de mejora de la dinámica representativa alcanzado por los menores de 5 años se sitúa en un grado semi-significativo. Por otra parte, se resolvió que el grado de razonamiento imaginativo es superior.

VERA, Jhoselyn. (2018). Tesis titulada: *"Estrategias para desarrollar la creatividad en los niños de la etapa preescolar del Centro de Educación Inicial El Clavelito, Año Lectivo 2016 - 2017".* Universida Politécnica Salesiana, Cuenca. Ecuador.

Concluye:

La dinámica es vital en el conocimiento, dado que promueve la convivencia, la recreación y las normas éticas; los entretenimientos que se realizaron ayudaron a los menores a articular sus pensamientos y a confrontar sus sentimientos, por lo que cada

una de las técnicas se organizó para que la imaginación fluya precipitadamente en los pequeños; los educadores de este colegio pre escolar se favorecieron de los ejercicios, procedimientos y juegos divertidos planificados en esta propuesta, ya que fomentarán la innovación en los niños.

1.2. BASE TEÓRICA

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

Británico, Licenciado en Medicina y en Psicología, actualmente cuenta con 67 años de edad, Edward de Bono es uno de los investigadores y expertos en Creatividad de mayor renombre mundial (Hoyos, 2016. p.40)

Marín C. (2019) *considera lo siguiente:*

Se hacen grandes esfuerzos para propulsar la ingeniería de software y el razonamiento artificial, sin embargo, muy pocos para fomentar la habilidad de razonar, el razonamiento. El que utilizamos fue inicialmente planeado por tres increíbles eruditos griegos Sócrates, Platón y Aristóteles. (Hoyos, 2016)

Edward de Bono descubrió en su libro El Pensamiento Paralelo, de Sócrates a De Bono (Paidós) una útil charla básica para la racionalidad de la verdad, el juicio y el pensamiento de los tres extraordinarios griegos que han abrumado la escolaridad y las perspectivas durante siglos. En ella manifiesta su hipótesis de igualdad de razonamiento e imaginación como opción frente a la racionalidad tradicional. La última opción es obsoleta, ata al cerebro al mundo real y atrae a los individuos en el debate en lugar de abrirse a nuevos pensamientos y solicitudes de realidad reciente. (Hoyos, 2016)

Pensar en el Futuro

Asimismo, ***Marín M. (2019****) considera indica lo siguiente:*

Según Edward de Bono en el futuro habrá tres “commodities” (mercancías):

1. La capacidad. de salir airoso de aquí en adelante, una organización debe ser capaz.
2. Información. Nadie querrá distinguirse por tener más datos que los demás, ya que todo el mundo se acercará a ellos.
3. La tecnología. Sin nadie más no hace estima. Ocurre exactamente al igual que con los datos. (Hoyos, 2016)

"La forma de progresar estará en la importancia que se pueda sacar de estos datos, en la innovación y en la planificación y apropiación de los elementos. El razonamiento habitual no está listo para este cambio que las organizaciones deben adoptar para enfrentar lo que se avecina. Para dar respuesta a esto se requiere un razonamiento innovador y valioso y la capacidad de planificar algo novedoso y nuevo. Tener un índice de inteligencia alto no indica pensar con coherencia. Por tanto, es un ejercicio de inutilidad tener un vehículo de exhibición de élite si el individuo que lo conduce no tiene la menor idea de cómo sacarle partido". (Hoyos, 2016).

De acuerdo ***con Marín M. (2019),*** *hemos creído conveniente considerar las Técnicas de los Seis Sombreros para Pensar.*

El razonamiento paralelo de Edward de Bono depende de la ruptura de la linealidad del razonamiento típico (unidireccional) y de la investigación de sus áreas laterales (tiene infinitos enfoques para llegar a una respuesta, ya que llega a ella por vías diferentes a las del razonamiento consistente). Acepta que la vía concreta es más breve de dos focos, pero en ocasiones no es la unica. (Hoyos 2016)

El pensamiento paralelo es un razonamiento imaginativo, es una forma de tratar de apartarse de las consideraciones permanentes, de la producción de de patrones permanentes de pensamiento, lo que limita los posibles resultantes del uso de los nuevos datos accesibles, esto para hacer pensamientos novedosos, sin embargo, cualquier pensamiento innovador significativo debe ser deducido de manera consistente, de otra manera sería un pensamiento "loco". De esta manera, ve que las dos contemplaciones son similarmente imperativas: el razonamiento

horizontal y creativo para hacer consideraciones y el razonamiento sensato para hacerlas, elegirlos y usarlas. Los dos son recíprocos (Hoyos 2016)

El centro de esta hipótesis radica en la probabilidad de cambiar la misma circunstancia por la de los demás, para percibir cómo se visualiza según una perspectiva electiva. En el razonamiento paralelo, los encuentros acaban pareciendo iguales. Para percibir esto encontró la estrategia de imaginación de los Seis Sombreros para Pensar. (Hoyos 2016).

Seis Sombreros para Pensar

1. Representa un método básico y exitoso para mejorar como filósofo. (Hoyos 2016)
2. Evita la típica inclinación realizar todo a la vez, que las materias sintéticas que gestionan el desarrollo de la mente son diferentes cuando si se es cuidadoso, optimista o inventivo. Pretender ser todo eso sin un momento de retraso hace que confiar sea menos preciso y la explicación será menos cautivadora y positiva (Hoyos 2016)
3. Nos concede crear cierta separación de la discusión que se genera cuando, al examinar un contenido, los actores están asegurados en sus puestos separadas en el cual se encuentran más pendientes de ganar la discusión que en desmenuzar el tema, para conseguir un examen conjunto y útil. (Hoyos 2016)

Los diferentes sombreros para pensar son los siguientes:

1) Sombrero blanco: es el sombrero **de los datos**. Considera el trabajo no partidista, transparente y emisor de datos. Está relacionado con la visión de los datos y la información. En el momento en que en una asamblea se solicita a todos los participantes que se coloquen el sobrero blanco para reflexionar, se les solicita que abandonen las proposiciones y el razonamiento y se fijen únicamente en los datos. Todas las personas de la asamblea se dan cuenta de qué información están disponible, de la información necesaria y de la forma en que puede adquirirse. (Hoyos 2016)

2) Sombrero rojo: es el sombrero que se relaciona **con los sentimientos, la intuición, los presentimientos y las emociones**. Incluye contemplar el fuego y la intensidad. Se espera que durante una asamblea formal ninguno descubra sus sentimientos, al mismo tiempo, por cierto, prácticamente todos los individuos lo hacen excepcionalmente enmascarado como pensamiento sensato. El sombrero rojo permite impartir emociones y sensaciones sin anuncio de decepción, sin explicación y sin necesidad de defenderse. (Hoyos 2016)

3) Sombrero negro: es el sombrero de la **cautela, juicio crítico** Considera un poder duro y selecto, que lleva una vestimenta oscura, que reprime brutalmente a los individuos que proceden injustamente. Evita que incurramos en faltas, tonterías y actos ilícitos. Muestra por qué algo no es posible, debido a que no es útil. Es muy fácil aprovecharse de esta tapa. Algunas personas se imaginan que basta con ser precavido y negativo y que, creyendo que se eviten todas las confusiones, todo eso te irá bien. Sea como fuere, no es imposible matar la innovación, aún que abusar de él puede causar inconvenientes, pese a la forma en que es realmente significativo. (Hoyos 2016)

4) Sombrero amarillo: es el sombrero **del optimismo. Pensar en la luz del sol.** El sombrero amarillo es para una visión coherente e inspiradora de los factores reales. Busca la practicidad y una técnica para la actividad. Busca las ventajas, pero éstas tienen como prioridad una premisa sensata. Con frecuencia, El sombrero amarillo de razonamiento necesita un empeño intencionado, los beneficios no suelen ser evidentes de inmediato y con frecuencia deben ser buscados. Es una pérdida de tiempo intentar ser imaginativo en el caso de que no puedas ver el valor de los pensamientos importantes. (Hoyos 2016)

5) Sombrero verde: **e**s el sombrero del pensamiento creativo para **las ideas nuevas**. Contempla la vegetación y la gran evolución. Permite para otras alternativas adicionales, para conseguir logros potenciales y especulaciones descuidadas. Facilita solicitar abiertamente un esfuerzo imaginativo. Ahorra

tiempo y abre espacio para el razonamiento creativo (requiere un movimiento innovador importante). (Hoyos 2016)

6) Sombrero azul: es el sombrero para **el control de procesos.** reflexiona en el firmamento y en un punto de vista mundial. Generalmente, el líder o facilitador de la asamblea lleva el sombrero azul, pero varias personas pueden proponer opiniones. Expone el esquema del razonamiento. Muestra la fase siguiente del pensamiento, puede pedir diferentes sombreros. Necesita sinopsis, finales y una elección. Permite aludir sobre el pensamiento que se está usando. Contribuye a organizar y regular el marco de razonamiento para que resulte más útil. Sirve para ponderar razonamientos importantes. (Hoyos 2016)

Marín M. (2019), *también considera los siguientes puntos de cómo Conseguir ser Creativo:*

1. Como indica el creador, nuestra mente no es capaz de trabajar de forma imaginativa y, en consecuencia, contempla 3 estrategias para lograrlo:

- **El desafío**: Ron Barber, director de Prudential Insurance de Canadá, probó el pensamiento convencional de la cobertura de la existencia como una prestación sólo vinculada con la muerte y extendió su grado para abarcar diferentes prioridades mientras se vive. El progreso de la oferta le condujo a la dirección de Prudential en los Estados Unidos. (Hoyos 2016)
- **La provocación**: Consiste en representar una probabilidad que se halla fuera de nuestra vivencia, de modo que desde el principio resulte incomprensible.
- **El movimiento**: No es lo mismo que juzgar. En el momento hacemos un pensamiento, calificamos una idea, la desestimamos o lo apoyamos. Al estar desarrollados no nos inspiramos por si el pensamiento es acertado o inacertada, pero esencialmente por dónde nos lleva. Una parte al parecer esporádica en una mente extremadamente organizada ha desencadenado pensamientos extraordinarios. Estos minutos no pueden ser preparados. Si queremos ser innovadores, no debemos escoger lo que realizamos, pero sí debemos arriesgarnos con ello.

2. Intenta no considerar la inventiva como un ciclo innecesario que puede ser suplantado por erupciones ocasionales de motivación:

A fin de ver la distinción, es fundamental analizar dos mentalidades, energías sociales contrarias. En Italia los individuos son generalmente espléndidos e innovadores, sin embargo, sus pensamientos no lo son realmente ya que los italianos son excepcionalmente amigables y aprecian invertir energía con sus compañeros y en caso de que tengan un pensamiento y lo comunican y sea desechado entonces lo descartan.

En el Reino Unido, en el supuesto de que un inglés imparta un plan a sus compañeros, no lo veremos desechado por el hecho de que ellos no lo aprueben; a pesar de ello; los considerará demasiado restringidos como para pensar en que lo van a entender y seguirán adelante con él.

En consecuencia, es fundamental supervisar la información por medio de una persona apta de hacer con soltura el cuidado de la edad y la ejecución de los pensamientos novedosos. (Hoyos 2016)

3- Evaluar la inventiva como un planteamiento preciso y organizado que podría dominarse como alguna otra pericia. La imaginación no es un talento. (Hoyos 2016)

4- Acabar con las trabas del individuo, si teme equivocarse o no acertar, le impide enfrentarse al reto de practicar la imaginación. (Hoyos 2016)

5- La creatividad no debe ser considerada como una simple conceptualización. La conceptualización es el instrumento mental de la relación de pensamientos en una reunión en la que los miembros expresan varios pensamientos de manera inesperada y sin oportunidad de análisis ya que son introducidos y recogidos por la reunión en una etapa postrera en la que se habla de ellos y se eligen los más adecuados. El creador la imaginación no tiene por qué ser un ciclo de reunión. Utilizando las estrategias apropiadas, una persona independiente podría resultar más creativa al seguir un ciclo consciente y regulado en el que cambiamos de

dirección mientras que lo necesitemos en lugar de dejarnos llevar por la "tormenta".

Marín M. (2019), *considera en su Tesis. La Figura del Campeón indicando lo siguiente:*

La imaginación puede ser una apuesta o una suposición. Si se considera una suposición de la alta administración, los individuos intentarán jugar con pensamientos innovadores.
En el caso de que esta cultura no se extienda, ser imaginativo será visto como una apuesta, desencadenando problemas políticos o regionales". (Hoyos 2016)

Por todo ello aparece **la figura del "campeón".**

- Imagen que dirige la imaginación.
- Recurso entre la persona que posee el pensamiento y el responsable de trabajarlo.
- Debe contar con metas precisas y la posibilidad de tratar con soltura la edad y llevar a cabo los pensamientos y asociarlos con otros.

  No debe comprometerse con la gestión los datos y la información. (datamining), ya que ello arrastraría a la inactividad social permanente, en contraposición a los pensamientos avanzados, que sólo buscan una garantía de reconocimiento. Los pensamientos novedosos son manifestaciones mentales que sólo después de ser concebidas se conectan con la información accesible, si no serían una mezcla de pensamientos previamente existentes. (Hoyos 2016)

Análisis Crítico

Positivo

1) A pesar de los enfrentamientos, propone un intercambio a tres bandas, las dos restringiendo las reuniones y una persona ajena que va como supervisora de la interacción. Recomienda que cada parte sepa lo que pasa de la otra y que no se queden en conversaciones inútiles. (Hoyos 2016)

2) El conocimiento de la demanda de un razonamiento horizontal junto a un razonamiento sensato para la construcción y el posterior giro de los acontecimientos, la determinación y la utilización de los pensamientos, respectivamente. (Hoyos 2016)
3) El punto central de sus pensamientos es pedagógico y general. El creador está sumamente intrigado en que el mayor número de personas conozcan sus metodologías para que puedan explotarlas. (Hoyos 2016)
4) Refleja la exigencia de avance actual. La mejor manera de mejorar es a través de la innovación, ya que los datos, la innovación y la rivalidad se están globalizando progresivamente. (Hoyos 2016)
5) Elimina el efecto de la autoimagen, el "yo olvidadizo", sobre el pensamiento. Al utilizar varias tapas, o perspectivas, se busca alejar tanto la duda desmedida como la afectación visual a los peligros esperados de los pensamientos investigados. (Hoyos 2016)

1.2.2. Teoría del Espiral Creativo de Joy Guilford

Marín C. (2019), *en su Tesis considera lo siguiente:*

Joy Guilford aclaró como una asistencia ilustrativa para su hipótesis un esquema del plan de la mente que es la ayuda básica para averiguar su proposición: El bloque del conocimiento. Su Teoría, llamada de la transmisión o la transferencia, es una sugerencia básicamente culta que indica que la persona imaginativa es impulsada por la motivación erudita de concentrarse en cuestiones y rastrear respuestas para ellas. (Hoyos, 2016).

La Teoría del Espiral Creativo se apoya de las 4 piezas del razonamiento inventivo hipotetizadas por JGuilford: familiaridad, adaptabilidad, innovación y practicidad. (Hoyos, 2016).

Fluidez: Habilidad de crear o entregar el mejor número de contemplaciones sobre una materia similar. Dificultades y molestias, este punto es básico para contar con la posibilidad de pensar en todos y básicamente cada uno de los posibles resultados concebibles que tiene una situación y permite elegir con

acierto el notable abanico de posibilidades que emergen, en esto no encaja el criterio colectivo: "más vale pájaro en mano que 100 volando", aquí vale la pena contar con varios pájaros sacudiéndose para reconocerlos y luego, con éxito, elegir algunos o unos para incluirlos dentro de nuestra brújula.

Flexibilidad: Posibilidad de organizarse de acuerdo a varias perspectivas, independientemente de que esta interacción se pueda cambiar o abreviar los objetivos singulares; este ciclo infiere evitar el egocentrismo y los beneficios personales, para no obstaculizar la oportunidad de establecerse en varios trabajos. En el momento en que nos referimos a reacciones adaptables, hablamos de respuestas de diferente indole o comienzo, a falta de una relación clara para un direccionamiento semejante.

Originalidad: De esta controvertida debate surgen dos conceptos o ideas:

Capacidad de poder aplicar nuevos modos o nuevas concepciones, en las cosas antes creadas. Visualizo un importante enigma arreglado y la oportunidad de desarreglarlo y arreglarlo de diferente forma, con fichas parecidas y logrando que surja un panorama mucho más asombroso de la anterior". Un conocimiento inventivo como la posibilidad de ver nuevas clasificaciones y órdenes "entre" las anteriores ". (Bohm y Peat, 1988)

- **Capacidad de crear cosas totalmente nuevas, sin antecedentes en la historia.** En este coloco las revelaciones, los desarrollos extraordinarios, las manifestaciones increíbles que innegablemente definen momentos de la época por no contar con un principio. El lugar común "antes y después. (Bohm y Peat, 1988)

- **Viabilidad:** Habilidad de concebir un pensamiento o un plan previsto. Por lo general, en la información conocida, no se piensa en esta parte, teniendo en cuenta que el individuo inventivo es reconocido como una persona llamativamente "imaginativa" y prácticamente etérea. No obstante, es importante considerar que esta fase tiene el impacto entre un ser innovador y una persona creativa: la habilidad de percibir contemplaciones.

Una vez descubiertos los fundamentos del enfoque creativo, en este momento caracterizaré la creatividad en sí misma, ya que la puesta en marcha del **espiral** se inspira simplemente en la elaboración de una “joya valiosa". La imaginación es la consecuencia de un procedimiento de desarrollo poco común de los ciclos psicológicos del individuo, que estimula el reconocimiento de ejercicios novedosos, únicas y excepcionalmente significativas o, potencialmente valiosas.

¿Cuál es ese “modo especial del funcionamiento” del que indico? ¿Cómo se produce la excursión imaginativa dentro del individuo? ¿Qué persigue cada fase de la misma? ¿Cuál es el resultado temporal de cada una de estas fases?, Este gran número de preguntas son las que respondo en el en el espiral creativo. (Romo, 1986).

Es muy posible que en el diagrama se encuentre que todo el espiral está navegado y conformado con la palabra interior exterior.

Ello se basa a que las manifestaciones que impulsan la mejora de la capacidad de innovación podrían emerger de expertos exterior y de inspiraciones realmente internas. En la profundidad de la persona imaginativo hay constantemente procesos de pensamiento para reforzar su razonamiento. Sin embargo, también, en la estrategia creativa la persona se relaciona constantemente con esa potencia que se ponen en funcionamiento y que, a veces, incluso lo atraen y lo combaten: Los impulsos internos del espíritu y las exigencias externas.

La entrada del espiral creativo puede producirse en el ingreso de alguna de sus etapas. Sin embargo, a nosotros nos convence la intermedia (etapa nº 1), ya que es la forma en que comienza todo el recorrido de promulgación y ejecución de la persona: el reconocimiento de una cuestión, un conflicto o una carencia que "cosquillea" en la mente del imaginativo. (Romo, 1986)

Marín M. (2019), *hace a tres ideas, ya que no aluden exactamente a lo mismo y es fundamental que el imaginativo las conozca*

Necesidad, es aquello que no podemos dejar de lado ya que es fundamental por una razón, las urgencias están más conectadas al universo interior del individuo porque la mayoría de estas, tanto reales como internas, emergen de ese interior. Atendidas las actividades esenciales de recurso: alimentarios, protección y abrigo, el individuo empieza a sentir diferentes requerimientos de otra índole (espirituales): Exigencia de auto-reconocimiento, reconocimiento en la opinión pública, etc. Independientemente de cuál sea el inicio de la carencia, el razonamiento innovador comienza el espiral con el anhelo de cumplirla. La consecuencia de cubrir una carencia podría ser la formación de un objeto sustancial o elusivo.

La pirámide planeada por Abraham Maslow. De acuerdo a este creador, las carencias de la persona son varias niveladas y tropezadas de manera que cuando se cubren los requisitos de una petición es el punto en el que se empiezan a sentir las necesidades de la petición sin rival. (Coll. 2001)

Problema: Emerge como una influencia perturbadora del balance psicológico del individuo. En el momento en que se presenta un inconveniente, es cuando se ve que la circunstancia considerada ideal no concuerda con la circunstancia genuina, lo que desestabiliza la petición de nuestro interior. Aquí (al igual que en el desarrollo de un requerimiento) asimismo puede comenzar el espiral inventivo: el sujeto hace una acción para aproximar los dos ejes distanciados y hacer que la circunstancia genuina se acerque a la mejor para solucionar el conflicto, y así recobrar su estabilidad interna. Suponiendo que este objetivo no esté efectivamente disponible, se pueden aplicar diferentes métodos de innovación a lo largo del camino y trabajar con la elaboración de acuerdos potenciales. Al resolver un problema o conflicto puede también impulsar la formación de un nuevo producto.

El conflicto es algo que interrumpe el flujo general entre la situación de ahora de un individuo y lo que necesita". (Rodríguez, 2002).

Conflicto: Una contienda es la batalla entre al menos dos partes contradictorias, en la que cada una busca lograr un fin específico disímil del otro u

otros. La contención que puede comenzar el espiral creativo puede no afectar al propio individuo, sin embargo, este individuo creativo puede ayudar a resolver los conflictos a otros y a las organizaciones, o el objetivo del conflicto puede estar relacionado con la elaboración de un producto notorio o tangible.

.

Visto la disimilitud de intereses o convicciones que hacen inalcanzables los anhelos continuos de los reunidos todo el tiempo. (Pruitt y Rubin, 2009)

1.3. MARCO CONCEPTUAL

1.3.1. Estrategia Comunicativa

La comunicación estratégica alude al conjunto de enfoques y técnicas aplicadas a la búsqueda inminente de los principales patrones sociales, políticos, financieros y tecnológicos con el propósito de adelantarse en la correspondencia de las asociaciones.

El régimen de comunicación es el método de planificación fundamental de los activos existentes para lograr una situación favorable sobre el adversario.

La idea de estrategia se utiliza con frecuencia en al menos tres sentidos: Para mostrar la manera por la que un individuo procede, intenta anticipar las actividades de los demás y lo que imagina que los demás se creyendo de cuál será su acción**.**

1.3.2. Pensamiento Creativo

Se conoce como pensamiento creativo es una técnica o sistema que permite resolver problemas o el avance de pensamientos e ideas novedosas, y se identifica por que realiza abordaje mediante una metodología única, adaptable e imprevisible.

El razonamiento inventivo funciona efizcasmente cuando estamos tranquilos o distendidos. Las ondas alfa, disponibles en el momento del estado casual, son la mejor opción para el pensamiento creativo. Realice ejercicios que permitan a su psique centrarse en nada en concreto.

CAPÍTULO II: MÉTODOS Y MATERIALES

2.1. CÓMO SURGE EL PROBLEMA. DESCRIPCIÓN DEL OBJETO DE ESTUDIO.

2.1.1. Cómo Surge el Problema

El razonamiento innovador es una de las mayores y más complicadas posibilidades de los individuos, incluye habilidades de pensamiento que permiten unir ciclos del proceso cognitivo menos complejos, hasta los conocidos como inigualables para la realización de un pensamiento o idea novedosa.

La creatividad ha existido siempre. Es una capacidad de los individuos que está relacionada a su propia naturaleza. No obstante, durante bastante tiempo, como idea fue un punto poco atendido y por tanto mínimamente abordado, es hasta los años actuales donde han surgido teóricos que se han centrado en la materia y han impulsado trabajos y aportes identificados con esta concepción.

Creatividad es una expresión que está catalogada como un típico neologismo inglés; en todo caso, esta concepción no se contemplaba dentro de las referencias denominativas de la lengua francesa y mucho menos emergia en el Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española (1970); por ejemplo, la concepción que actualmente es atendida como: "creatividad", fue en épocas posteriores que se consideró en este y en otros vocabularios. Posteriormente, en la publicación de (1992 pp. 593) en este documento la creatividad es definida como: "capacidad de desarrollar, capacidad de creación". En 1971, la Real Academia de la Lengua Francesa examinó el reconocimiento o el rechazo de aquella frase y se inclinó por la negación. Hoy en día se ha extendido y su utilización, como vemos es general.

De este modo, su adecuada incorporación como idea de análisis en algunas asignaturas son actuales y facilita echar un breve vistazo a todas las indagaciones y el trabajo coherente que puede crearse al acercarse a ella,

esencialmente a la luz del hecho de que es una materia de análisis generalmente nuevo que por fortuna ha adquirido seguidores, particularmente en este tiempo.

En lo que se refiere al comportamiento mental, no se había tendido dentro de las ideas principales de concentración en esta ciencia y en sus puntos de partida, de hecho, se percibía como: creación, creatividad, habilidad, etcétera. (Esquivias, 2004); sea como fuere, en los años actuales ha adquirido interés como área de estudio, particularmente en el campo instructivo, incluyendo la investigación relativa a esta articulación. Es vital traer a colación que, como estudio de la imaginación, la ciencia del cerebro no tiene respuestas concluyentes con respecto a la idea.

En consecuencia, según la perspectiva de las especulaciones mentales, la imaginación se conceptualiza desde varios puntos: el conductismo, la asociación, la escuela de la Gestalt, los psicoanalistas, los humanistas y los cognitivistas. (Esquivias, 2004)

Podemos destacar que Piaget utilizó la expresión " constructivista " para caracterizar un enfoque del descubrimiento que requiere esencialmente el refrito de la información. Para la mayoría de los clínicos, la imaginación se considera una variable multifacética que sugiere la comunicación o la conexión entre diferentes aspectos. (Esquivias, 2004)

Estas hipótesis son de considerable significancia cuando se aplican en contextos instructivos. Las hipótesis psicológicas más desarrolladas en la actualidad asumen esta interacción como una clave para la realización de un aprendizaje esencial y extraordinario llamado "significativo", para el desarrollo de sus alumnos. Bajo la premisa de que la escuela tiene como expectativa definitiva el desarrollo de individuos en edades posteriores con capacidad de pensar y producir a pesar de la rutina diaria a la que se enfrentan, es vital entonces comprender esta institución como un lugar de funcionamiento que avanza en circunstancias de conocimiento instructivo usando el pensamiento exclusivo, así del educador como del estudiante. Las circunstancias de aprendizaje abiertas, parte de las experiencias y emociones individuales, con la participación de los

educadores y los alumnos: circunstancias de aprendizaje abiertas, a la vista de los encuentros y sentimientos individuales, con la incitación de un pensamiento diferenciado en el que los alumnos proyectan sus pensamientos, mejoran la percepción personal y la innovación y se transforman en experiencias necesario y concluyentes para una instrucción dinámica e imaginativa.

A lo largo de estas actividades, esta idea como tal ha pasado por cambios, el término actualmente tiene un número excepcionalmente enorme de partidarios dentro de los cuales podemos reconocer: clínicos, instructores, investigadores, artesanos, comunicólogos, legisladores, gerentes de finanzas, patrocinadores, educadores, y así sucesivamente, que investigan y son enérgicos acerca de su estudio, tanto en discusiones públicas como mundiales. (Esquivias, 2004).

De esta manera, han surgido diferentes compromisos y significados del tema, señalando las siguientes:

Ausubel (1963). "El carácter innovador es lo que reconoce a una persona por la calidad fenomenal y la creatividad de sus compromisos con la ciencia, la artesanía, los asuntos gubernamentales, etc.". Piaget (1964). "La imaginación es el último tipo de juego emblemático de los niños, cuando se absorbe en su razonamiento". Torrance (1965). "La imaginación es un ciclo que hace que alguien sea delicado con los problemas, las carencias, las rupturas o los agujeros de la información y le lleva a distinguir las dificultades, a buscar arreglos, a estimar o formar especulaciones, a respaldar y poner a prueba estas especulaciones, a cambiarlas si es fundamental y a impartir los resultados".

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

Según Menchen (1999), el aspecto inventivo es uno de los ejes más pertinentes de la instrucción inicial, ya que incorpora una amplia gama de aspectos diversos y comunica mejor que otros el objetivo de forjar personas íntegras. De la Torre (1997) especifica que los encuentros educativos pueden sumar para integrar al menor de manera efectiva en el ciclo instructivo, por lo que se debe buscar la manera de ayudarlo a crear y usar su capacidad imaginativa. Expresa que el instructor debe confrontarse a la realidad de tolerar la motivación de la inventiva

de forma inclusivo, ya que la gran parte de los científicos coinciden esencialmente con Guilford (1983) en que la imaginación no es definitivamente una dotación única de un elegido no muchos, sino una propiedad compartida por todos, en un grado más o menos prominente. (Sánchez, 2018; p.7)

Por otra parte, Borrajo (1998) afirma que la idea de instrucción adquiere otro significado. A partir de ahora no es crítico recoger datos, y un modelo en el que es más vital entender qué datos, dónde conseguirlos, cómo tratarlos, cómo cambiarlos, cómo reproducirlos y cómo hacer a partir de ellos. En consecuencia, para este creador, el mayor debe dejar el trabajo de difusor de datos por el de hacedor de condiciones, de enseñanza, en el que el joven se reconoce con sus apreciaciones e impedimentos.

Proveer de un área de empleo y conocimiento en la que el niño tenga una sensación de seguridad para lograr y fomentar sus habilidades sin miedo a ser criticado. Se debe orientar y valorar el impulso individual, la particularidad que cada pequeño practica sobre su propio ciclo de aprendizaje y que serán reforzados.

Harter (1993) propone la presencia de una acogedora conexión entre la salida de este límite y la confianza o certeza que el individuo tiene en sus mismas habilidades. Según este creador, esta conexión debe ser vista de dos maneras:

1. Las personas que tienen una seguridad en sí mismas más destacada querrán comunicar su potencial imaginativo de forma más eficaz que las personas que lo tienen de forma menos significativa.
   Las personas que pueden comunicar su capacidad innovadora de forma positiva suelen ser cada vez más intrépidas y seguras de sí mismas.

“De esta forma, es posible considerar el dominio que tienen los componentes afectivos en la motivación y articulación de la imaginación".

En correspondencia con el giro intelectual del niño, la afectividad del niño también se está creando. Dentro de ella, uno de los principales puntos de vista a

tener en cuenta es el perfeccionamiento de la idea del yo, que se enmarca desde que el niño es excepcionalmente menor, por medio de los diferentes encuentros que tiene con el entorno. Un avance satisfactorio de los sentimientos requiere el perfeccionamiento de una buena idea de sí mismo, ya que la idea de sí mismo del pequeño será una variable decisiva en la forma en que se enfrenta al mundo y se identifica con los individuos.

Como indica Burns (1998), la auto idea es una disposición coordinada de perspectivas que la persona tiene entre sí. A través del comportamiento reconoce tres partes:

1. Componente mental (autorretrato mental): Alude al retrato o discernimiento psicológico que la persona tiene entre sí.
2. Parte afectiva y valorativa (confianza): Se trata a la valoración que el individuo tiene de sí mismo.
3. Componente conductual (inspiración): Se refiere al significado de la inspiración en los ciclos de autoguiado social o de liderazgo.

2.1.2. Descripción del Objeto de Estudio

Sánchez, M. 2018 en su Tesis indica lo siguiente:

Según el enfoque constructivista y dentro del esquema de aprendizaje, se catalogan los aprendizajes como razonable, procesales y actitudinales, al que se añade la información vital relacionada con la utilización de las metodologías, un tema de importancia en todas las fases educacionales por su importancia en la formación continua.

En el estudio dirigido por dos educadoras costarricenses, Ana María Hernández e Irma Zúñiga León, un encuentro presentado en el III Simposio Latinoamericano de Educación Inicial en 1995, se desglosa la utilización de procedimientos en la escolarización como una condición significativa en el enfoque del aprendizaje. (Sánchez, M. 2018, pp.10)

Hernández y Zúñiga proponen la estrategia adjunta para perfilar el apoyo de los niños en la determinación del tema:

- **Lluvia o Promoción de Ideas**

  En esta ocasión, el instructor consulta a los menores qué necesitan realizar. A la luz de esta pregunta, los alumnos hacen sus recomendaciones oralmente o a través de un dibujo y el educador registra cada uno de los pensamientos en el tablero o papel.

  Es concebible que la materia principal del momento pueda ser planteado o iniciado por el instructor, o los jóvenes pueden ser impulsados reservando viajes de campo alrededor del Centro, recibiendo a los tutores o a los trabajadores del área local para que visiten la sala de estudio y hablen con los niños o hagan alguna participación en ellos (haciendo un juguete, planeando, etc.).

- **Votación Pública o Privada**

  En el momento en que se han inscrito los puntos sugeridos, sobre los que la educadora ofrece su punto de vista como una parte más, se procede a la elección, que podría ser comunicada verbalmente o mediante la impresión la dactilar única cerca del punto elegido.

  Algunas veces, cuando el punto es extremadamente extenso, necesita una elección posterior.

- **Planteamiento de Preguntas por el Maestro**

En cuanto sea seleccionado la materia, el educador investiga la información previa de los niños, lo que necesitan para estar familiarizados con el tema y los medios por los que realmente querrán adquirir datos. Para ello, el educador plantea las siguientes preguntas ¿Qué sabemos sobre...? ¿Qué necesitamos saber sobre...? ¿Cómo podríamos aprender sobre...? Normalmente, los pequeños nos sorprenden con todos los datos que tienen sobre el punto, su interés por saber más y su habilidad para plantear la forma y el lugar en que se pueden adquirir los datos.

Sánchez, M. (2018) considera en su Tesis lo siguiente:

La aplicación de guías semánticas es una técnica para ordenar las implicaciones que los pequeños dan al tema.

Las preguntas, por ejemplo, "¿De qué nos hemos dado cuenta...?" también pueden hacerse hacia el final para provocar que el niño reflexione acerca de su conocimiento.

¿Qué sabemos de los animales? (información previa)

Recoge la información previa de los niños sobre el tema ¿Qué más nos gustaría conocer de las criaturas? (Intereses)

Registrar las interrogantes o lo que los pequeños necesitan saber ¿Cómo podríamos en algún momento mirar a los animales? (Actividades)

Reconocer y organizar los ejercicios que harán ¿Qué hemos descubierto sobre los animales? (evaluación)

Se toma información sobre lo que se ha descubierto.

Asimismo, los niños participan en la preparación del salón de clase (los rincones o espacios de interés) para que esta reaccione a sus inclinaciones y exigencias. Sin embargo, lo más significativo de la vivencia introducida son los fines alcanzados por los profesores al ofrecer a los pequeños la potestad en la elección de los contenidos.

En el caso de los menores, se trata de que hayan descubierto a organizar, en general, su mismo conocimiento en la búsqueda de información, la elección de lo que necesitan saber, la comprensión de las técnicas de gestión de la información nueva y la forma de observar los datos que necesitan. Este gran número de habilidades será útil para el conocimiento posterior, esbozado en el enfoque de de averiguar cómo aprender.

Teniendo en cuenta todo esto, el profesor se ha perfeccionado al encontrar la importancia de considerar, para la planificación, la base social y experimental de los estudiantes, prestando poca atención a sus circunstancias económicas, requerimientos e intereses.

Además, observaron que los impedimentos en lo referente a los recursos no son un obstáculo para que los educadores ya que se pueden aprovechar los bienes que se encuentran en el hogar, en el colegio y en la localidad, también los que pueden dar ellos mismos.

- **Estrategias de Aprendizaje que emplearán los Niños**

Desde lo anterior, se puede describir el conocimiento como un ciclo único que se desarrolla dentro de la estructura de un entorno determinado, en el que el alumno asume una parte esencial. Como hemos visto, cuando los pequeños se presentan en el Centro Educativo tienen una información que han desarrollado en correspondencia con su clima físico y social. Sea como fuere, el conocimiento no se realiza de manera similar en todos los individuos, por sus distintos modelos intelectuales, al avance de las diversas sociedades y a la perspectiva de las distintas sociedades.

Para conocer, los individuos usan mecanismos en el momento que deciden y hacen uso de una utilización consciente y deliberada de una estrategia o método para lograr un objetivo. Al examinar literatura, observamos que numerosos investigadores en materia procedimientos de enseñanza han pensado que el pequeño no está preparado para utilizar metodologías. En cualquier caso, se ha demostrado que es conveniente mostrar a los niños, desde el principio, cuándo y por qué es importante y útil utilizarlas.

La investigación sobre el funcionamiento de la mente está aportando abundantes datos sobre las habilidades del menor que hace poco se mostraban impensables. Cómo, la versatilidad de la mente de un niño a la edad de meses le facilita aprender dos dialectos en igualdad de condiciones, ya que en esta etapa puede aprender cada uno de los fonemas de los dialectos. Estos descubrimientos son aprovechadas por los expertos en formación bilingüe.

En lo que se refiere a las estrategias, podemos decir que entre las más usadas por el niño se puede señalar lo siguiente:

La Formulación de Hipótesis o la progresión de una evaluación de una circunstancia o asunto y después analizarla realmente, por decir, cuando se plantea el interrogante "¿Qué ocurre si colocamos algunos productos en el agua? Los pequeños anticipan una evaluación antes de que cada uno diga que se hunden o van a la base y se quedan arriba, flotan, y después juegan la confirmación en un depósito con agua. En algunos casos, no obstante, a la prueba, unos cuantos menores dudan en reconocer que han cometido un error, probablemente porque la "hipótesis" que han creado sobre el asunto no les permite reconocer la prueba sin ningún problema. (Solé, 1991)

Los menores están familiarizados con el avance de una opinión en diferentes ejercicios de la existencia cotidiana y, posteriormente, se inclinan a formar especulaciones sobre los diferentes temas atendidos en los módulos pedagógicas, en los lúdicos, en diversos tipos de circunstancias.

La Interrogación de Textos de los distintos soportes (textos, pancartas, paquetes de artículos, boletines, tarjetas, etc.) contienen representaciones y mensajes compuestos por caracteres y, en ocasiones, también por números, que el pequeño se esfuerza por interpretar. Para lograrlo, el joven implica pistas en el esquema de la historia, el logotipo de un artículo en la pancarta o el tablero, así como la configuración, la variedad o diferentes signos, por ejemplo, una palabra que le resulta natural como resultado del efecto visible y auditivo de la televisión. Este es un procedimiento intrincado que el niño obtendrá en base de las posibles puertas abiertas que se le anuncien. La biblioteca del Centro Educativo le brinda la oportunidad de conectar con diversas variedades de libros ante los que se forma diversas especulaciones sobre el fondo del texto. (Solé, 1991)

La Producción de Textos es una metodología utilizada por el niño que parte de una necesidad de correspondencia. La interacción que siguen en su mayoría es la siguiente: Establecen una verdad que puede ser dar la bienvenida a un colega que

no acude por estar enfermo, la confección de una pancarta para impulsar el espectáculo de marionetas, la producción de un relato, un soneto o un mensaje abstracto a través de sus encuentros, la representación de un encuentro u ocasión ocurrida en un recorrido o en la sala de estudio. En la creación de los contenidos, los pequeños proponen pensamientos, contienden entre ellos y, por último, se ponen de acuerdo para dirigir a la instructora el texto que han decidido, con el fin de que lo registre.

En cuanto a la producción de cuentos, la historia podría componerse en páginas de un libro, ser delineada por los menores y colocada en la biblioteca o en la sala de cuentos. Freinet detectó que los menores de 4 y 5 años dirigían a su mamá una correspondencia destinada a un individuo inexistente, y vio que en ocasiones el menor aparentaba revisar el texto o lo reservaba para "leerlo" más tarde. Es grandioso destacar la importancia emocional que tiene para el menor lo que "dice" y por ello es bueno tomarlo en cuenta.

La Solución de Problemas, en el momento en que los pequeños piensan que es difícil resolver una circunstancia que se les plantea, tienen que reflexionar sobre cómo la abordarán de acuerdo de sus vivencias pasadas y de la información sobre el tema y el entorno en el que se plantea.

Por ejemplo, ¿de qué manera compartimos el paquete de golosinas para que cada niño obtenga una porción similar? Para solucionarlo, deben entender lo que deben hacer, imaginar una técnica examinando con otros pequeños la manera más idónea de realizarlo, ejercer el acuerdo y después observar realmente los resultados. (Solé, 1991)

- **Estrategias de Enseñanza**

La actividad pedagógica incluye igualmente al educador y a la formación, pero de una forma diferente a la habitual, la formación se caracteriza en la actualidad por ser un grupo de apoyos que el educador proporciona al menor para que pueda completar su propio curso de desarrollo de la información. Las orientaciones dadas por el educador crearán las condiciones esenciales para mejorar y avanzar en el conocimiento de los pequeños.

Para ello este propósito, la docente también usará métodos de demostración, las metodologías de demostración serán señaladas en su planificación como una parte significativa de la misma, ya que es otra parte al que se incorporará y es fundamental elegir de antemano cuál utilizará en cada circunstancia, por lo que su actividad será importante. A través de ellos, se puede indicar los siguientes

Planteo de Situaciones Problemáticas en la hipótesis de Piaget se le llama choque mental, es lo que sucede en la realización cuando el menor detecta una incoherencia entre lo que conoce y capta sobre el mundo real y los nuevos datos que obtiene de otros menores, del educador o de sus seres queridos. Según la perspectiva instructiva, el educador debe brindar al menor la ayuda necesaria para restaurar el balance. (Solé, 1991)

Esta ayuda consiste en investigaciones que inciten al debate de los pequeños y que abran nuevas rutas para transformar o reconstruir sus planes anteriores, o en la programación de encuentros directos en los que los menores tengan la posibilidad de utilizar objetos que les posibilite hacer una comparación, plantear conexiones y, por último, poner en marcha la mejora aplicada. A pesar de que este procedimiento está más implicado en el espacio aritmético, a la vez se ha visto que es pertinente para diferentes disciplinas.

El Aprendizaje Significativo, es hacer que una información pasada esté conectada con la mejorada para que se produzca el aprendizaje. Para conseguirlo, el maestro debe distinguir la información anterior del menor y elegir materiales que posean una importancia inteligente para construir la estimulación de aprendizaje y motivarlo a establecer o crear relaciones.

Para trabajar con el conocimiento importante, el educador usará las extensiones mentales, que son ideas o pensamientos comunes que facilitan el establecimiento vínculos entre las ideas anteriores del estudiante y el conocimiento innovador

Solé, 1991, demuestra que las extensiones mentales para el Nivel Inicial son:

- Coordinadores del pasado que ofrecen un dato inspirador global (los fines que pretendemos alcanzar) o una experiencia rápida que intenta conectar el nuevo dato con el pasado.
- Guías semánticas y mapas de ideas que abordan gráficamente la composición de los datos. Guían la atención del instructor y del menor hacia una cantidad pequeña de ideas esenciales en los que tienen que concentrarse el conocimiento (Solé, 1991).
- Relaciones que usan una realidad natural o bien establecida para relacionarla con otra comparable pero oscura, trabajando con la percepción de la última opción.
- Esquemas que abordan externamente las circunstancias del punto concreto que se va a gestionar (Solé, 1991).

La motivación, Normalmente se utiliza al comienzo de la reunión de aprendizaje, hoy en día se ha comprobado su relevancia a lo largo de todo el proceso de conocimiento de la formación para sostener el interés de los niños en el conocimiento. Por tanto, es importante que el educador no tome en cuenta las tendencias cotidianas que le conducen a reanudar técnicas sin tener en cuenta que lo que fue fascinante y emocionante para el niño en un acontecimiento puede no serlo en otro.

No obstante, es concebible que en caso de que sean los pequeños los que hayan colaborado en la elección y organización de la unidad educativa, haya en ellos una inspiración natural para el punto a tratar.

Sin embargo, eso no es una gran explicación para despreciar la mejora de la misma presentando varios enfoques para introducir el tema y que pueden hacerlo seriamente interesante. En este marco, elegir la alternativa que mejor se adapte al contenido de la unidad pedagógica: En algún momento podría ser un paseo por la Escuela, otra vez es imprescindible una salida algo más lejana. En algunos casos, una visita de una persona o trabajador de la zona o una madre que cuente la zona o el barrio en el que viven, o un animalito de la casa en el rincón de la ciencia. (Solé, 1991)

Por ello, con la finalidad legítima de acercar al pequeño a la lectura y a la composición, se utilizan hojas de papel o papelotes prácticamente a diario para registrar los elementos creados por los niños. Se trata de un proceso muy enriquecedor para el niño, pero puede convertirse en algo normal si se sigue un ciclo similar o se utilizan materiales parecidos. En la mayoría de los casos, se usaron rotuladores azules u oscuros, sin recordar que hay otros tonos más atractivos que pueden inclinar al niño a percibir los enunciados que ha dicho por el tono del marcador con el que el profesor registra su punto de vista. La utilización de símbolos, esquemas, pegatinas o dibujos para los ejercicios de calificación y auto calificación es también atractiva.

Una idea sorprendente se identifica con la técnica utilizada por ciertos educadores para consignar el rendimiento de los pequeños en los temas que surgen naturalmente durante el avance de una unidad pedagógica.

Indagación de los Saberes Previos, pese a que este concepto ha sido efectivamente referenciado, el objeto es el restablecimiento de la información anterior de los pequeños. La información de los pequeños sobre el entorno físico y colectivo se ha desarrollado a través del contacto continuo con el mundo real. El educador reúne esta información planteando preguntas, intercambiando palabras con los pequeños, observándolos durante el juego en las esquinas o en el juego libre en el ambiente del colegio. Esto implica que a lo largo del día a día de la escuela hay numerosas oportunidades para la prueba del reconocimiento de esta información.

A veces esta información es incorrecta y, por lo tanto, se debe fomentar el cambio de los conceptos por medio del desarrollo de nuevas concepciones o ideas. Una confusión excepcionalmente normal es hacerle saber al pequeño que no tiene razón y ofrecerle el dato correcto, impidiéndole buscar la solución por sí mismo. También es posible que, al preguntar por la información anterior de los pequeños, encontremos varios tipos de datos, aunque esto no es una traba para que cada uno de ellos participe de las acciones planificado.

Guiar la Observación, Análisis y Sistematización de la Información, A pesar de que los niños son espectadores concebidos desde una edad muy temprana, de vez en cuando esta percepción se crea tomando en cuenta los enfoques burdas o generales y se ignoran las sutilezas. En este aspecto, el profesor debería tener una idea definida de lo que necesita que los pequeños conozcan para tener una compilación de interrogantes que guíen la percepción de los pequeños y les permitan ver los aspectos más pequeños.

Esta percepción definida hace posible la recopilación de numerosos datos que deben coordinarse para su posterior examen.
Para coordinar los datos, los niños, con la ayuda del educador, pueden elaborar tablas sencillas o de doble sección, que indiquen los objetivos conseguidos, por ejemplo, en un estudio. De otra manera, se usan representaciones o entretenimientos del lugar visitado.

El examen y la organización de los datos reunidos permitirán llegar a determinaciones, confirmar las especulaciones que planearon anterior a la vivencia, aprobar, enmendar o ajustar sus pensamientos anteriores, etc. (Solé, 1991)

- **La Mediación en el Aprendizaje**

Efectivamente se ha observado que el educador juega otro papel que es el de interceder realizando, es decir, ofrecer ayuda al alumno para "trabajar con" su aprendizaje. De este modo, Bruner propone un sistema que llama plataforma.

El marco es la organización por parte del adulto de la empresa y la comunicación en la que se produce, para dar la asistencia que la menor espera para una concreta circunstancia de conocimiento. Se basa en la hipótesis del lugar de mejora próxima de Vigotsky. (Solé, 1991)

Los medios considerados por la plataforma son:

- Demostración: El adulto modela la actividad construyendo una adivinanza ante el niño.

- Dar información: El niño ha conseguido una especie de práctica diaria y el mayor le da señales para que la utilice.
- Dar ayuda: El mayor apoya al menor a superar un problema, por ejemplo, ocupándose del elemento que el menor no encuentre.
- Subir el nivel: Cuando el menor ha logrado una parte del trabajo, el mayor le insta a poner en práctica en un entorno más alucinante.
- Dar instrucciones: En el momento que el menor es capaz de afrontar la tarea solo y de entender cómo hacerla es el momento el mayor empieza a usar directrices orales. (Solé, 1991)

- **Evaluación**

Es la labor más complicada del procedimiento de la experiencia educativa, ya que incluye cada una de las partes de este proceso. La evaluación sugiere la toma de decisiones subjetivas sobre el valor de lo analizado, e ir con opciones para elaborar datos que contemple realizar las correcciones y las variaciones importantes para avanzar en la actividad educativa.

A pesar de que la evaluación se aplica a todas las partes de la actividad instructiva, para esta situación nos centraremos explícitamente en el niño y en los sistemas utilizados por el educador para recoger datos significativos sobre la experiencia educativa. (Solé, 1991)

A continuación, acentuamos la importancia de la cooperación de los pequeños, en esta ocasión en el examen de su aprendizaje por medio de la auto examinación y la evaluación del conjunto. Esta vivencia se sumará a la evaluación de su planificación y al desarrollo de su auto idea, tal como a la tolerancia de la calificación de los distintos pequeños.

Para conseguir este propósito, se realiza una tabla de ingreso doble, con los nombres de los niños y la imagen con la que se relacionan (cuando aún no están preparados para distinguir su nombre) en la parte de arriba se ubican las habilidades a examinar.

En cada habilidad, se contemplan dos recuadros: uno para la evaluación propia y otro para la examinación del grupo. La preponderancia con la que se use esta pancarta es una elección común del profesor y los pequeños. El docente así mismo debe planear un mecanismo para registrar la valoración de las formas de enseñanza de los pequeños a lo largo y al final de la interacción para ofrecer la ayuda necesaria en cada situación.

Por ello, utiliza la agenda u otro elemento comparativo que le permita disponer un dato subyacente del giro de los pequeños. (Solé, 1991)

El control de la información anterior a la acogida de cada unidad proporciona datos sobre el desarrollo de los niños.

El plan de marcadores de realización para cada unidad pedagógica para reconocer el aprendizaje realizado y el grado alcanzado en cada una.

Una manera singular de que los pequeños se den cuenta y verifiquen lo que han descubierto es hacer una guía semántica al principio de un tema en la que el profesor registra la información pasada de los pequeños. Al concluir la unidad elaborará otra guía semántica reuniendo lo estudiado.

Terminamos contrastando la guía primaria y la segunda y exponiendo las distinciones entre lo que sabían y lo que han realizado.

2.2. CARACTERÍSTICAS DEL PROBLEMA

El escaso grado de mejora del razonamiento inventivo es consecuencia de:

Papel del Educador

el rol del docente en el aprendizaje preescolar o inicial es asegurar que el niño aprenda y cumpla con el crecimiento fundamental. Por esto, proporciona tareas o ejercicios que deben ser realizadas y relacionadas con los intereses del niño.

> *"El docente es consciente de la responsabilidad que asume en relación a los aprendizajes del infante; por lo que debe agenciarse de los medios y materiales pertinentes y debe capacitarse permanentemente. Por otro lado, debe ejercer la profesión por vocación, la pedagogía es un apostolado y más aún a nivel inicial debe ser efectivo en la enseñanza de los aprestamientos que permitan el crecimiento de la inventiva y imaginación de los menores; sin embargo, la escasa vocación de muchos de ellos la lleva a la indiferencia y poco estimulan el crecimiento de las habilidades extraordinarias como razonamiento imaginativo de los niños". (*Entrevista docente. Mayo 2020)

Rol de la Comunicación en el Aprendizaje

La formación de un entorno social y cercano en base a la comunicación es esencial para estimular el desarrollo el pensamiento creativo de los niños.

> *"Los maestros somos conscientes del rol que juega la comunicación para socializar conocimientos y sentimientos con los niños de modo tal que éstos alimenten su memoria y desarrollen su inteligencia. El aprendizaje en base a los aprestamientos compromete el estado afectivo y el cognitivo. En esa dirección nos debemos desenvolver en el salón de clase. Lamentablemente esa no es nuestra realidad, no estamos debidamente capacitados para brindar este servicio de calidad". (* Entrevista docente. Mayo 2020)

El progreso del razonamiento imaginativo de los pequeños depende de la capacidad del profesor. Para lograrlo, es importante despertar al pequeño con ayuda y ofrecerle momentos instructivos apropiados, construyendo una relación de enseñanza recíproca.

Medios y Materiales

"En el procedimiento del aprestamiento los medios y materiales de enseñanza, juegan un rol muy importante de allí que las instituciones educativas deben provisionarse de ellas; sin embargo, nuestra institución dispone con escasos medios, materiales y activos que permitan dar un efectivo aprestamiento; consecuentemente, grado de mejora del razonamiento imaginativo de los menores es muy bajo". **(**Entrevista docente. Mayo 2020)

De este modo, hemos legitimado subjetivamente nuestro objeto de estudio.

2.3. METODOLOGÍA EMPLEADA

2.3.1. Diseño de Investigación

El trabajo de investigación se ha planificado en dos fases: En la fase inicial se ha tomado en cuenta el análisis circunstancial y comunal que me ha concedido escoger o seleccionar las estrategias de exploración.

En la etapa posterior se separaron o disgregaron los factores, resaltando el factor libre que está relacionado con la formación de la proposición.

El examen consideró tomar el diseño narrativo propositivo debido a la metodología mixta:

***Figura 1**: Diseño de la Investigación*
Fuente: Elaboración propia

2.3.2. Población y Muestra

Población

La demarcación de la ciudadanía se ha definido por el número total de menores de 5 años en la I.E.I. Nº 402 Caserío Frutillopampa, Distrito Bambamarca, Provincia Hualgayoc, o sea:

N = 38 niños.

Muestra

La elección del tamaño del ejemplo está relacionada con el volumen de la población, y es uniforme y reducida, se trata de una prueba de muestra de enumeración.

n = N = 38 niños.

2.3.3. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

Técnicas	Instrumentos
Primarias	
Observación	- **Guía de percepción.**
	- **Hoja de registro de la percepción**
Lista de Cotejo	- **Encuesta**
Entrevista	- **Guía de entrevista**
	- **Estructura de registro de la entrevista**

Técnica	Instrumentos

Secundaria	
Fichaje	Bibliográfica
	Textual

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	
		Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%
Cognoscitivo	Habilidad de percepción y afiliación.	6	15,79	8	21,05	24	63,16	38	100
	Capacidad de ampliar planos, dibujos, en un tiempo decidido.	5	13,16	8	21,05	25	65,79	38	100
	Límite básico.	3	7,89	10	26,32	25	65,79	38	100
	Habilidad de formular temas cuando no saben algo o no tienen ninguna idea.	7	18,42	7	18,42	24	63,16	38	100
	Habilidades del desconcierto.	9	23,68	11	28,95	18	47,37	38	100
	Habilidad para impartir pensamientos, expresar sensaciones y sentimientos.	6	15,79	8	21,05	24	63,16	38	100
	Habilidad para retener información u otros componentes significativos.	6	15,79	10	26,32	22	57,89	38	100
	Habilidad para dar una respuesta a un tema, de forma imaginativa y sorprendente.	5	13,16	11	28,95	22	57,89	38	100
	Habilidad para dibujar conjeturas.	4	10,53	9	23,68	25	65,79	38	100
Afectivo	Traza, colorea, hace con facilidad y oportunidad.	8	21,05	10	26,32	21	55,26	38	102,632
	Es enérgico en los ejercicios y en lo que hace.	8	21,05	12	31,58	18	47,37	38	100
	Enfrenta los desafíos y busca respuestas a los problemas.	5	13,16	9	23,68	24	63,16	38	100
	Medita y razona sobre los puntos difíciles que surgen.	4	10,53	9	23,68	25	65,79	38	100
VolitivoSe muestra firme y comedido.	Se muestra firme y comedido.	6	15,79	20	52,63	12	31,58	38	100
	Se sujeta a los principios fijados por el educador.	8	21,05	10	26,32	20	52,63	38	100
	Gestiona correctamente las presiones.	6	15,79	13	34,21	19	50,00	38	100
	Visión mental innovadora de sí mismo.	7	18,42	8	21,05	23	60,53	38	100
	Habilidad para decidir y hacer lo que le satisface.	8	21,05	8	21,05	22	57,89	38	100

Fuente: Guía de observación, agosto 2020

Interpretación

Con respecto al desarrollo del pensamiento creativo, la Tabla 1 evidencia que en relación al **área cognitiva** más de las tres quintas partes de los estudiantes (63,16%) aún no han fomentado el límite con respecto a la percepción y la afiliación, tienen dificultades para formular preguntas o comunicar ideas, sensaciones o sentimientos; asimismo, casi en la misma proporción (65,79%) presentan problemas para dibujar o realizar esquemas o para inferir; más de la mitad (57, 89%) evidencian dificultades para la retención y resolución de problemas creativamente. En relación a la **dimensión afectiva**, más de las dos terceras partes (65,79%) tiene dificultades para afrontar situaciones difíciles pensando y reflexionado (65,79%); más de la mitad (55,26%) tiene dificultades para dibujar y pintar con soltura y libertad; a casi la mitad (47,37%) las actividades poco le despiertan el entusiasmo. Finalmente, con respecto al **área volitiva**, más de la mitad (52,63%) jamás se someten a las reglas trazadas o programadas por el instructor; sólo 6 manejan bien las presiones y 7 tienen en general una visión mental imaginativa.

LISTA DE COTEJO

Desarrollo Cognitivo

Tabla 2: *Tipos de Fluidez*

Fluidez	Sí		No		Total	
	n	%	n	%	n	%
Fluidez Ideacional Reproduce relatos sobre un elemento o palabra propuesta.	9	23.7	29	76.3	38	**100%**
Fluidez Imaginativa Crea diversos diseños o imágenes que pueden realizarse en un momento dado.	8	21.1	30	78.9	38	**100%**
Fluidez afiliativa						
Palabra - individual, así como al revés.	12	31.6	26	68.4	38	**100%**
Retrato - individuo.	14	36.8	24	63.2	38	**100%**
Objeto – objeto.	11	28.9	27	71.1	38	**100%**
Retrato - objeto.	14	36.8	24	63.2	38	**100%**
Palabra – objeto.	13	34.2	25	65.8	38	**100%**
Fluidez Verbal Muestra destreza en la transmisión de pensamientos, comunicando sensaciones y sentimientos.	9	23.7	29	76.3	38	**100%**
Fluidez en la deducción Cuando se les da una especulación fenomenal, necesitan prever los resultados de una ocasión concreta.	**7**	**18.4**	**31**	**81.6**	**38**	**100%**

Fuente: Cuestionario. Agosto del 2020.

Interpretación

La información de la Tabla 2 muestran que el 76,3% presenta dificultades en relación al desarrollo **de fluidez ideacional**, por cuanto evidencian dificultades al reproducir cuentos sobre un artículo o una palabra propuestos por el educador, al elaborar diversidad de opiniones acerca un elemento o palabra similar.

El 78,9% elabora formas y figuras con escasa variedad en un momento dado, ya sea usando plastilina, colores, pincel, etc. **(fluidez figurativa)**

En cuanto a la **fluidez asociativa**, el 71,1% de los alumnos tienen dificultades comparan un artículo objeto, el 68,4% palabra - individuo y viceversa, el 65,8% palabra - objeto, el 63,2% retrato - individuo e retrato – objeto; concluyendo que los niños tienen dificultades para relacionar y hacer referencia a ciertas cualidades cuando el educador presenta mejoras metafóricos y orales específicos y solicita que relacionen artículos, palabras e individuos.

El 76,3% muestra poca destreza para transmitir ideas, manifestar sensaciones y sentimientos y aclararlos de forma detallada acorde con su período **(fluidez verbal).**

Con respecto a la **fluidez de inferencias**, el 81,6% tiene escasa imaginación sobre los posibles efectos de una acción específica en el momento que se les hace una pregunta, o cuando el profesor representa parte de una anécdota y les consulta qué sucedería posterior a lo representado.

Tabla 3: *Tipos de Flexibilidad*

Flexibilidad	Sí		No		Total	
	n	%	n	%	n	%
adaptabilidad sin límites.						
Transforma 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%**
Flexibilidad versátil						
Se esfuerza por dar respuestas a un tema concreto.	**8**	**21.1**	**30**	**78.9**	**38**	**100%**

Fuente: Cuestionario. Agosto del 2020.

Interpretación

Del cien por ciento de los escolares calificados, el 76,3% presenta problemas al transformar manualmente un pensamiento por otro, en comparación con el 23,7% que lo hace muy bien.

El 78,9% de los pequeños se acoge a las pautas brindadas por el educador en aula; en cambio, el 21,1% son muy inquietos y presentan dificultades para aclimatarse a los principios. Prefieren laborar solos, prescindiendo de la ayuda.

En cuanto a la capacidad **de flexibilidad de adaptación o transformación**, el 78,9% tiene dificultades para responder a un problema concreto al realizar sus tareas con sus compañeros.

La mayoría de los pequeños son poco permisivos con las circunstancias conflictivas. Muestran poca tolerancia a los problemas perturbadores.

Tabla 4: *Desarrollo de la Originalidad*

Originalidad	Sí		No		Total	
	n	%	n	%	n	%
Propone arreglos nuevos, extraños, sorprendentes.	8	21.1	30	78.9	38	**100%**
Tiene pensamientos extraños y eventos asombrosos, por ejemplo únicos.	9	23.7	29	76.3	38	**100%**
Habilidad de fabricar un artículo malogrado.	**8**	**21.1**	**30**	**78.9**	**8**	**100%**

Fuente: Cuestionario. Agosto del 2020.

Interpretación

Del número absoluto de pequeños examinados, el 78,9% tienen dificultades para proponer soluciones nuevas y sorprendentes, evidencian poco talento para elaborar un objeto dañado por sí solos; el 76,3% son poco curiosos y originales. La propuesta de soluciones nuevas y sorprendentes aparece en un nivel inferior en la comunidad evaluada, lo que permite comprobar en el 21,1% del número completo de niños examinados.

Tabla 5: *Desarrollo de la Imaginación*

Imaginación	Sí		No		Total	
	n	%	n	%	n	%
Usa artículos y cosas para diversos fines.	9	23.7	29	76.3	38	**100 %**
Sueñan, inventan nuevos juegos, tienen amigos íntimos fantasiosos.	10	26.3	28	73.7	38	**100 %**
Jugar mucho (valoran particularmente las dinámicas en las que se cambian a sí mismos).	15	39.5	23	60.5	38	**100 %**
Disfruta haciendo los asuntos tediosos.	**8**	**21.1**	**30**	**78.9**	**38**	**100 %**

Fuente: Cuestionario. Agosto del 2020.

Interpretación

Los datos adquiridos de la percepción de los pequeños muestran que el 78,9% gustan por realizar las cosas fáciles y no las difíciles; el 76,3% utiliza artículos con usos poco variados; el 73,7% tiene dificultades para mirar el espacio, desarrollar nuevos juegos e imaginar amigos creativos.

De los datos se desprende que los pequeños tienen poca capacidad de innovación. Muy por el contrario, los pequeños creativos son profundamente delicados y dan pruebas de una acción creativa próspera (amigos de juego fantasiosos, diario personal, crean poemas, frases, imaginación de dinámicas y juguetes, etc.). Crean nuevos juegos, pasan regularmente buenos ratos jugueteando solos. Hacen dinámicas con intensidad (valoran especialmente las dinámicas en los que se hacen modificaciones).

Tabla 6: *Capacidad de Síntesis*

Capacidad de Síntesis	Sí		No		Total	
	n	%	n	%	n	%
Unen algunos componentes, ya sean artículos o textos, para dar forma a un todo, es una “síntesis mental”.	**9**	**23.7**	**29**	**76.3**	**38**	**100%**

Fuente: Cuestionario. Agosto del 2020.

Interpretación

En los datos recibidos, el 76,3% ha creado con dificultades la capacidad de integración; evidencian problemas para unir diversos partes, pueden ser objetos o frases, y formar una totalidad, como, una "amalgama psicológica".

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 %**
Sigue el curso de las palabras y la información y las relaciona.	9	23.7	29	76.3	38	**100 %**
Están muy atentos, sostienen eficazmente y se vuelven conscientes de lo que ven y oyen.	**10**	**26.3**	**28**	**73.7**	**38**	**100 %**

Fuente: Cuestionario. Agosto del 2020.

Interpretación

De la cantidad de pequeños evaluados, el 81,6% tiene dificultades para memorizar, el 76,3% necesita palabras y datos disponibles para tener la posibilidad de vincularlos y el 73,7% tiene problemas de percepción, de retención o toma conciencia de manera eficaz de lo que observa y escucha.

La mente de los menores crece aceleradamente cuando los tutores y los educadores se unen a su progreso. La gran parte de nuestros menores presentan un enorme progreso desde que los mentores alientan el funcionamiento de su capacidad y, por lo tanto, logran un límite superior de conocimiento y habilidad de compresión, puesto que la información guardados son fundamentales en este instante en que se produce el despertar del cerebro imaginativo.

Capacidad Afectiva

Tabla 8: *Desarrollo de la Sensibilidad*

Sensibilidad ante los Problemas	Sí		No		Total	
	n	%	n	%	n	%
Delicadeza para ver los temas, las exigencias, las mentalidades y las sensaciones de los demás.	9	23.7	29	76.3	38	**100%**
Impresión intensa de todo lo que es raro o poco común o prometedor sobre alguien en particular, material o circunstancia en el salón de clases.	8	21.1	30	78.9	38	**100%**
Siente una sensación de ausencia, una carencia de terminar con la falta y de averiguar las cosas.	**7**	**18.4**	**31**	**81.6**	**38**	**100%**

Fuente: Cuestionario. Agosto del 2020.

Interpretación

El 81,6% de los pequeños estudiados dan poco sentido a las situaciones, a la necesidad de terminar lo incompleto; el 78,9% tiene poca percepción de personas o materiales extraños y sorprendentes dentro del salón de estudio; el 76,3% es poco sensible a ver las problemáticas, las perspectivas y las emociones de los demás.

Capacidad Volitiva

Tabla 9: *Interés*

Interés	Sí		No		Total	
	n	%	n	%	n	%
Me agrada realizar nuevos retos y me enfrento ciertos problemas.	12	31.6	26	68.4	38	**100 %**
Me place reunir varios objetos.	10	26.3	28	73.7	38	**100 %**
Intento hacer sin cesar, sin la colaboración de los demás.	**12**	**31.6**	**26**	**68.4**	**38**	**100 %**

Fuente: Cuestionario. Agosto del 2020.

Interpretación

De la cantidad de pequeños examinados, el 68,4% muestra poca preocupación por hacer cosas nuevas, escasas ideas para enfrentar determinadas dificultades; el 73,7% tiene escasa preferencia por recopilar cosas específicas; el 68,4% necesita siempre ayuda de los demás.

El afán por lo atípico es bastante duro para el verdadero hacedor. Está inamoviblemente relacionado con otros dos grandes aficiones e inclinaciones laterales de las personas, como el entusiasmo, el afán por saber los hechos de modo misterioso, y su habilidad de asombro y sorpresa.

Tabla 10: *Motivación*

La Motivación	Sí		No		Total	
	n	%	n	%	n	%
Consideran su oportunidad, con una estabilidad total, pueden manifestarse en la calle y continuar creando.	12	31.6	26	68.4	38	**100%**
Tienen un gran nivel de energía.	18	47.4	20	52.6	38	**100%**
Tienen una ansiedad extraordinaria y quieren aprender, se interesan por todo lo que les rodea.	15	39.5	23	60.5	38	**100%**

Desde muy pequeños les apasiona aprender y descubrir cosas nuevas.	15	39.5	23	60.5	38	**100%**
Aportan varias cuestiones sobre lo que no tienen ni idea.	**18**	**47.4**	**20**	**52.6**	**38**	**100%**

Fuente: Cuestionario. Agosto del 2020.

Interpretación

La información obtenida de la examinación demuestra que el 68,4% tienen escasa oportunidad y confiabilidad para comunicar sus pensamientos y continuar construyendo; el 60,5% evidencia poco deseo por aprender y descubrir cosas nuevas de su alrededor; el 52,6% tiene poca energía positiva para formularse preguntas sobre lo que no sabe o no tiene idea.

Así, se ha evidenciado cuantitativamente el objeto de estudio, mostrando la naturaleza mixta de esta investigación.

3.2. MODELO TEÓRICO

"Estrategia Comunicativa para Desarrollar el Pensamiento Creativo de los Niños de 5 Años"

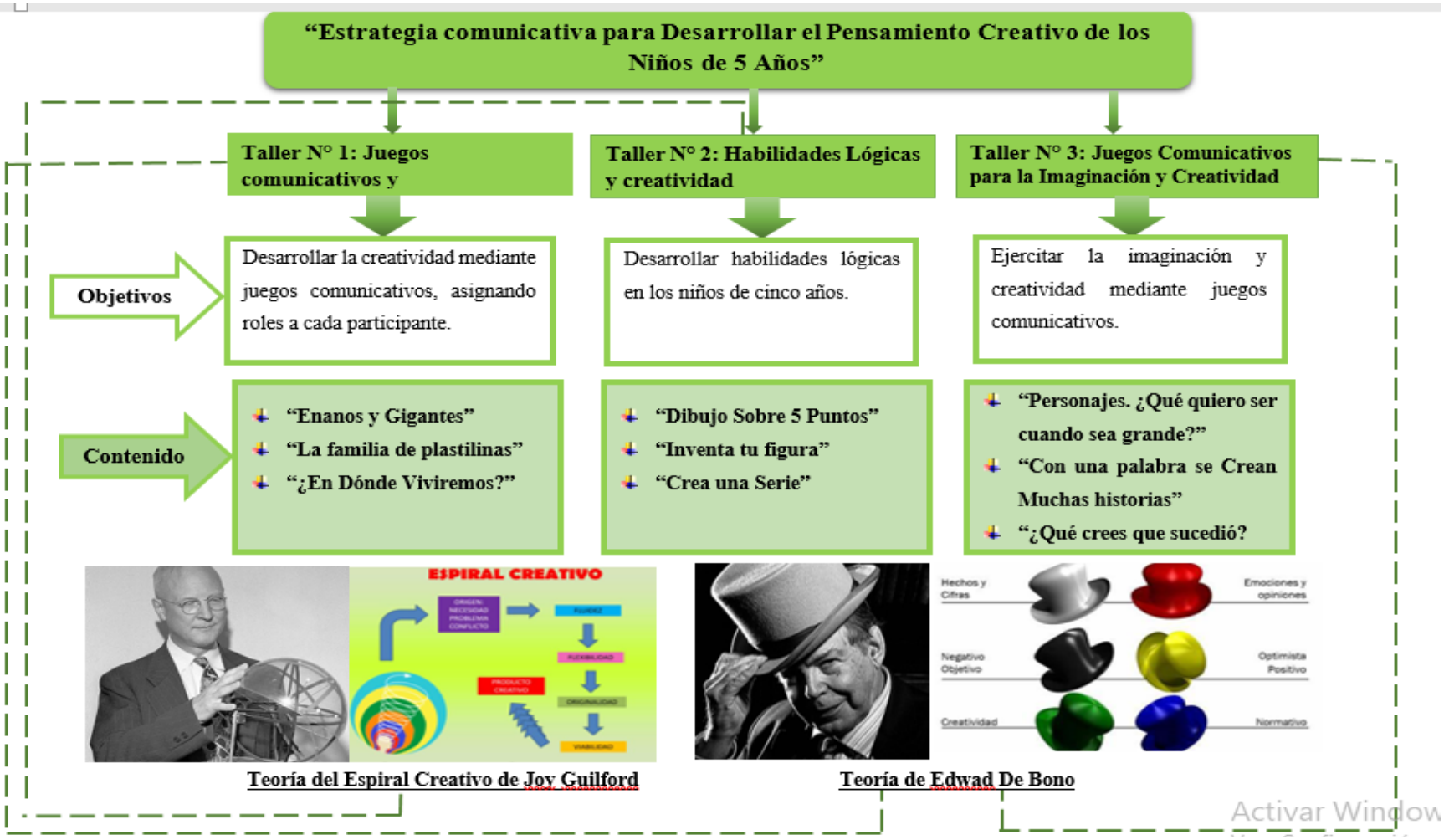


***Figura 2**: Modelo Teórico de la Propuesta*
Fuente: Elaborada por el investigador

3.2.1. Realidad Problemática

La configuración de una técnica para estimular la mejora del razonamiento imaginativo requiere de mediación creativa del educador, quien debe promover a que el niño plantee preguntas, analice, investigue y ponga a prueba sus consideraciones. El profesor tiene que conocer de la conveniencia y pertinencia de la información que el pequeño adquiere en relación con su contexto actual, y que es esencial motivar el ámbito de la mente, de igual manera el cerebro imaginativo.

La estrategia comunicativa está conformada por juegos que potencian y activan la imaginación y la mente creativa y, además, recrean a los pequeños fortaleciendo otros aspectos relacionados con su formación. Son juegos que sin duda pueden ser probados por los educadores y maestros en las entidades de educación inicial. Además, estas dinámicas sirven para mejorar o apoyan las habilidades de creación, sin embargo, podrían apoyar a crear numerosos aspectos en los pequeños, como la gentileza, la mejora de la comunicación, la colaboración y la articulación de los grupos.

3.2.2. Objetivo de la Propuesta

Fomentar el razonamiento innovador de los pequeños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 402 Caserío Frutillopampa, Distrito de Bambamarca, Provincia de Hualgayoc.

3.2.3. Fundamentación

Fundamento Teórico

La Teoría del Pensamiento Lateral de Edward de Bono reconoce una variedad de metodologías de pensamiento con el fin de modificar las ideas, discernir e incrementar la capacidad de creación. Estima a la imaginación como una estrategia deliberada y coordinada que debe ser dominada como alguna otra experiencia.

Como demuestra la teoría de la espiral creativa de Joy Guilford, la creatividad forma parte del conocimiento. La creatividad, por lo tanto, tiene un lugar con las piezas naturales del conocimiento y así puede obtenerse y desplazarse, de esta manera, a diversos ámbitos.

Fundamento Sociológico

Proporciona elementos para comprender la importancia del pensamiento creativo, teniendo en cuenta que en la totalidad de las situaciones de la existencia aparecen condiciones y problemas que pueden ser abordados y para obtener este comportamiento es necesario que haya un conjunto amalgamado entre el razonamiento y la innovación.

El desarrollo de la imaginación es imperativo en nuestro día a día, sugiere generar la creación percepciones o concepciones, o la nueva conexión entre las contemplaciones e ideas conocidas, que generalmente producen soluciones singulares.

Fundamento Pedagógico

Muestra los criterios y cualidades de la estructura académico que se debe aplicar con un plan educativo. Tiene los ejercicios de instrucción, la práctica formativa y las motivaciones de la formación. Da reglas a la asociación de la experiencia educativa de enseñanza-aprendizaje.

3.2.4. Estructura de la Propuesta

El planteamiento comprende 3 talleres. Algunos de ellos, de forma secuencial, tienen una sinopsis, un razonamiento, fines, tema, procedimiento, evaluación, unas conclusiones, propuestas y lista de fuentes bibliográficas. El estudio como programa es un plan juicioso de ejercicios explícitos, evaluados y ordenados para satisfacer el objetivo del procedimiento comunicativo.

Taller Nº 1: Juegos comunicativos y creatividad

Resumen

Conocemos la importancia que tiene el juego para nuestros pequeños, significa mucho dar al niño toda la oportunidad de "avanzar jugando", no es perspicaz mediar inesperadamente o poner una solicitud a sus juegos, el niño dirige el juego constantemente, es vital para considerar las materias, normas y trabajos que esperan durante el juego. Simplemente permitiendo que el joven analice y utilice su mente creativa puede crecer completamente. (Hoyos, 2016)

En el momento en que un pequeño juega, no es simplemente una interrupción, jugar es hacer funcionar la psique. Comunica la manera en que está exteriorizando lo que ocurre a su alrededor, en su familia, en el camino y cómo responde al entrenamiento que se le da. (Hoyos, 2016)

Este estudio trata de fomentar la inventiva, la mente creativa, la suplantación, el avance por la percepción, la destreza, los movimientos finos coordinados, el sueño, la familiaridad con la articulación oral, la consideración y la perspicacia visual, y el averiguar cómo dar importancia a los datos. (Logan, M. y Logan, V., 2000)

Fundamentación

El estudio depende de la hipótesis de Edward De Bono que a través de sus sistemas y procedimientos ayuda a trabajar en el aprendizaje de los menores, y que

esto se alcanza mediante la conexión dinámica entre el instructor y los estudiantes. (Logan, M. y Logan, V., 2000)

Objetivo

- Desarrollar la innovación mediante juegos comunicativos, asignando los trabajos a cada miembro.

Análisis Temático

Este segmento presenta ejercicios funcionales para fomentar la inventiva mediante la aceptación de trabajos.

"Enanos y Gigantes"

Esta dinámica, debido su elevada parte explicativa, podría colaborar a potenciar la imaginación del menor, pero además la parte de visualizar los objetos según puntos de vista alternativos (monstruo o pequeño), nos parece una variable más que puede ser aprovechada para potenciar la inventiva o en la que podría surgir la capacidad de innovación del menor. (Logan, M. y Logan, V., 2000)

Juegan con zancos; en esta dinámica están separados en dos equipos: los enanos (encorvados) y los monstruos (con zancos). Los monstruos han aparecido en un lugar donde persiguen con unos cuantos inquilinos en sus casitas. Al inicio persiguen a los enanos, que escapan desesperados, pero si uno opta por conversar con ellos, se transmiten y se convierten en compañeros. Acaban siendo los anfitriones de una reunión de bienvenida. Extrañamente, los trabajos se revierten. (Logan, M. y Logan, V., 2000)

Con esta dinámica los pequeños crearán: evaluación de desarrollos para mantener el balance, idea de literalidad, información sobre la trama corporal a partir desde una situación oscura que expande los apéndices menores y cambia la conspiración corporal, descentramiento del pensamiento en el comercio de los trabajos, tendrán mejor manejo del idioma, articulación y captación, buena correspondencia (cooperación entre subidas), tendrán áreas de fuerza para reconocer figuras débiles. Les permite encontrar trabajos de fuerza y trabajos de carencia. (Logan, M. y Logan, V., 2000)

Fuente: imagen google

“La Familia de Plastilinas”

Los pequeños disponen de tres casillas de mezcla de juego y una cartulina en la que enmarcará a los individuos de su entorno familiar.

Inicialmente el educador trazará en la cartulina su entorno familiar compuesta por tutores y familiares, presentará a cada uno de los individuos y dará sentido a los ejercicios realizados por cada uno de ellos.

Después de un periodo de control libre con el material y de demostración lenta, se les aborda para que monten sus propios cuadros, y después se les insta a que pasen al frente y pongan la cartulina en la pizarra y den sentido a la capacidad de cada parte. (Logan, M. y Logan, V., 2000)

El educador planteará una progresión a la conversación en el caso de que el alumno se quede en silencio, con el objetivo de no humillar a los menores.

Esta dinámica permitirá mejorar la capacidad de innovación. Mente creativa, consideración, percepción, suplantación, avance por percepción, lenguaje: articulación, destreza, movimientos finos coordinados, discernimiento visual. (Logan, M. y Logan, V., 2000)

Fuente: Imagen google

“¿En Dónde Viviremos?”

La actividad consiste en encuadrar reuniones de cinco niños, a los que se les dará un recipiente de pintura a base de goma con el objetivo de que juntos empiecen a planificar su casa y su inclinación (Logan, M. y, Logan, V., 2000).

El instructor les proporcionará una cartulina dúplex y pintura a base de goma. Tras completar el dibujo, el educador pedirá al resto de los miembros cuál es el significado de cada uno de los dibujos realizados en el papel dúplex. (Logan, M. y, Logan, V., 2000).

Esta dinámica permitirá a los niños desarrollar su creatividad: Creatividad. Mente creativa. Sueño, familiaridad con la articulación verbal: idioma, percepción y discernimiento visual, recuerdo, averiguar cómo dar importancia a las cosas (Logan, M. y Logan, V., 2000)

Fuente: Imagen google

Desarrollo Metodológico

Para completar este estudio y cumplir el fin planteado, proponemos continuar un ciclo sistemático de tres pasos en cada contenido presentado. (Logan, M. y Logan, V., 2000)

Componentes del Taller	Acciones
Introducción	✚ Motivación.
	✚ Colocar a los pequeños según el modo de potencia a realizar. ✚ Muestra de artículos, fotos, artículos, realizados por el profesor según lo indicado por el punto a crear.

Desarrollo	- Reconocimiento de las actividades razonables de la aplicación individual o de la reunión (miembros). - Evaluación del desarrollo de los miembros. - Apoyo por parte del facilitador, para garantizar el conocimiento realizado.
Conclusión	- Revisión de la enseñanza realizado en función de los fines de los elementos. - Resumen del concepto o dinámica examinado en el encuentro. - Expresión de la gratitud hacia los niños por la importancia de su inversión, satisfaciéndolos, independientemente de que el esfuerzo haya sido infructuoso. - Correspondencia a los tutores de las consecuencias de la evaluación para mejorar y fijar el aprendizaje realizado.

Agenda Preliminar de la Ejecución del Taller

Mes: Agosto, 2020

Desarrollo del Taller

Taller Nº 1			
Cronograma por Temas	**Dinámica Nº 1**	**Dinámica Nº 2**	**Dinámica Nº 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

Estudiante :……

Fecha :……..

Profesora :……..

Creatividad y Roles	Sí		No		Total	
	n	%	n	%	n	%
Fluidez						
Fluidez Ideacional						
Recrea cuentos respecto a un objeto o una palabra propuesta.						
Fluidez Asociativa						
Palabra – persona y viceversa.						
Imagen – persona.						
Objeto – objeto.						
Imagen - objeto.						
Palabra – objeto.						
Fluidez Verbal						
Presenta habilidad para transmitir pensamientos, impartir sensaciones y emociones.						
Fluidez de las Inferencias						
Cuando se les da una especulación fantasiosa, necesitan prever los resultados de una ocasión determinada.						
Flexibilidad						
Flexibilidad Espontánea						
Transformar eficazmente un pensamiento por otro.						
Sujeto a las reglas.						

Flexibilidad de Adaptación					
Se esfuerza por dar respuestas a un tema concreto.					
Originalidad					
Propone arreglos nuevos, poco comunes, asombrosos.					
Tiene pensamientos poco comunes y eventos asombrosos, en otras palabras, únicos.					
Imaginación					
Usan objetos y cosas para diversos fines.					
Soñar, desarrollar nuevos juegos, tener amigos íntimos inexistentes.					
Jugar mucho (valoran especialmente las dinámicas en las cuales cambian a sí mismos).					
Aceptar diversos trabajos.					
Capacidad de Síntesis					
Consolidan algunos componentes, ya sean artículos o textos, para enmarcar una totalidad, es una "combinación psicológica".					
La Memoria					
Mantiene la información y los componentes y los cuida.					
Plan de juego de las palabras y la información y los vincula.					
Son muy perceptivos, sostienen eficazmente y se hacen conscientes de lo que ven y oyen.					

Conclusiones

El avance de los temas propuestos animará la actividad de la inventiva. Mente creativa, suplantación, avance por percepción, coordinación ojo-mano, habilidades coordinadas finas, sueño, familiaridad con la articulación oral, consideración y

perspicacia visual, averiguar cómo dar significado a los objetos. (Logan, M. y Logan, V., 2000)

Es vital para considerar los conceptos, las decisiones y los trabajos que los menores asumen mientras juegan. Sólo permitiendo que el niño investigue y utilice su mente creativa el individuo puede crecer completamente.

Se utilizaron marcos, diseños y materiales electivos para trabajar con la innovación. (Logan, M. y Logan, V., 2000)

Recomendaciones

Es esencial apostar por diferentes elementos antes de empezar a ampliar el estrés de los menores

Es fundamental utilizar diferentes elementos que complementen y fomenten el límite innovador del niño. (Logan, M. y Logan, V., 2000)

Bibliografía

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

Logan, L. & otro. (2000). *Estrategias para una enseñanza creativa*. Ed. Oikos-tau. Barcelona. 2000

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

Taller Nº 2: Habilidades Lógicas y creatividad

Resumen

La ciencia tiene que ver con la recopilación, el recuento, la estimación y la utilización de instrumentos, por ejemplo, los diagramas o las figuras son un método eficaz para familiarizar a su hijo de preescolar con las matemáticas. (Montañés, 2003).

La información matemática es un dispositivo fundamental para comprender y tratar la verdad en la que vivimos.

Su aprendizaje, más que durar para siempre, debe comenzar tan pronto como sea posible para que el niño se sienta cómodo con su lenguaje, su forma de pensar, concluir y hacer (Montañés, 2003).

Este estudio trata de crear (razonamiento dispar), destreza, habilidades finas coordinadas (movimientos grafo-coordinados), colaboración y dinámica asociada (Montañés, 2003).

Fundamentación

Este estudio se basa en la Teoría del Espiral Creativo de Joy Guilford, que permitirá mejorar un modelo de innovación en vista de tres partes: habilidades pertinentes al campo, habilidades importantes de imaginación e inspiración para emprender. (Montañés, 2003).

Objetivo

Creación de capacidades legítimas en niños de cinco años.

Análisis Temático

El fragmento presenta valiosas actividades para fomentar las capacidades lógicas y la capacidad de realizar diferentes figuras matemáticas.

"Dibujo Sobre 5 Puntos"

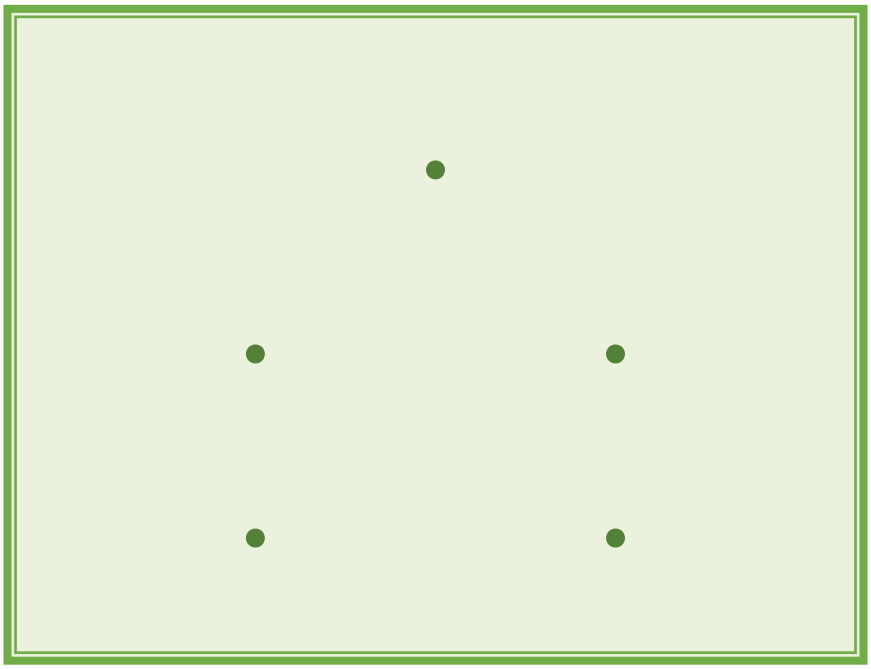
El educador traza cinco puntos en el tablero, en los que los estudiantes deben definir los límites en los que desean enmarcar las figuras matemáticas.

El educador proporciona a cada estudiante un papel bond con los cinco puntos, y luego les da las señales por separado utilizando la pizarra. (Montañés, 2003)

Después de cinco minutos el educador lleva por parejas a la pizarra para que dibujen lo que han hecho en sus hojas, los dos pequeños darán sentido a las figuras que han enmarcado y al tipo de figuras (Montañés, 2003).

Este juego anima el avance de la inventiva, la mente creativa (razonamiento dispar), la destreza. Movimientos finos coordinados (habilidades grafo-coordinadas), conexión, juego asociado (Montañés, 2003).

.



Fuente: Imagen google

“Inventa tu Figura”

La actividad se refiere al desarrollo de gráficos: hacer los diseños que se introducen mediante la búsqueda en un montón de las piezas necesarias para ello (Montañés, 2003).

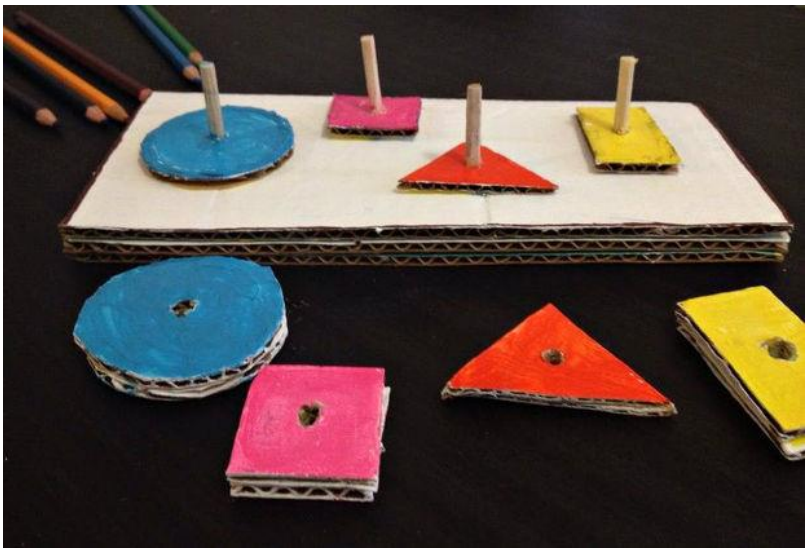
En primer lugar, el educador, en pequeños equipos, proporciona al menor una progresión de cartones que abordan diversas formas o figuras matemáticas (Montañés, 2003).

Posteriormente, sentados alrededor, cada menor, con las partes que cuenta, imagina formas.

Después, se les solicita que realicen figuras usando cada una de las cartulinas que se les ha asignado sin dejar ninguna libre (Montañés, 2003).

Este juego potencia la mejora de la capacidad de innovación, la mente creativa (razonamiento único, consolidación de componentes para hacer, razonamiento inteligente, consideración más notable, percepción, suplantación (replicar modelos),

destreza. Habilidades coordinativas finas, perspicacia visual: figura - fundamento (Montañés, 2003).



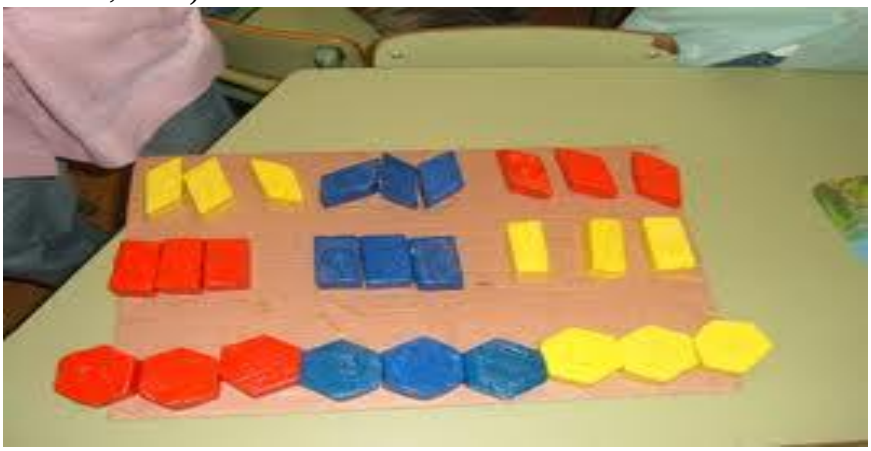
Fuente: Imagen google

“Crea Una Serie”

Los pequeños se dividen los grupos de figuras lógicos. Algunos cogen los rojos y los otros con los amarillos. El menor A forma una secuencia con sus trozos rojos y el menor B sigue reglas similares con sus trozos amarillos. (Montañés, 2003).

Luego se intercambian los trabajos y el joven que imitó la serie del cómplice, diseñará actualmente uno y el otro hará su correspondencia.

Este juego ayudará a los pequeños a fomentar el razonamiento sensato, la correspondencia, la consideración, la inventiva (creación de figuras) y el discernimiento visual (Montañés, 2003).



Fuente: Google imágenes

Desarrollo Metodológico

Para completar este estudio y cumplir el fin planteado, proponemos continuar un ciclo sistémico de tres pasos para cada punto propuesto. (Montañés, 2003).

Componentes del Taller	Acciones
Introducción	Motivación.
Desarrollo	Colocar a los pequeños según lo indicado por el tipo de juego a completar. Muestra de artículos, imágenes, piezas, realizadas por el facilitador según el punto a crear. Realización de actividades pragmáticas de ejecución individual o en equipo (miembros). Formulación del desarrollo de los miembros. Apoyo de parte del educador, para garantizar el aprendizaje realizado.
Conclusión	Evaluación del aprendizaje realizado según los objetivos de los elementos. Resumen del punto o dinámica acordada en la asamblea. Agradecimiento a los menores por la relevancia de su colaboración, satisfaciéndolos, independientemente de que el esfuerzo haya sido infructuoso. Correspondencia con los tutores de los resultados de la evaluación para optimizar y precisar el conocimiento realizado.

Agenda Preliminar de la Ejecución del taller

Mes: Setiembre, 2020

Desarrollo del Taller

Taller Nº 2			
Cronograma por Temas	**Dinámica Nº 1**	**Dinámica Nº 2**	**Dinámica Nº 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

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

Habilidades Lógicas	**Sí**		**No**		**Total**	
	n	**%**	**n**	**%**	**n**	**%**
Fluidez						
Fluidez figurativa Reconoce varias modos o gráfico que podrían realizarse en un momento dado.						
Fluidez asociativa Objeto – objeto Imagen - objeto.						
Fluidez verbal Presenta comodidad para impartir pensamientos, informar impresiones y emociones.						
Flexibilidad						
Flexibilidad Espontánea Transforme eficazmente un pensamiento por otro.						
Flexibilidad de adaptación Se esfuerza por dar respuestas a un tema concreto						
Originalidad						
Propone arreglos nuevos, extraños, asombrosos.						
Tiene pensamientos extraños y acontecimientos asombrosos, es decir, únicos.						
Imaginación						
Usan artículos o cosas para diversos fines.						
Juegan en serio (aprecian examante extraordinaria las dinámicas que les permite						

cambios a sí mismos).						
Les gusta crear dificultades.						
Capacidad de Síntesis						
Unen unos componentes, ya sean elementos o textos, para formar una totalidad, es una "unión psicológica".						
La Memoria						
Guarda información y componentes y los mantiene.						
Son muy perceptivos, guardan y se hacen conscientes efectivamente de lo que visualizar y lo que escuchan.						

Conclusiones

El avance de las dinámicas coherentes planteados facilitará a los menores sentirse cómodos con su lenguaje, su forma de pensar, razonar y hacer (Montañés, 2003).

El avance de los temas propuestos reforzará la actividad de la mente creativa, el razonamiento divergente, la unión de componentes para hacer, el razonamiento coherente, la capacidad, las aptitudes coordinadas finas (movimientos grafo-coordinados), la comunicación y el juego conocido.

Se utilizaron marcos electivos realistas y basados en textos para trabajar la innovación (Montañés, 2003).

Recomendaciones

Apostar por diferentes elementos antes de comenzar a ampliar el estrés de los niños es fundamental. (Hoyos, 2016).

Es importante utilizar diferentes juegos que complementen y fomenten el límite consistente innovador del menor (Hoyos, 2016).

Bibliografía

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

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

Montañés, J. (2003). *Aprender y jugar*. Ediciones Universidad de Castilla- La mancha. España.

Taller Nº 3: Juegos Comunicativos para la Imaginación y Creatividad

Resumen

El avance de este estudio vigorizará la acción del cerebro inventivo, la ensoñación, la comunalidad, la flexibilidad, la mejor asociación del pensamiento, la rectitud de enunciación de las contemplaciones, los sentimientos, las sensaciones, los sueños, a través del juego. (Goñi, 2003).

Según la perspectiva de un niño, toda dinámica es inventivo, en cualquier caso, no es un juego. Las ventajas de practicar la mente creativa son gigantescas. Se suele decir que todo lo que se puede imaginar se puede lograr. Albert Einstein dijo que la mente creativa es más prioritaria que la información. La dinámica inventiva es la premisa de la imaginación. Cada soneto, cuadro o pieza musical es el producto de la mente creativa. Mozart era popular por su poderoso dinámica inventiva. Nunca abandonó su mente creativa. Cada pequeño viene al mundo con el mismo sentimiento de dinámica inventivo. Esto es intrínseco a la humanidad. No obstante, queremos ver el valor e impulsarlo (Goñi, 2003).

Laborar en equipo sobre las dinámicas a crear es un mérito extraordinario, ya que, en un equipo, la imaginación aparece duplicada, en cuanto al modelo, cuando llegaba el momento de imaginar el concepto a manejar, uno enviaba un pensamiento y rápidamente los demás la matizaban, de modo que seguía sucediendo durante todo el trabajo. El niño en sí mismo es una peculiaridad imaginativa, pero mientras se trabaja o se mantiene en un equipo, se mejora notablemente. (Goñi, 2003).

La imaginación del menor es un modelo de innovación extremadamente singular, por lo que contrasta con la imaginación de los mayores de forma inequívoca, ya que el menor no es un adulto y, por ello, su manera de ver la circunstancias y su situación actual es totalmente distinto a la del mayor, por consiguiente, sus signos inventivos son totalmente diferentes (Goñi, 2003).

Fundamentación

Este estudio depende de la hipótesis de Edward De Bono, que propone un grupo de procedimientos para imaginar que nos facilita cambiar las ideas, la visión y elevar la imaginación (Goñi, 2003).

Objetivo

Practicar la mente creativa y la capacidad de innovación a través de juegos informativos.

Análisis Temático

Esta parte presenta ejercicios funcionales para fomentar la capacidad creativa e imaginativas (Goñi, 2003).

"Personajes. ¿Qué Quiero Ser Cuando Sea Grande?"

Este modelo de dinámica, además de ser una gran diversión (en todo caso, para unos niños no tan pequeños), acaba teniendo una característica destacada como reforzador de la imaginación dada su punto de vista explicativo, que ayudará al menor a conocerse mejor a sí mismo y al ambiente que se encuentra, pero de una manera alegre y entretenida, liberando su mente creativa (Goñi, 2003).

Esta dinámica incluye la simulación de personalidades humanos en las diversos capacidades y articulaciones cercanas al hogar según cada vocación profesional que el menor desee realizar (Goñi, 2003).

Algunos posibles roles:

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

Algunos niños procederán según su mente creativa, la dinámica se refiere en que cada niño salga con su cómplice a fomentar el trabajo que ha decidido abordar, por ejemplo, estudiante instructor, enfermo especialista, cliente asesor legal; antes de eso, elegirá los instrumentos a utilizar y después comenzará la exhibición. Cada pareja hará en realidad agrupaciones cortas de representación (Goñi, 2003).

Esta dinámica facilitará a los menores fomentar una colaboración superior mundialmente poderosa, diagrama corporal: representación mental de los desarrollos del personaje imitado, descentralización del razonamiento egocéntrico en el intercambio de trabajos, revelación de la actividad pública de la realidad del experto, de sus capacidades y reglas. Asimilación de las prácticas aceptadas, articulación de la copia de diferentes sentimientos: miserable, dichoso, iracundo (Goñi, 2003).

Yo Quiero Ser….???

Fuente: Imagen google

“Con Una Palabra se Crean Muchas Historias”

La dinámica se basa en inventar un tema, un cuento o una historia de ensueño a partir de una sola palabra.

El instructor presentará muchos artículos, como material escolar, artículos de limpieza, juguetes, elementos matemáticos, criaturas, etc.

El menor elegirá un artículo, irá al medio de la clase, reproducirá y contará una historia según el artículo elegido por él.

Este juego permitirá a los niños crear: inventiva, mente creativa, sueño, familiaridad con la articulación oral: el lenguaje, eficaz asociación de las ideas, simplicidad de coordinación de las emociones, de las sensaciones, de las imaginaciones, es decir, articulación emocional. (Goñi, 2003).

"¿Qué Crees Que Sucedió?"

El instructor dinamiza la mejora de una historia, describiendo expresiones, por ejemplo:

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

El educador plantea las incógnitas y usted hace saber a los menores su proceso de pensamiento ocurrido. Los niños determinan el proceso de pensamiento que podría haber ocurrido (Goñi, 2003).

Esta dinámica permitirá a los menores fomentar una mayor facilidad en la articulación oral (organización del pensamiento), mejora de los razonamientos divergente; diferentes respuestas para una cuestión similar, imaginación. Mente creativa, articulación de sueños, miedos, deseos (Goñi, 2003).

Desarrollo Metodológico

Para organizar este estudio y cumplir con el objetivo propuesto, proponemos seguir una interacción sistémica de tres pasos para cada punto propuesto (Goñi, 2003).

Componentes del Taller	Acciones
Introducción	- Motivación.
Desarrollo	- Colocar a los jóvenes según lo indicado por el tipo de dinámica a completar. - Muestra de artículos, imágenes, narración, realizada por el facilitador según lo indicado por el punto a crear. - Realización de actividades pragmáticas de ejecución individual o en equipo (miembros). - Análisis del desarrollo de los miembros. - Apoyo por parte del profesor, para garantizar el aprendizaje realizado.
Conclusión	- Calificación de los aprendizajes realizados en función de los objetivos de los elementos. - Resumen del punto o juego examinado en la reunión. - Agradecimiento a los menores por la relevancia de su apoyo, satisfaciéndolos, independientemente de que el esfuerzo haya sido infructuoso. - Correspondencia con los tutores de los efectos de la evaluación para elevar y precisar el conocimiento realizado.

Agenda Preliminar de la Ejecución del Taller

Mes: Octubre, 2020

Desarrollo del Taller

Taller Nº 1				
Cronograma por Temas	**Dinámica Nº 1**	**Dinámica Nº 2**	**Dinámica Nº 3**	**Dinámica Nº 4**
08:00 a 09:10				
09:10 a 09:20	Receso			
09:20 a 10:30				
10:30 a 10:40	Receso			
10:40 a 11:50				
11:50 a 12:00	Receso			
12:00 a 01:10				
01:10 a 01:30	Conclusión y Cierre de Trabajo			

Evaluación del Taller

Lista de Cotejo

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

Imaginación y Creatividad	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 **Muestra habilidad para transmitir pensamientos, comunicar sensaciones y sentimientos.**						

Fluidez de las inferencias **Cuando se les da una especulación fantasiosa tienen que prever los resultados en una ocasión determinada.**						
Flexibilidad						
Flexibilidad Espontánea **Transformar eficazmente un pensamiento por otro.** **Se somete a reglas.**						
Flexibilidad de adaptación **Se esfuerza por dar respuestas a un tema concreto.**						
Originalidad						
Propone arreglos nuevos, extraños, asombrosos.						
Tiene pensamientos extraños y acontecimientos asombrosos, es decir, únicos.						
Imaginación						
Utilizar artículos y cosas para diversos fines.						
Soñar, crear nuevos juegos, tener amigos íntimos inexistentes.						
Jugar en serio (aprecian especialmente los dinámicas en los que se cambian a sí mismos).						
Les place hacer las cosas dificultosas						
Capacidad de Síntesis						
Unen algunos componentes, ya sean elementos o palabras, para enmarcar un todo, es una "combinación psicológica".						
La Memoria						
Mantiene la información y los componentes y los guarda.						
Plan de juego de las sílabas y la información y los conecta**.**						
Son muy perceptivos, guardan eficazmente y se hacen conscientes de lo que escuchan y visualiza.						

Conclusiones

El perfeccionamiento de los sujetos planteadas animará la acción del cerebro imaginativo mente creativa, la capacidad de concentración, la ensoñación, la familiaridad, la adaptabilidad, la facilidad de la enunciación de las contemplaciones, los sentimientos y los sueños. (Goñi, 2003).

Mientras se trabaja en un grupo, la imaginación parece duplicarse, respecto al modelo, en lo que se refiere a la elaboración del punto a examinar, un individuo envía un pensamiento y rápidamente los demás plantean especulaciones (Goñi, 2003).

Para trabajar con la correspondencia se utilizaron marcos realistas y literarios electivos (Goñi, 2003).

Recomendaciones

Es fundamental arriesgar por diferentes juegos antes de empezar a construir la tranquilidad de los menores.
Es importante utilizar diferentes elementos que acompañen y fomenten el límite imaginativo del niño (Goñi, 2003).

Bibliografía

Jové, J. (1994). *El desarrollo de la expresión gráfica.* Horsori. Barcelona.
Monroy, A. (1999). *Dinámica de grupos.* Editorial Pax. México.

3.2.5. Cronograma

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

3.2.6. Presupuesto

Recursos Humanos

Cant.	Requerimeinto	Costo Individual	Total
1	Capacitador	S/ 300.00	S/ 900.00
1	Facilitador	S/ 250.00	S/ 750.00
Total			S/ 1650.00

Recursos Materiales

Cant.	Requerimiento	Costo Individual	Total
114	Fichas y temperas	S/ 5.50	S/627.00
114	Lápices	S/ 0.50	S/ 57.00
114	Cartulinas	S/ 0.50	S/ 57.00
114	Refrigerios	S/ 6.00	S/ 684.00
600	Papel sábana	S/ 0.50	S/ 300.00
700	Copias	S/ 0.10	S/ 70.00
---	Otros		S/500.00
Total			S/ 2295.00

Resumen del Monto Solicitado	
Recursos Humanos.	**S/ 1650.00**
Recursos Materiales.	**S/ 2295.00**
Total	**S/ 3945.00**

3.2.7. Financiamiento de los Talleres

Responsables: CARUAJULCA ROJAS, Natalí Noemí.
HUAMÁN ROJAS, Ruth Medaly.

CAPÍTULO IV: CONCLUSIONES

El estudio concluye que:

1. En relación al desarrollo del pensamiento creativo, los Niños de 5 Años de la IEI. N° 402 del caserío de Frutillopampa, Bambamarca, con respecto al área cognitiva, han desarrollado mínimamente la capacidad de observación y asociación, tienen dificultades para formular preguntas o comunicar ideas, sensaciones o sentimientos; además, presentan problemas para dibujar o realizar esquemas o para inferir; asimismo, tienen dificultades para la retención y resolución de problemas, de forma creativa. Con respecto a la dimensión afectiva, en su mayoría, tiene dificultades para afrontar situaciones difíciles, haciendo uso de la reflexión y el pensamiento, para dibujar y pintar con soltura y libertad; además, no se motivan con las actividades desarrolladas. En relación al área volitiva, en su mayoría, jamás se someten a las reglas trazadas o programadas por el docente.

2. Con respecto a la fluidez, en su mayoría, los niños de 5 Años de la IEI. N° 402 del caserío de Frutillopampa, Bambamarca presenta dificultades en relación al desarrollo de la fluidez ideacional, figurativa, asociativa, verbal y de inferencias. Lo mismo sucede en relación a la flexibilidad, originalidad, imaginación, capacidad de síntesis, desarrollo de la memoria, sensibilidad ante los problemas, interés y motivación.

3. Las docentes de la Institución Educativa Inicial N° 402 Caserío Frutillopampa, Distrito Bambamarca, Provincia Hualgayoc estimulan muy poco el desarrollo de las capacidades fundamentales; especialmente, el pensamiento creativo, debido a que cuentan con escasos medios, materiales y recursos para un afectivo aprestamiento.

4. Se elaboró y validó la Estrategia Comunicativa para desarrollar el Pensamiento Creativo de los niños de 5 años Institución Educativa Inicial N° 402 Caserío Frutillopampa, distrito Bambamarca, tomando como base la situación problemática consignada en el diagnóstico y las teorías correspondientes.

CAPÍTULO V: RECOMENDACIONES

1. La Institución Educativa Inicial N° 402 Caserío Frutillopampa, distrito Bambamarca, debe realizar jornadas de capacitación pedagógica referente al desarrollo de las capacidades fundamentales, específicamente el pensamiento creativo, a fin de desarrollar dicha competencia en cada uno de los niños de la institución educativa.

2. Se debe planificar y ejecutar el acompañamiento docente por parte del órgano directivo y los especialistas de la UGEL Bambamarca para innovar la práctica docente que redundará directamente en la mejora de la calidad educativa, con logros de aprendizajes satisfactorios.

3. Implementar con recursos, medios y materiales educativos a todas las aulas de la Institución Educativa Inicial N° 402 Caserío Frutillopampa, distrito Bambamarca en coordinación con los padres de familia y la Municipalidad correspondiente.

4. Aplicar la Estrategia Comunicativa para desarrollar el Pensamiento Creativo de los niños de 5 años Institución Educativa Inicial N° 402 Caserío Frutillopampa, distrito Bambamarca, a partir del próximo año.

BIBLIOGRAFÍA

Astupiña, T. (2018). *"Robótica y desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes de la Institución Educativa 22533 "Antonia Moreno de Cáceres" de Ica".* Universidad Nacional de Huancabelica. TESIS ASTUPIÑA TORIBIO.pdf (unh.edu.pe)

Ávalos, B. (2009). *Un proyecto para mejorar la formación básica inicial de docentes.* Ministerio de Educación, Estructura curricular básica de Educación Inicial.

Betancourt, J. (2009). *Educación y creatividad para transformar.* Ministerio de Educación, Estructura Curricular Básica de Educación Inicial.

Cayllahua, M. & otra. (2018). *"Implementación de materiales de juego en el sector de construcción para desarrollar el pensamiento creativo en los niños de 5 años de la I.E.I. N°1090 "Señor de Huanca Limpata", Abancay, 2018".* E:\Repositorio\Agosto2019\Optimizado\T_0484 (unamba.edu.pe)

Cosacov, E. (2005). *Introducción a la psicología.* Quinta Edición. Edit. Brujas, España.

De Bono, E. (1994). *El pensamiento creativo.* Ed. Paidos. México.

García, F. (2004). *La tesis y el trabajo de tesis.* Limusa. México.

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

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. & otro. (2000). *Estrategias para una enseñanza creativa*. Ed. Oikos-tau. Barcelona.

Marín, R. (2009). *La creatividad.* Segunda Ed. CEAC. España.

Michalko, M. (2002). *El Secreto de los genios de la creatividad.* Edic. Gestión. Barcelona. España.

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

Penchasky, L. (2005). *El nivel inicial.* Ediciones Colihui. Argentina.

Pozo, J. (2006). *Teorías cognitivas del aprendizaje.* 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.* Universidad Autónoma de Madrid.

Sánchez, M. (2009*). "Programa Desarrollo de Habilidades del Pensamiento. (DHP)",* Revista Intercontinental de Psicología y Educación.

Torres, M. (2017). *"El juego simbólico y el pensamiento creativo en los niños de la Institución Educativa Particular de Nivel Inicial Canguritos, Arequipa".* Universidad Católica de Santa María. Arequipa. Descripción: El juego simbólico y el pensamiento creativo en los niños de la Institución Educativa Particular de Nivel Inicial Canguritos, Arequipa 2016 (concytec.gob.pe)

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

Vera, J. (2018). *"Estrategias para desarrollar la creatividad en los niños de la etapa preescolar del Centro de Educación Inicial El Clavelito, Año Lectivo 2016 - 2017".* Universida Politécnica Salesiana, Cuenca. Ecuador. Repositorio Institucional de la Universidad Politécnica Salesiana: Estrategias para desarrollar la creatividad en los niños de etapa preescolar del Centro de Educación Inicial El Clavelito, año lectivo 2016-2017 (ups.edu.ec)

Wikipedia (2021). Turismo en Hualgayoc (Provincia) (turismoi.pe)

Wikipedia 2021. Distrito de Bambamarca. Recuperado de: https://es.wikipedia.org/

Linkografía

- http://www.monografias.com/trabajos26/pensamiento-creativo/pensamiento-creativo.shtml
- http://www.crearmundos.net/desarrolloinfantes.pdf
- http://http-mayra-net.lacoctelera.net/post/2009/04/18/formemos-ni-os-con-pensamiento-creativo
- http://www.smallings.com/LitSpan/Ensayos/creativo.html
- http://es.wikipedia.org/wiki/Creatividad
- http://www.pulevasalud.com/ps/subcategoria.jsp?ID_CATEGORIA=101869&RUTA=1-5-8-2639-101869
- http://www.docstoc.com/docs/21207515/Estimular-el-pensamiento-creativo
- http://ciruelo.uninorte.edu.co/pdf/zona_proxima/10/2_Diseno%20de%20una%20propuesta.pdf

- http://pekebebe.com/941-juegos-para-desarrollar-la-imaginacion-y-creatividad-de-los-ninos-de-3-10-anos
- http://www.educacioninicial.com/EI/contenidos/00/0550/589.ASP
- http://www.iacat.com/revista/recrearte/recrearte06/Seccion1/espiral_creativo.pdf

ANEXOS

ANEXO N° 01

Guía de Observación

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

ANEXO N° 02

LISTA DE COTEJO

Niño :……
Fecha :…….
Profesora :……..

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

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

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

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

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

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

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

Sensibilidad ante los Problemas	**Sí**		**No**		**Total**	
	n	**%**	**n**	**%**	**n**	**%**
Sensible para percibir los problemas, necesidades, actitudes y sentimientos de los otros.						
Aguda percepción de todo lo extraño o inusual o prometedor que posee cierta persona, material o situación dentro del aula.						
Siente una especie de vacío, de necesidad de completar lo incompleto, y darle sentido las cosas.						

Interés	**Sí**		**No**		**Total**	
	n	**%**	**n**	**%**	**n**	**%**
Me gusta hacer cosas nuevas aunque me dé un poco de miedo.						
Me gusta coleccionar muchas cosas.						
Trato de hacer y crear, sin ayuda de otros.						

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

ANEXO N° 03

GUÍA DE ENTREVISTA (DOCENTES)

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

Código A: Desarrollo del Pensamiento Creativo

1. ¿Cómo ejecuta su trabajo? ¿Cómo contribuye al desarrollo del pensamiento creativo de los niños?

   ---

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 niños incumplen las reglas en clase?

Código B: Estrategia Comunicativa

9. ¿Qué opinión le merece la estrategia comunicativa?

---

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?

ANEXO Nº 4

Experto 1

CONSTANCIA DE JUICIO DE EXPERTO

Nombre del experto : Mirella Rodríguez Penas
Grado académico : Maestría en Investigación y docencia
DNI : 27571094

Pormedio de la presente hago constar que realicé la validación de la "Estrategia Comunicativa para Desarrollar el Pensamiento Creativo de los Niños de 5 Años, IEI N° 402 Caserío Frutillopampa, Distrito Bambamarca, Provincia Hualgayoc", elaborada por Br. CARUAJULCA ROJAS, Natali Noemi y Br. HUAMÁN ROJAS, Ruth Medaly, en el marco de su Tesis de para Obtener la Licenciatura en Ciencias de la Educación, Nivel Inicial.

Bambamarca,7 de junio de202

Nombre: Mirella Rodríguez Penas

DNI: 27571094

Experto 2

CONSTANCIA DE JUICIO DE EXPERTO

Nombre del experto : Lupe Elizabeth Vásquez Vásquez
Grado académico : Mg. Gestión del Talento Humano
DNI : 27571556

Por medio de la presente hago constar que realicé la validación de la "Estrategia Comunicativa para Desarrollar el Pensamiento Creativo de los Niños de 5 Años, I.E.I .N° 402 Caserío Frutillopampa, Distrito Bambamarca, Provincia Hualgayoc", elaborada por Br. CARUAJULCA ROJAS, Natali Noemi y Br. HUAMÁN ROJAS, Ruth Medaly, en el marco de su Tesis de para Obtener la Licenciatura en Ciencias de la Educación, Nivel Inicial.

Bambamarca, 07 de junio del 2022

Lupe Elizabeth Vásquez Vásquez

DNI: 27571556

Experto 3

Experto 3

CONSTANCIA DE JUICIO DE EXPERTO

Nombre del experto : Odaliz Adela Idrogo Paredes
Grado académico : Maestría en Administración de la Educación

DNI : 27567338

Pormedio de la presente hago constar que realicé la validación de la "Estrategia Comunicativa para Desarrollar el Pensamiento Creativo de los Niños de 5 Años, IEI N° 402 Caserío Frutillopampa, Distrito Bambamarca, Provincia Hualgayoc", elaborada por Br. CARUAJULCA ROJAS, Natali Noemi y Br. HUAMÁN ROJAS, Ruth Medaly, en el marco de su Tesis de para Obtener la Licenciatura en Ciencias de la Educación, Nivel Inicial.

Bambamarca,7 de junio de202

Nombre: Odaliz Adela Idrogo Paredes

DNI: 27567338

CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

Yo, Mg. Yasmin Francisca Urbina Ruiz**, usuario revisor del documento titulado:**
"Estrategia comunicativa para desarrollar el pensamiento creativo en los niños de 5 Años, de la Institución Educativa Inicial N° 402 Caserío Frutillopampa, Distrito Bambamarca, Provincia Hualgayoc, año 2020"
Cuyas autoras son : Caruajulca Rojas, Natali y Huamán Rojas, Ruth Medaly ,
Identificadas con documento de identidad 43507017 y44556041 ; declaro que la evaluación realizada por el programa informático, ha arrojado un porcentaje de similitud de 19% verificable en el Resumen de Reporte automatizado de similitudes que se acompaña.

El suscrito analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas dentro del porcentaje de similitud permitido no constituyen plagio y que el documento cumple con la integridad científica y con las normas para el uso de citas y referencias establecidas en los protocolos respectivos.

Se cumple con adjuntar el Recibo Digital a efectos de la trazabilidad respectiva del proceso.

Lambayeque, 16 de SETIEMBRE del 2022

M. Sc. Urbina Ruiz,
Yasmín Francisca
DNI: 40818945
ASESOR

Se adjunta:
*Resumen del Reporte automatizado de similitudes
*Recibo Digital

turnitin

Recibo digital

Este recibo confirma quesu 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:	Natali Caruajulca
Título del ejercicio:	INFORMES
Título de la entrega:	TESIS
Nombre del archivo:	TESIS_Caruajulca_Natali,_Huaman_Ruth__Dedicatoria_4.doc
Tamaño del archivo:	3M
Total páginas:	99
Total de palabras:	20,222
Total de caracteres:	113,200
Fecha de entrega:	26-jul.-2022 02:30a. m. (UTC-0500)
Identificador de la entre...	1875366218

UNIVERSIDAD NACIONAL "PEDRO RUIZ GALLO"

FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

"Estrategia comunicativa para desarrollar el pensamiento creativo en los niños de 5 Años, IEI N° 402 Caseío Frutillopampa, Distrito Bambamarca, Provincia Hualgayoc, 2020"

TESIS

Presentada paru Obtener Título profesional de Licenciada en Ciencias de Educación, Nivel Inicial.

Autoras : CARUAJULCA ROJAS, Natali Noemi.
HUAMÁN ROJAS, Ruth Medaly.

Asesora : M. Sc. URBINA RUIZ, Yasmín Francisca.

LAMBAYEQUE – PERÚ
2022

Derechos de autor 2022 Turnitin. Todos los derechos reservados.

TESIS

INFORME DE ORIGINALIDAD

19%	18%	1%	6%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	hdl.handle.net Fuente de Internet	13%
2	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	2%
3	Submitted to Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo Trabajo del estudiante	1%
4	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	repositorio.unamba.edu.pe Fuente de Internet	<1%
6	repositorio.unprg.edu.pe:8080 Fuente de Internet	<1%
7	repositorio.ftpcl.edu.pe Fuente de Internet	<1%
8	1library.co Fuente de Internet	<1%
9	Submitted to Universidad Alas Peruanas Trabajo del estudiante	

		<1 %
10	Submitted to Universidad Femenina del Sagrado Corazón Trabajo del estudiante	<1 %
11	repositorio.unapiquitos.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
12	dspace.ups.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
13	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
14	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante	<1 %
15	repositorio.ufba.br Fuente de Internet	<1 %
16	repositorio.unc.edu.pe Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas	Apagado	Excluir coincidencias	Apagado
Excluir bibliografía	Apagado		