

**UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y**  
**EDUCACIÓN**  
**ESCUELA PROFECIONAL DE EDUCACION**



**TESIS**

Estrategias cognitivas para desarrollar el pensamiento creativo de los niños de 4 años en la I.E.I. N° 421 Divino Niño Jesús, caserío Chambac, distrito Santa Cruz, Provincia Santa Cruz, 2022

**Tesis presentada para obtener el título profesional de Licenciada en Educación,**  
**Especialidad de Educación Inicial**

**Investigadoras:** Mendoza Ramirez, Luzcelina.  
Campos Zuloeta, Cinthia.

**Asesor:** Dr. Castro Kikuchi. Jorge Isaac.

**Lambayeque – Perú**

**2023**

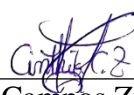
Estrategias cognitivas para desarrollar el pensamiento creativo de los niños de 4 años en la I.E.I. N° 421 “Divino Niño Jesús”, caserío Chambac, distrito Santa Cruz, provincia Santa Cruz, 2022

Tesis presentada para obtener el título profesional de Licenciada en Educación, Especialidad de Educación Inicial



---

Luzcelina Mendoza Ramirez  
Investigador



---

Cinthia Campos Zuloeta  
Investigador



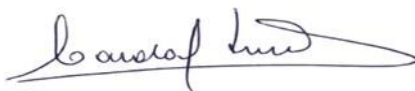
---

Dra. Bertha Beatriz Peña Pérez  
Presidente



---

Dra. Graciela Vera Carpio  
Secretario



---

M. Sc. Carola Amparo Smith Maguiña  
Vocal



---

Dr. Jorge Isaac Castro Kikuchi  
Asesor

# ACTA DE SUSTENTACION



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



## ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

N° 0746-VIRTUAL

Siendo las **09:00 horas**, del día **Miércoles 23 de agosto de 2023**; se reunieron vía online mediante la plataforma virtual Google Meet, <https://meet.google.com/jyk-wkfh-fmv?hs=224>, los miembros del jurado designados mediante Resolución N° 0754-2023-V-D-FACHSE, de fecha **18 de abril de 2023**, integrado por:

Presidente	: Dra. Bertha Beatriz Peña Pérez.
Secretario	: Dra. Graciela Vera Carpio
Vocal	: M. Sc. Carola Amparo Smith Maguiña
Asesor	: Dr. Jorge Isaac Castro Kikuchi



La finalidad es evaluar la Tesis titulada: **"ESTRATEGIAS COGNITIVAS PARA DESARROLLAR EL PENSAMIENTO CREATIVO DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS EN LA I.E.I. N° 421 "DIVINO NIÑO JESÚS", CASERÍO CHAMBAC, DISTRITO SANTA CRUZ, PROVINCIA SANTA CRUZ, 2022"**; presentada por **CAMPOS ZULOETA CINTHIA y MENDOZA RAMIREZ LUZCELINA** para obtener el **Título profesional de Licenciado(a) en Educación, especialidad de Educación Inicial**.

Producido y concluido el acto de sustentación, de conformidad con el Reglamento General de Investigación (aprobado con Resolución N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023); 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 **(15) (QUINCE)** en la escala vigesimal, que equivale a la mención de **REGULAR**.

Siendo las **10:00 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. Bertha Beatriz Peña Pérez  
PRESIDENTE

  
Dra. Graciela Vera Carpio  
SECRETARIO

  
M. Sc. Carola Amparo Smith Maguiña  
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.

## CONSTANCIA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD DE TESIS

Yo, Jorge Isaac Castro Kikuchi, Docente<sup>1/</sup> Asesor de tesis<sup>2/</sup>Revisor del trabajo de investigación<sup>3/</sup>, de (los) estudiante (s)

Luzcelina Mendoza Ramirez y Cinthia Campos Zuloeta.


Titulada:

“Estrategias Cognitivas para Desarrollar el Pensamiento Creativo de los Niños de 4 Años en la I.E.I. N° 421 “Divino Niño Jesús”, Caserío Chambac, Distrito Santa Cruz, Provincia Santa Cruz, 2022”

\_\_\_\_\_, luego de la revisión exhaustiva del documento constato que misma tiene un índice de similitud de 18% verificable en el reporte de similitud del programa turmitin

El suscrito analizó dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituye plagio. A mi leal saber y entender la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.


Lambayeque 06 de septiembre, 2023


  
\_\_\_\_\_  
**JORGE ISAAC CASTRO KIKUCHI**  
DNI: 16453781  
ASESOR

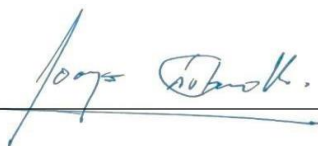
## DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD

Yo, Luzcelina Mendoza Ramirez y Cinthia Campos Zulueta, investigadoras, y **Dr. Jorge Isaac Castro Kikuchi**, asesor del trabajo de investigación “*Estrategias Cognitivas para Desarrollar el Pensamiento Creativo de los Niños de 4 Años en la I.E.I. N° 421 “Divino Niño Jesús”, Caserío Chambac, Distrito Santa Cruz, Provincia Santa Cruz, 2022*” proclamo tras jurar decir verdad que este trabajo no ha sido falsificado, ni contiene información engañosa. En el supuesto de que se demuestre, en cualquier caso, me hago cargo de la tachadura de este informe y, posteriormente, del ciclo normativo que pudiera dar lugar a la anulación del título otorgado por la universidad.

Lambayeque 12 enero 2023.

  
Luzcelina Mendoza Ramirez  
Investigador

  
Cinthia Campos Zuloeta  
Investigador

  
Dr. Jorge Isaac Castro Kikuchi

## **DEDICATORIA**

*A nuestro Dios, a mis padres, a mi hermana, a mí esposo, a mis hijos por impulsarme y motivarme en mis estudios.*

***Luzcelina.***

*Dedico mi tesis a Dios y a mis familiares por ser referentes de superación.*

***Cinthia.***

## **AGRADECIMIENTO**

*Deseo expresar mi agradecimiento a la Universidad Pedro Ruiz Gallo por brindarme la oportunidad de llegar a ser profesional.*

***Luzcelina.***

*Mi agradecimiento a la plana docente de nuestra universidad.*

***Cinthia.***

# ÍNDICE

DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD.....	
ÍNDICE .....	1
ÍNDICE DE TABLAS.....	2
ÍNDICE DE FIGURAS .....	3
RESUME.....	4
ABSTRACT .....	6
INTRODUCCIÓN.....	5
CAPÍTULO I: DISEÑO TEÓRICO .....	9
1.1. ANTECEDENTES.....	10
1.2. BASE TEÓRICA .....	11
1.2.1. Teoría del Pensamiento Lateral de Edward De Bono.....	12
1.2.2. Teoría del Espiral Creativo de Joy Paul Guilford .....	16
1.2.3. Teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel .....	19
1.3. MARCO CONCEPTUAL .....	24
1.3.1. Estrategias Cognitivas .....	24
1.3.2. Pensamiento Creativo .....	24
CAPÍTULO II: MÉTODOS Y MATERIALES .....	25
2.1. UBICACIÓN DEL OBJETO DE ESTUDIO .....	25
2.2. METODOLOGÍA EMPLEADA .....	26
2.2.1. Diseño de Investigación .....	26
2.2.2. Población. ....	27
2.2.3. Materiales, Equipos, Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos .....	
2.2.4. Procedimientos para la Recolección de Datos .....	28
2.2.5. Métodos.....	28
CAPÍTULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....	29
3.1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS .....	29
3.2. MODELO TEÓRICO.....	37
3.2.1. Realidad Problemática .....	39
3.2.2. Objetivo de la Propuesta .....	39
3.2.3. Fundamentación .....	40
3.2.4. Estructura de la Propuesta .....	41
3.2.5. Evaluación de la Estrategia .....	58
3.2.6. Cronograma.....	61



3.2.7.	Presupuesto .....	62
3.2.8.	Financiamiento de las Estrategias.....	62
3.3.	DISCUSIÓN .....	62
	CAPÍTULO IV: CONCLUSIONES .....	64
	CAPÍTULO V: RECOMENDACIONES .....	65
	BIBLIOGRAFÍA REFERENCIADA .....	66
	ANEXOS.....	68

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. El Pensamiento Creativo y su Desarrollo.....	24
Tabla 2. La Fluidez y sus Tipos .....	25
Tabla 3. La Flexibilidad y sus Tipos .....	27
Tabla 4. Desarrollo de la Originalidad .....	27
Tabla 5. Desarrollo de la Imaginación .....	28
Tabla 6. Capacidad de Síntesis.....	28
Tabla 7. Desarrollo de la Memoria.....	29
Tabla 8. Desarrollando la Sensibilidad.....	29
Tabla 9. Interés .....	30
Tabla 10. Motivación .....	30

## ÍNDICE DE FIGURAS

Ilustración 1. Diseño de Investigación .....	26
Ilustración 2. Modelo Teórico .....	3

## RESUMEN

La capacidad de innovación es comparable a un alma emprendedora, que se aparta del camino primario, piensa fuera de la caja, está disponible para el encuentro y permite que una cosa impulse a otra; la imaginación es la capacidad de producir una cosa realmente nueva, ya sea un artículo, un procedimiento, un enfoque para avanzar hacia el mundo real; la inventiva es el impulso para salir en una dirección inesperada, para romper los esquemas, los pensamientos generalizados, las perspectivas resumidas y la actuación. Hay diversas variables que contribuyen a la inventiva: Familiaridad o capacidad de hacer surgir innumerables pensamientos, palabras, respuestas. Adaptabilidad o capacidad de ajustarse, de transformar un pensamiento por otro o de alterarlo. Inventiva: tiene carácter de curiosidad e intenta rastrear nuevas disposiciones. Es la variable más determinante del límite innovador. Elaboración: la elaboración hace que la obra sea tan maravillosa como realmente cabría esperar. Redefinición: ordenación de un tema según puntos de vista alternativos. Examen: capacidad de descomponer un todo en sus partes. Permite revelar nuevas implicaciones y conexiones entre los componentes de un todo. Síntesis: combinar varios elementos para formar un todo. En ese sentido dicha investigación lo realizamos, con el propósito de proponer estrategias cognitivas para desarrollar el pensamiento creativo de los niños de 4 años en la I.E.I. N° 421 “Divino Niño Jesús”, Caserío Chambac, Distrito Santa Cruz, Provincia Santa Cruz. La metodología empleada guarda relación con el diseño descriptivo propositivo con enfoque mixto. La población de estudiantes fue de 20 alumnos y las técnicas utilizadas fueron la observación, lista de cotejo y entrevistas. Las teorías de la base teórica responden a la naturaleza del problema de investigación. Procedimos luego a relacionar la base teórica con la propuesta. Los resultados de la aplicación de los instrumentos de las técnicas aludidas permiten identificar el problema de investigación: En el dominio **cognitivo**, los estudiantes no tienen la capacidad de observación ni de asociación; no tienen capacidad de elaborar esquemas, dibujos; no tienen capacidad crítica ni de comunicación de ideas ni de solucionar problemas; no tienen capacidad de plantear interrogantes ni inferencias; no tienen capacidad de asombro ni de retención de datos. En el dominio **afectivo**, no tienen capacidad de pintar, dibujar; no se entusiasman con lo que hacen; no afrontan ni solucionan problemas; no piensan ante situaciones difíciles. En el dominio **volitivo**, no son disciplinados; no se someten a reglas; no manejan bien las tensiones; no tienen una autoimagen creativa; tratan de no tener la capacidad de decidir sin más o de hacer lo que les venga en gana. Cerramos como realizaciones del examen, desde una perspectiva, la legitimación de la cuestión; luego, de nuevo, la elaboración hipotética de la prop

**Palabras Clave:** Estrategias Cognitivas; Pensamiento Creativo.

## **ABSTRACT**

Creativity equates to an entrepreneurial spirit, which strays from the main path, breaks the mold, is open to experience, and allows one thing to lead to another; creativity is the capacity to cause a new thing, be it an item, a procedure, an approach to moving toward the real world; Inventiveness drives us to escape the most common way to go, to break shows, generalized thoughts, summed up perspectives and acting. There are a number of factors that contribute to creativity: Fluency or ability to evoke a large number of ideas, words, responses. Flexibility or adaptability, change one idea for another or modify it. Originality: it has a novelty character and tries to find new solutions. It is the most determining factor of creative capacity. Elaboration: Elaboration makes the work as perfect as possible. Redefinition: tackling an issue according to alternate points of view. Investigation: capacity to crumble an entire into its parts. It permits finding new implications and connections between the components of a set. Combination: joining a few components to frame an entire. In this sense, we do our exploration work fully intent on proposing mental systems to foster imaginative reasoning in 4-year-old youngsters at the I.E.I. N° 421 "Divino Niño Jesús", Caserío Chambac, St Nick Cruz Area, St Nick Cruz Territory. The methodology used is related to the propositional descriptive design with a mixed approach. The student population was 20 students and the techniques used were observation, checklist and interviews. Speculations of the hypothetical base answer the idea of the examination issue. We then, at that point, continued to relate the hypothetical premise to the proposition. The results of the application of the instruments of the aforementioned techniques allow us to identify the research problem: In the cognitive domain, students do not have the capacity for observation or association; they do not have the capacity to elaborate schemes, drawings; they have no critical capacity or the ability to communicate ideas or to solve problems; they do not have the capacity to pose questions or inferences; they have no capacity for wonder or data retention. In the affective domain, they do not have the ability to paint or draw; they are not enthusiastic about what they do; they do not face or solve problems; They don't think in difficult situations. In the volitional domain, they are not disciplined; they do not submit to rules; they do not handle stress well; they do not have a creative self-image; They do not have the capacity to make decisions or to do what they like. We finish up as examination accomplishments, from one viewpoint, the support of the issue; on the other, the hypothetical elaboration of the proposition.

Keywords: Cognitive Strategies; Creative thinking.

## **INTRODUCCIÓN**

Existen una diversidad de enfoques sobre la creatividad, la definición más ampliamente reconocida es muy compacta: una perspectiva que da como resultado artículos, de cualquier naturaleza, que tienen tanto curiosidad como valor.

Actualmente, los modelos explicativos de la creatividad generalmente reconocidos son los que consideran su naturaleza compleja y la entienden como una peculiaridad que surge de la potente colaboración entre varios componentes. Estos supuestos modelos integradores o componenciales incorporan componentes individuales tanto mentales (percepción,

información, etc.) como emocionales. (personalidad, motivación...) y socioculturales (dominios, ámbitos...).

Las estrategias cognitivas nos permiten llevar a cabo cualquier tarea, por lo que las utilizamos constantemente para aprender y recordar datos, para coordinar nuestro propio conjunto de experiencias y personalidad, para supervisar datos relacionados con el segundo en el que nos encontramos y hacia dónde nos dirigimos

**Problema de investigación:** ¿Qué estrategias lograrían desarrollar el pensamiento creativo de los niños de 4 años en la I.E.I. N° 421 “¿Divino Niño Jesús”, ¿Caserío Chambac, ¿Distrito Santa Cruz, Provincia Santa Cruz?

**Objetivo general:** Proponer estrategias cognitivas para desarrollar el pensamiento creativo de los niños de 4 años en la I.E.I. N° 421 “Divino Niño Jesús”, Caserío Chambac, Distrito Santa Cruz, Provincia Santa Cruz.

**Objetivos específicos:** Diagnosticamos el pensamiento creativo, en el dominio cognitivo, afectivo y volitivo; de un total de 20 estudiantes alrededor de 10 a 16 no lograron desarrollar los dominios mencionados los niños de 4 años en la I.E.I. N° 421 “Divino Niño Jesús”, Caserío Chambac, Distrito Santa Cruz, Provincia Santa Cruz, Departamento Cajamarca.

Niño Jesús”, Caserío Chambac, Distrito Santa Cruz, Provincia Santa Cruz, Departamento Cajamarca.

Investigar qué estrategias utiliza el docente para desarrollar el pensamiento creativo de los niños de 4 años en la I.E.I. N° 421 “Divino Niño Jesús”, Caserío Chambac, Distrito Santa Cruz, Provincia Santa Cruz. Diseñar la propuesta en relación a las teorías de la base teórica en la I.E.I. N° 421 “Divino Niño Jesús”, Caserío Chambac, Distrito Santa Cruz, Provincia Santa Cruz.

Diseñar la propuesta en relación a las teorías de la base teórica en la I.E.I. N° 421 “Divino Niño Jesús”, Caserío Chambac, Distrito Santa Cruz, Provincia Santa Cruz.

**Objeto:** Proceso de enseñanza aprendizaje. **Campo de acción:** Estrategias cognitivas para desarrollar el pensamiento creativo de los niños de 4 años en la I.E.I. N° 421 “Divino Niño Jesús”, Caserío Chambac, Distrito Santa Cruz, Provincia Santa Cruz.

**Hipótesis:** “Si se diseñan estrategias cognitivas, basadas en las teorías del Pensamiento Lateral, del Espiral Creativo y del Aprendizaje Significativo, **entonces** se desarrollaría el pensamiento creativo de los niños de 4 años en la I.E.I. N° 421 “Divino Niño Jesús”, Caserío Chambac, Distrito Santa Cruz, Provincia Santa Cruz, año 2022”

El esquema capitular comprende cinco capítulos. En el **Capítulo I, Diseño Teórico**, da cuenta de los antecedentes de estudio, la base teórica y el marco conceptual.

En el **Capítulo II, Métodos y Materiales**, nos ocupamos de la contextualización del objeto de estudio y de la metodología empleada.

En el **capítulo III, Resultados y Discusión**, analizamos e interpretamos los datos de la guía de observación y lista de cotejo. Comprende también la propuesta.

El **Capítulo IV, Conclusiones**. El **Capítulo VI, Recomendaciones. Bibliografía y Anexos**.

## CAPÍTULO I: DISEÑO TEÓRICO

### 1.1. ANTECEDENTES

Salazar, S. (2018). En su tesis, *“Estrategias didácticas y desarrollo creativo en el área de comunicación en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 072 Celendín”*. Universidad San Pedro. Celendín. Perú. El presente estudio se concentra en planes para decidir los impactos de la proposición de sistemas pedagógicos en el avance de la imaginación en niños de 5 años en el espacio de correspondencias en la Institución Educativa N° 072 Celendín, durante el año 2018. El tipo de examen utilizado es claro por su profundidad y práctico por la exposición de los factores y por el alcance del estudio es microeducativo. Trabajamos con un ejemplo de 20 estudiantes de ambos sexos de 5 años de escolaridad inicial. La configuración de exploración abrazada es el plan de pre-prueba de una reunión solitaria con pre- y post-test, la percepción se utilizará como estrategias de surtido de información, los instrumentos a utilizar fueron tarjetas de percepción y de prueba y simultáneamente se utilizó la estrategia inductivo-racional. Los resultados más importantes son el avance de la imaginación de los alumnos de la Institución Educativa N° 072 Celendín, en el espacio de correspondencia.

Cusicuna, A. (2020) & Herrera, M. (2020). En su tesis, *“Ubiquitous Learning en el pensamiento creativo en niños de cinco años de la Institución Educativa Particular Smart Kids 2020”*. Universidad Peruana Los Andes. Huancayo. Perú. El propósito de

la investigación fue manipular la variable independiente Ubiquitous Learning, y medir sus efectos en el pensamiento creativo en los niños. Para ello plantean el siguiente objetivo general: Determinar la influencia Ubiquitous Learning en el pensamiento creativo en niños de cinco años de la Institución Educativa Particular Smart Kids 2020; con la siguiente metodología: se definió el tipo de investigación (investigación aplicada, a través de ella nos aproximaremos a dar respuestas a preguntas específicas planteadas), el nivel de investigación fue experimental

(realizamos un ensayo de manera omnipresente donde controlamos el factor libre para ver los impactos de la variable dependiente), con un plan pre-exploratorio (con una estimación solitaria, donde administramos el tratamiento a una sola reunión

Galindo, A. (2022). En su tesis, “*Creatividad en estudiantes de 4 y 5 años del nivel inicial de la Provincia de Huancayo*”. Universidad Nacional del Centro del Perú. Huancayo. Perú. La creatividad como cualidad natural es excepcionalmente importante y un don sumamente extraordinario en la persona, el presente examen se inició con el objetivo de plantear si existen contrastes en la mejora de la inventiva en los alumnos de 4 y 5 años del nivel básico de la región de Huancayo, es una exploración de nivel esencial y esclarecedor, se utilizó el plan expresivo relativo, que tuvo como prueba de revisión a 160 alumnos de 4 y 5 años del territorio de Huancayo. Se utilizó como instrumento la "encuesta de imaginación", como fines podemos certificar que los alumnos muestran una singularidad en los grados de mejora de la innovación, los niños de 5 años tienen un grado de imaginación extremadamente elevado ya que expresan sus pensamientos con mayor inventiva y familiaridad y el ciclo de elaboración es más organizado, lo que implica que la edad ordenada impacta en el avance de la imaginación. En cuanto a los componentes de la imaginación, se puede observar que los alumnos de 5 años tienen un grado muy elevado de mejora de su capacidad de ingenio en lo que respecta a la familiaridad, la adaptabilidad, la creatividad y la elaboración, a diferencia de los niños de 4 años, que sólo alcanzan un nivel significativo, lo que implica que los niños de 5 años alcanzan mejores grados de imaginación en todos los aspectos.

Caynamary, J. & Pineda, E. (2021). En su tesis, “El taller “Magic Art” para desarrollar la creatividad en niños del nivel inicial de la Institución Educativa N°004 Aparicio Pomares, Huánuco-2021”. Universidad Nacional Hermilio Valdizán. Huánuco. Perú. El objetivo general del trabajo de exploración fue decidir el impacto del taller "Magic Art" para fomentar la imaginación en los niños de 4 años del Establecimiento concluyo



Educativo N°004 Aparicio Pomares, Huánuco-2021. Para ello, se aplica el tipo de examen, nivel exploratorio con un plan pre-ensayo con la utilización de un pre- y post-test. El grupo ejemplo estuvo conformado por 15 niños de 4 años del aula roja. Se utilizó la prueba T de Student para probar la especulación. Respecto al resultado obtenido según el objetivo planteado mediante la prueba estadística T de Student, se obtuvo  $t = 9.53$  mayor que el valor crítico 1,76 con una diferencia significativa  $p = 0,000$ , confirmando que la aplicación del Taller “Magic Art” es positivo. Se rechazando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alternativa: El taller “Magic Art” influye significativamente en el desarrollo de la creatividad en los niños de 4 años de la Institución Educativa N°004 Aparicio Pomares, Huánuco-2021.

## 1.2. BASE TEÓRICA

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

La contribución especial de Edward de Bono ha sido tomar la mágica cuestión de la imaginación y, sin precedentes para la historia, ponerla en un fuerte equilibrio. Ha demostrado que la imaginación es una conducta esencial en un marco de datos que se ordenan por sí mismos.

#### Pensando en el Futuro

Edward de Bono reconoce la importancia de tres requisitos si es queremos formar parte el futuro:

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

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

Adaptarse a ello requiere una corriente imaginativa y constructivista y la capacidad de planificar cosas nuevas

Un alto nivel de inteligencia no significa saber pensar. Haciendo un acertijo, en la remota posibilidad de que el conductor no tenga ni idea de cómo capitalizar su exhibición, de nada sirve tener un vehículo de presentación de élite.

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

Cuando hablamos de la técnica de los 6 sombreros para pensar, aludimos a un procedimiento destinado a gestionar la dirección independiente y el compromiso. Esta técnica depende de la posibilidad de que una perspectiva solitaria sea emocional y no permita considerar todas las perspectivas.

El razonamiento horizontal de Edward depende de la ruptura de la linealidad del razonamiento habitual (unidireccional) y de la observación de sus regiones paralelas (disposiciones incalculables debido a que la metodología que utiliza no es la misma que la metodología del razonamiento coherente). La pieza más breve de la especulación entre dos focos, aunque a veces no la más cruda

Los dos pensamientos el lateral y el creativo. Es una técnica para esquivar las contemplaciones fijas y deshacerse de los modelos razonables fijos. Esta técnica restringe la posibilidad de utilizar nuevos datos accesibles. Esto puede dar lugar a ideas innovadoras, pero todas las reflexiones deben ser importantes e imaginativas, lo que normalmente ocurre más tarde, de lo contrario será una reflexión "insensata". De este modo, es importante percibir que los dos pensamientos son posiblemente fundamentales: uniformemente, hacer imaginativamente pensamientos y planes coherentes para crearlos, seleccionarlos y utilizarlos. Los dos se corresponden.

El centro de la teoría es que puedes cambiar tu situación en cualquier momento y fijarte en la forma en que la observas desde varios puntos desde el lugar de los demás. De un modo u otro, todas las reuniones se mueven en una dirección similar al pensar Para reconocerlo, demostró las habilidades creativas de los “seis sombreros para pensar”.

Cuando hablamos de la técnica de los 6 sombreros para pensar, aludimos a una técnica destinada a gestionar la dirección independiente y el compromiso. Este sistema depende de la posibilidad de que una perspectiva solitaria sea emocional y no permita considerar todas las perspectivas.

## Seis Sombreros para Pensar

Seis sombreros para pensar es un libro de Edward De Bono traído al mundo en Malta el 19 de mayo de 1933, en el que se presenta un procedimiento para las conversaciones y la navegación por racimos, conocido como la técnica de las seis tapas de razonamiento.

1. Aborda un método básico pero exitoso para convertirse en un magnífico estudioso.
2. Evita hacer todo simultáneamente en condiciones típicas, ya que cuando eres cuidadoso, dinámico o innovador, los compuestos sintéticos que gestionan la acción del cerebro son únicos. Intentar hacerlo todo simultáneamente hará que tu razonamiento sea menos exacto y tus argumentaciones menos comprometidas y positivas.
3. Ante el estudio de un asunto, los animadores se aíslan en sus posiciones separadas, son más capaces de ganar el desafío que de analizar la cuestión, lo que nos libera de la investigación de la conversación y la colaboración conjuntas.

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

1. **Sombrero Blanco** o también conocido como el de la **información**, esta situación, suele considerarse un papel informativo neutral, claro y de transmisión. Está relacionado con la información y los datos.

Mientras se pide a todos los asistentes a la reunión que piensen con un sombrero blanco, se recomienda que dejen a un lado la propuesta y el pensamiento y se centren directamente en los datos. Todo el mundo que acuda a la reunión debe averiguar a qué datos se puede acceder, qué datos se necesitan y cómo conseguirlos.

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

Nadie debería exponer sus sentimientos en reuniones importantes, sin embargo, pese a ello, prácticamente un gran número de personas se enmascaran como pensamiento coherente. Llevar una gorra roja permite comunicar sentimiento e instinto sin sentimiento conciliador, prácticamente sin aclaraciones y legitimación.

3. **Sombrero Negro** es el límite de la **precaución** y el **juicio crítico**. Considere la posibilidad de un árbitro duro, vestido de oscuro, que reprende seriamente a las personas que cometen errores y para mantenerse alejado de esto, hacemos cosas idiotas y realizamos formas de comportamiento posiblemente ilegales. Entiende por qué no puedes lograr algo ya que ciertas cosas no son beneficiosas. No es difícil llevar este sombrero en exceso. Ciertas personas aceptan que la cautela y el antagonismo son suficientes, y suponiendo que se mantenga alejado de todas las confusiones, todo irá de maravilla. En cualquier caso, no es difícil sofocar la imaginación, por lo que abusar de la capacidad de creatividad puede crear problemas, a pesar de que sea realmente significativa.
4. **Sombrero Amarillo** conocido como el sombrero de **optimismo**. Piensa a la luz del día. Con este sombrero se aborda una perspectiva legítima y positiva de las realidades actuales. Busque la realizabilidad y la actividad. Busque intereses, aunque deben tener una premisa inteligente. En algunos casos, los sombreros amarillos de razonamiento requieren un esfuerzo consciente y sus bendiciones no son generalmente evidentes y en algunos casos hay que buscarlas. En caso de que no vea el valor de un pensamiento, intentar crear sería una pérdida de tiempo.
5. **Sombrero Verde** se caracteriza por generar un pensamiento creativo sobre **nuevas ideas**. Piensa en vegetación y desarrollo abundante. Se utiliza en diferentes opciones para proponer resultados potenciales desatendidos y sospechas. ¿Qué tal si pedimos directamente un esfuerzo inventivo? Reserva unos minutos y un espacio accesible para el razonamiento inventivo. (requiere un esfuerzo creativo).
6. **Sombrero Azul controla los procesos**. Piense en el cielo y la vista panorámica. Por lo general, el anfitrión o mediador de la reunión llevará un sombrero de este tipo, para que la multitud pueda hacer ideas. Establezca un plan para pensar. Enseña a razonar a la etapa siguiente y, en consecuencia, pide diferentes sombreros. Requiere resumir, cerrar y elegir. Realiza el discurso sobre el pensamiento que se está utilizando. Se utiliza para ordenar y controlar las perspectivas, aumentando así la eficacia. Se utiliza para idear pensamientos. **Como ser Creativo**

De acuerdo al autor, nuestro cerebro no puede ser creativo, por lo que se consideran tres técnicas para lograr este objetivo:

1. No piense en la creatividad como una razón inútil, puede utilizar la motivación de manera intermitente, todo sea dicho:

- **Desafío:** Ron Barber, presidente de Prudential Insurance Canada, puso a prueba el origen típico de la cobertura de vida, considerándola como una ventaja simplemente relacionada con la muerte y ampliando su grado para cubrir diferentes necesidades a lo largo de la vida cotidiana. El resultado de la propuesta le convirtió en líder de Prudential.
- **Provocación:** Incluye proponer una oportunidad más allá de nuestra experiencia, para lo que parece incomprendible a primera vista.
- **Movimiento:** No es lo mismo que lo preliminar. Al emitir el juicio, valoraremos, rechazaremos o respaldaremos un pensamiento. En el deporte, no nos interesa saber si este pensamiento es correcto o erróneo, simplemente necesitamos saber hacia dónde se dirige. Los componentes aparentemente arbitrarios de la mentalidad del trabajador motivaron pensamientos inteligentes. Estos minutos no se pueden organizar. Para ser innovadores, no podemos elegir lo que hacemos, pero debemos darle una oportunidad.

Para entender las diferencias, resulta fascinante contrastar dos actitudes sociales inversas. En Italia, los individuos suelen ser extremadamente sabios e imaginativos, pero sus pensamientos no lo son realmente, ya que los italianos son totalmente agradables y aprovechan la oportunidad de invertir energía con sus compañeros, suponiendo que tengan pensamientos y se los ofrezcan; sin embargo, si son rechazados, básicamente los abandonan.

En cambio, en el Reino Unido, si un individuo inglés da un acuerdo a sus socios, no veremos que lo rechacen, ya que no lo sancionan.; al ir en contra de la norma, pensarán que está restringido en su comprensión y lo llevarán adelante.

Por ende, es muy significativo gestionar información a través de personas que realmente pueden ayudar a la edad y la ejecución de nuevos ciclos. Conceptualizar es el módulo psicológico de relación de pensamiento en el conjunto donde los miembros dilucidan sus puntos de vista.

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

En el momento en que la tertulia los presente y los agregue, los examinará inesperadamente de forma común sin ser reprendida hasta que la etapa siguiente hable y elija la técnica más adecuada. El creador plantea que la imaginación no tiene por qué ser un ciclo agregado. Aplicando la innovación adecuada, las personas confinadas pueden llegar a ser más imaginativas si siguen un proceso muy planificado y controlado en el que actuamos cuando es vital, en lugar de desaprobamos generalmente las "tormentas".

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

La importancia sobre los estudios de J.P. Guilford es que se apresuró a caracterizar la inventiva como una marca exenta de perspicacia (CI). De este modo, la imaginación se presentaba como una naturaleza del conocimiento.

Guilford afirma que la creatividad es la mezcla de dos tipos de razonamiento: Fusionado y Dispar. El primero está relacionado con lo que se denomina base de información: la propagación y el recuerdo de aprendizajes y realidades.

La creatividad es posiblemente uno de los principales límites que tiene cada persona, ya que le permite conectar con una parte interna que ayuda al desarrollo del instinto, la mente creativa, el impulso y el discernimiento, así como a la producción de pensamientos innovadores o respuestas imaginativas para un problema.

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

**Fluir:** Tener la opción de alentar o crear cualquier número de pensamientos como se podría esperar en las circunstancias sobre un punto similar. Choques y cuestiones, esta capacidad es insustituible, a la luz del hecho de que usted puede considerar prácticamente cada uno de los resultados potenciales de la circunstancia y las apariencias, para tener la opción de elegir los diferentes resultados potenciales que se presentan sin reservas. Aquí no hay ningún prerrequisito amistoso para el tópico "prefiero pájaros cerca que 100 volando", aquí es útil dejar que muchos pájaros onduelen nuestra mente para captarlos, y enseguida, favorecer al menos uno y de esta manera tener la opción de tenerlos cerca.

**Flexibilidad** De hecho, incluso durante todo el tiempo, los objetivos individuales pueden verse alterados o acortados, para poder situarse según puntos de vista alternativos. Así, este ciclo implica renunciar al egocentrismo y a los intereses específicos, no obstaculizando la posibilidad de situarse en los demás y en sus trabajos. En cuanto a las respuestas adaptables, se trata de respuestas de diversa naturaleza o inicio, sin una asociación llamativa con una consulta similar. **Originalidad:** De esta identidad surgen dos ideas o concepto

- **“Capacidad de poder aplicar nuevos modos o nuevas concepciones, en las cosas antes creadas.** Imagino un gran rompecabezas armado y la posibilidad de desarmarlo y armarlo de otra manera, con las mismas piezas y hacer surgir otro paisaje totalmente distinto del primero” “Una inteligencia creativa como la habilidad de percibir categorías y órdenes nuevos entre los viejos” (Bohm y Peat, 1988)
- **La capacidad de crear algo nuevo y sin precedentes en la historia.** En este escenario encontramos revelaciones, desarrollos y manifestaciones extraordinarias, que se asemejan a relatos que marcan un momento decisivo en la historia, ya que no tienen principio. Lugares comunes "antes, después de los hechos".

**Ser Viable:** Se puede entender el pensamiento o el plan representativo. En varias ocasiones, en la información famosa, no se piensa en esta parte, por el hecho de que los individuos imaginan que los imaginativos son "hacedores" excepcionales, y podríamos no decir nada. En cualquier caso, debemos considerar que este componente es el que denota el error entre el hacedor y el aficionado: la capacidad de comunicar pensamientos.

Una vez descubierta la base del flujo inventivo, procedo a caracterizar la innovación en sí misma, ya que el interés por el movimiento de torsión es justamente buscar tan valiosa joya.

Ser creativo es el resultado de un enfoque excepcional del funcionamiento de una interacción mental individual, que permite avanzar hacia el reconocimiento de formas nuevas, únicas y muy importantes de comportarse y de actuar.

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

Se dice lo que pasará por la torsión son los ángulos interiores y exteriores. Esto se debe a que la inspiración para accionar la innovación puede surgir de elementos exteriores y de auténticas fuerzas motrices interiores. En la creatividad, habrá constantemente motivaciones para animar el razonamiento. En el transcurso de la creación, el sujeto conecta continuamente con energías que asumen un papel, de vez en cuando tirando y chocando: la fuerza interior del alma y las exigencias de la sociedad.

El ingreso de la espiral creativa se podría determinar por el ingreso de cualquier estadio. En cualquier caso, convencemos desde el centro, ya que es la manera en que los individuos promulgan e inician todo el ciclo: encontrando problemas, enfrentamientos o la necesidad de "perturbar" los pensamientos de creatividad. Especificaremos tres ideas, ya que no incluyen exactamente las mismas cosas y son fundamentales para los pioneros:

La certeza es ineludible por ser crucial para cumplir el objetivo, Además, las necesidades están más asociadas al pensamiento interior del sujeto, ya que la mayor parte de los requisitos previos (tanto físicos como mentales) parten del interior. Tras satisfacer las necesidades esenciales de oposición: alimento, seguridad y casa segura, las personas empiezan a sentir otras necesidades profundas: necesidades de satisfacción, ayuda social, etcétera. (Maslow). Sea cual sea el origen de la necesidad, ser innovador comienza con el objetivo de satisfacerla. La consecuencia de satisfacer la necesidad es la fabricación de objetos materiales o inmateriales.

**Problema:** Es una interferencia con el equilibrio psicológico de una persona. En el momento en que surge un problema, se debe a que la disposición muy inteligente entra en conflicto con la circunstancia real, lo que hace que la petición interior sea desigual. Aquí (si es importante), el devanado imaginativo también puede comenzar: el singular comienza a moverse, moviéndose hacia dos lugares lejanos, llevando lo que está sucediendo más cerca de lo ideal, para resolver el problema y recuperar el equilibrio interior. En el caso de que este objetivo no sea accesible con prontitud, descubren cómo aplicarlo a diferentes métodos imaginativos a lo largo de un camino tortuoso y avanzan



en la mejora de posibles acuerdos. El pensamiento crítico también puede impulsar la creación de objetos.

**Conflicto:** Un conflicto es la lucha entre dos o más partes que se contraponen, en la que cada uno intenta lograr un fin específico en contra del otro u otros. Es posible que la disputa que inicie la torsión imaginativa no afecte al propio individuo, pero esta creatividad podría ayudarlo a resolver conflictos en otros y afiliaciones, o el punto del debate podría estar relacionado con el arreglo de un artículo obvio.

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

Tenemos tres tipos de instituciones educativas: la **activa**, ya que subraya la comprensión de cómo hacer las cosas, en la medida en que puede fomentar la ejecución, el bullicio y el aprendizaje de la vida. **La lúdica** jugar ya que subraya la presencia, el trabajo con los sentimientos, la inquietud por humanizarse y encontrar vocaciones, investigar enfoques de aprendizaje y de vida para preparar ampliamente a los alumnos y **constructivistas**, ya que hace hincapié en la comprensión, y puede fomentar el razonamiento, el trabajo innovador en curso satisfecho. Autoevaluación de las tareas de aprendizaje y último avanzar en consecuencia.

El aprendizaje significativo se percibe cuando los alumnos conectan los nuevos datos con los que ya tienen y, al mismo tiempo, reorganizan y rehacen los dos tipos de datos. Así, el desarrollo de los conocimientos anteriores elige los nuevos conocimientos y las nuevas experiencias, y éstos, por tanto, cambian y recrean dicha información y la nueva experiencia.

En este tipo de reconocimiento, los educadores crean un clima en el que los alumnos pueden comprender lo que han aprendido. El aprendizaje significativo, entonces, en ese momento, es el razonamiento detrás del desarrollo. Este tipo de aprendizaje se utiliza en diversas circunstancias, por lo que, además de recordar que, además hay que comprender. Por consiguiente, el aprendizaje significativo es algo contrario al aprendizaje mecánico. **Aprendizaje Significativo**

Los saberes previos deben conectarse con la nueva información que se está recibiendo, de un modo u otro, como base o punto de apoyo para la obtención de nueva información. Avanzar en la información exhaustiva es importante, la metacognición para incorporar y ordenar los nuevos datos. Posteriormente, es esencial consolidar los nuevos datos en el diseño psicológico y convertirlos en parte de la memoria coordinada.

El aprendizaje significativo y el mecánico no son dos tipos inversos de aprendizaje, estos se integran de alguna manera en el sistema educativo. Pueden darse a la vez en una tarea de aprendizaje similar.

Requiere la intervención activa de los alumnos y la atención debe estar centrada con el método más eficaz para aprender.

Significa capacitar a los alumnos para que desarrollen su propio aprendizaje y guiarlos hacia la independencia a través de la plataforma más común. Un objetivo definitivo de este estudio es capacitar a los alumnos para que adquieran la capacidad de aprender.

La introducción de contenidos a través de la divulgación por parte del educador o del alumno permite un aprendizaje significativo.

El aprendizaje significativo incluye el abordaje y el cambio de orígenes. Se trata de un curso de articulación y mezcla de importancia. Al transmitir la promulgación a

Las diferentes conexiones que se establecen en la nueva información y las conexiones que ya existen en la estructura cognitiva del aprendizaje hacen que surja el significado y la comprensión:

diferentes ideas en la transmisión revisado u organización razonable, tiene la oportunidad de ser alterado un poco (la sensación de difusión, reordenación o recreación mental), que hace que la obtención de la difusión de la información de aprendizaje

- Es súper duradero: el aprendizaje que obtendremos es a largo plazo.
- Debe haber un cambio mental, pasar del no saber al saber.
- Depende del entrenamiento y se basa en la información pasada.

### **Contenido Escolar y Aprendizaje Significativo.**

Comienza el sobre obvio y grado de realización significativo, toda la sustancia de la determinación del curso es fundamental para la preparación de los estudiantes de secundaria.

Todos los estudiantes no tienen la misma inclinación. El aprendizaje es significativo cuando es útil para los estudiantes. Este interés debe percibirse como algo que hay que hacer, no simplemente como algo que los estudiantes "poseen". La fuerza que se hace en el aula enciende la ventaja de los individuos.

No necesitan intentar ocultar la sustancia todos juntos para no agotarse, sino que deben esperar la posibilidad de comprender y ralentizar el mundo real.

### **Contextos Escolares y Aprendizaje Significativo**

El aprendizaje de palabras (al igual que el almacenamiento de información) es importante en la medida en que es esencial para una gran cantidad de pensamiento recogido (captar la idea comunicada en verso).

Por lo general, no es un aprendizaje significativo si los estudiantes no asocian los nuevos conocimientos con los previos y solo se limitan a repetir.

Para que se dé un aprendizaje significativo, es necesario:

- Averiguar el aprendizaje de cada alumno.
- Dar datos razonables, según el grado de comprensión del alumno.
- Lo que se educa debe estar relacionado con lo que sabe cada alumno.

### **Significado en el Aprendizaje Significativo**

Cuando los estudiantes están motivados, ellos comienzan sus ejercicios académicos de manera amena con ganas de adquirir nuevos conocimientos. La expresión "tangible" se utiliza para aludir a los elementos que influyen en el entusiasmo de los alumnos por realizar un trabajo central problemático de forma significativa. Alude a todo el clima que crea el sistema de enseñanza, incluidos los elementos que lo acompañan:

- Autoimagen del estudiante.
- Ansiedad ante el fracaso
- La confianza que merece el docente.
- Buen ambiente de grupo.
- Accede a la forma del aprendizaje escolar

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

- Un aprendizaje enlaza con el diseño mental de los alumnos de manera significativa.
- Esto se consigue gracias a los esfuerzos de los alumnos por hacer que la nueva información conecte con lo que se sabía recientemente.

- Lo anterior es el producto de una divulgación exitosa de los estudiantes, y eso implica que los estudiantes se darán cuenta cuando lo que se les presenta se considere significativo.

### **Ventajas del Aprendizaje Significativo**

El aprendizaje significativo tiene muchas ventajas al compararlo ante el memorístico, dentro de ellas tenemos:

- Puede mantener los datos de una mejor manera y cambiar la construcción mental de los estudiantes mediante la renovación de ellos para terminar la nueva información.
- Es compatible con la adquisición de nueva información que está conectado a la información educada todo alrededor de una manera significativa, ya que la nueva información, obviamente, se muestra en la construcción mental ayuda a su asociación con los nuevos elementos.
- En el momento en que los nuevos datos se conectan con el examen de imprimación, se guardan en la supuesta reserva a largo plazo, donde los datos se guardan sin dejar de recordar sutilezas opcionales explícitas.
- Es convincente y dependerá de la impregnación intencionada de actividades de aprendizaje por parte de los alumnos.
- Se da exclusivamente, y el significado del aprendizaje está en la posesión de los activos mentales del alumno (información pasada y la forma en que las cosas están comprendidas en la transmisión mental).

A pesar de estos poderes, algunos alumnos prefieren que se les enseñe por repetición, ya que la experiencia les hace pensar que los instructores utilizan con frecuencia una variedad de habilidades que facilitan la memoria para supervisar el dominio independientemente de su propia comprensión.

Vale la pena centrarse en que la retención y los casos de aprendizaje significativo son los límites de un continuo, en el que ambos coinciden bastante, de hecho, no podemos hacerlos selectivos. En unos pocos eventos hemos captado algo de memoria y después, por lectura o aclaración, tiene importancia para nosotros. A la inversa, podemos pensar en la importancia de una idea, pero no deificamos su enunciado o codificación.

### **Tipos de Aprendizaje Significativo**

David Ausubel reconoce tres tipos:

**Representación del aprendizaje:** Esta es la mejor puerta abierta para que el niño aprenda otro idioma. Al principio aprende palabras que se refieren a artículos auténticos que son importantes para él, pero aún no las recuerda como clasificaciones. Por ejemplo, un niño aclimata la expresión "madre", pero sólo se aplica a su propia

**Concepto de aprendizaje:** los niños aprenden con la práctica que la expresión "madre" también puede ser utilizada por otros para referirse a su propia madre. Lo mismo ocurre con "papá", "hermana", "perro", etcétera.

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

**Proposición de aprendizaje:** En el momento en que un alumno se impone a la hora de averiguar la importancia de una idea, averigua cómo componer una frase que contenga al menos dos ideas, que declare o niegue algo, y la retiene coordinándola con información anterior en su construcción mental de otra idea. Esto se dará a través de uno de los siguientes ciclos:

- **Diferencia gradual.** En el momento en que las nuevas ideas se someten a ideas globales adicionales que los alumnos ya conocen.
- **Liquidación integral.** Cuando las nuevas ideas son más completas que las que los alumnos ya conocen.
- **Composición.** Cuando la idea nueva tiene una construcción progresiva similar a la de la idea conocida.

En el momento en que un adulto se beneficia de un asistente, a veces se ignora este ciclo, lo que para el alumno implica intentar adaptarse a su diseño mental. Permítannos propagar que los niños menores de seis años que experimentan dificultades para averiguar la conexión entre los dos acompañantes: México, Matehuala, San Luis, Potosí, Europa, Brasil, etcétera. Deben acomodarlas mediante los tipos de ósmosis mostrados y la comprensión de las ideas acompañantes: ciudad, estado, país, masa continental.

El aprendizaje de las sugerencias puede reforzarse mediante la utilización adecuada de mapas de ideas, ya que nos permiten imaginar la sustancia que se va a avanzar como un proceso de asimilación.

## **1.3. MARCO CONCEPTUAL**

### **1.3.1. Estrategias Cognitivas**

La estrategia cognitiva es una forma o técnica de coordinar las actividades en función de las necesidades de la tarea y de utilizar la perspicacia para dirigir el sistema de razonamiento con el fin de abordar los problemas (Wikipedia 2016).

### **1.3.2. Pensamiento Creativo**

Cuando hablamos de pensamiento creativo, aludimos a un tipo de pensamiento característico del ser humano, apropiado para condenar y reinventar datos de forma burda, adaptable, moldeable y líquida, o para aplicarlo a una técnica de pensamiento crítico. Parece ser incongruente desde el principio (Wikipedia 2016).

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

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

#### **Distrito Santa Cruz.**

La Provincia de Santa Cruz abarca una superficie de 1384.00 km<sup>2</sup>, ocupando el 4.20 % de la Región Cajamarca. Comprende 11 distritos: Andabamba, Catache, Chancaybaños, La Esperanza, Ninabamba, Pulán, Saucepampa, Santa Cruz, Sexi, Uticuyacu y Yauyucan.

El Distrito de Santa Cruz es uno de los once que conforman la Provincia de Santa Cruz de la Región Cajamarca en el Norte del Perú.

#### **I.E.I. N° 421 “Divino Niño Jesús”, Caserío Chambac, Distrito Santa Cruz, Provincia Santa Cruz.**

La Institución Educativa Inicial N° 421 “Divino Niño Jesús” creada un 29 de agosto del 2001, con Resolución Directoral N° 1347. Dicho jardín cuenta con amplios espacios naturales y recreativos, ubicada en el caserío Chambac, Provincia de Santa Cruz, Región Cajamarca.

La gestión y construcción de la institución fue por parte de CODE que financió los trabajos de construcción, los materiales y servicios a través de su colaboración con la fundación Stromme.

En sus inicios obtuvo el nombre de jardín ecológico por el mismo hecho del amplio espacio que cuenta y su objetivo fue difundir conocimientos acerca de prácticas del medio ambiente.

Actualmente cuenta con 6 secciones, repartidas entre las edades de 3, 4 y 5 años; 6 docentes; 3 personal auxiliar y 3 personal de servicio (Secretaría Docente).

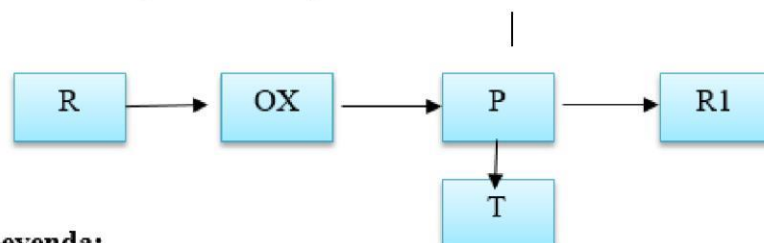
## 2.2. METODOLOGÍA EMPLEADA

### 2.2.1. Diseño de Investigación

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

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

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



**Leyenda:**

R = Realidad observada.

OX = Observación de las dificultades de la realidad.

P = Propuesta.

T = Teorías que da sustento al modelo.

R1= Mejoramiento de la realidad observada.

*Ilustración 1. Diseño de Investigación*

Fuente: elaborado por las investigadoras

### 2.2.2. Población

La delimitación de la población está definida por la totalidad de niños de 4 años en la I.E.I. N° 421 “Divino Niño Jesús”, Caserío Chambac, Distrito Santa Cruz, Provincia Santa Cruz, Región Cajamarca (Secretaría Docente):

$$\underline{N} = 20 \text{ estudiantes.}$$

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

#### Materiales

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

#### Equipos

Computadora, impresora, USB, teléfono celular.

#### Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

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

Técnica	Instrumentos
Secundaria	
Fichaje	Bibliográfica
	Textual



### 2.2.3. Procedimientos para la Recolección de Datos

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

### 2.2.4. Métodos

- **Método Analítico-Sintético**, ayudó a la propagación del objeto de estudio en todas sus componentes, a la comprensión de las relaciones entre las partes y el todo, y a la reconstrucción de las componentes para lograr una sensación de unidad.
- **Métodos Inductivo y Deductivo**, se utilizaron para conformar el conocimiento.
- **Método Estadístico**, al permitir el ordenamiento de la información recogida y la aplicación de los instrumentos de investigación, ayudó a los procesos de validez y fiabilidad de los resultados.

## CAPÍTULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN

### 3.1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

#### Resultados de la Guía de Observación

##### *Tabla 1. El Pensamiento Creativo y su Desarrollo*

**Fuente:** Guía de observación. Julio del 2022.

**Tabla 1. El Pensamiento Creativo y su Desarrollo**

<b>El Pensamiento Creativo y Su Desarrollo en los niños de 4 años en la I.E.I. N° 421 “Divino Niño Jesús”, Caserío Chambac, Distrito Santa Cruz, Provincia Santa Cruz.</b>		<b>Siempre</b>	<b>A Veces</b>	<b>Nunca</b>	<b>Total</b>
<b>Cognoscitivo</b>	Capacidad de observación y de asociación	3	4	13	20
	Capacidad de elaborar esquemas, dibujos, en un tiempo determinado	2	3	15	20
	Capacidad crítica	1	5	14	20
	Capacidad de plantear Interrogantes cuando desconoce algo o no entiende	2	2	16	20
	Capacidad de asombro	3	5	12	20
	Capacidad de comunicar ideas, expresar sensaciones y sentimientos	2	4	14	20
	Capacidad de retención de datos u otros elementos importantes	3	5	12	20
	Capacidad de dar solución a un problema, de forma creativa, sorprendente	2	4	14	20
	Capacidad de plantear inferencias	1	3	16	20
<b>Afectivo</b>	Dibuja, pinta, crea con soltura y libertad	2	4	14	20
	Se entusiasma con las actividades y con lo que hace	4	6	10	20
	Afronta las dificultades y da solución a los problemas	3	4	13	20
	Piensa y reflexiona ante situaciones difíciles que se le presentan	1	3	16	20
<b>Volitivo</b>	Constante, disciplinado	2	8	10	20
	Se someten a reglas planteadas por el docente	3	6	11	20
	Maneja bien las tensiones	3	5	12	20
	Autoimagen creativa	2	3	15	20
	Capacidad de decisión y hacer lo que le agrada	2	2	16	20

Fuente: Guía de observación. Julio del 2022.

## Interpretación

En el dominio **cognitivo**, 13 estudiantes no tienen la capacidad de observación ni de asociación; 15 estudiantes carecen capacidad de elaborar esquemas, dibujos; 14 estudiantes no tienen capacidad crítica ni de comunicación de ideas ni de solucionar problemas; 16 estudiantes no tienen capacidad de plantear interrogantes ni inferencias; 12 estudiantes no tienen capacidad de asombro ni de retención de datos.

En el dominio **afectivo**, 14 estudiantes no tienen capacidad de pintar, dibujar; 10 estudiantes no se entusiasman con lo que hacen; 13 estudiantes no afrontan ni solucionan problemas; 16 estudiantes no piensan ante situaciones difíciles.

En el dominio **volitivo**, 10 estudiantes no son disciplinados; 11 estudiantes no se someten a reglas; 12 estudiantes no manejan bien las tensiones; 15 estudiantes no tienen una autoimagen creativa; 16 estudiantes no tienen capacidad de decisión ni de hacer lo que les agrada.

## **Análisis e Interpretación de los Resultados de la Lista de Cotejo**

### **Desarrollo Cognitivo**

Como lo que importa son sólo dos niños, la tabla no se desarrolla por género.

#### ***Tabla 2. La Fluidez y sus Tipos***

**Fuente:** Cuestionario. Julio del 2022.

*Tabla 2. La Fluidez y sus Tipos.*

La Fluidez los niños de 4 años en la I.E.I. N° 421 "Divino Niño Jesús", Caserio Chambac, Distrito Santa Cruz, Provincia Santa Cruz.	Sí		No		Total	
	n	%	n	%	n	%
<b>Fluidez ideaciones</b>						
Recrea cuentos respecto a un objeto o una palabra propuesta	4	20	16	80	20	100%
<b>Fluidez figurativa</b>						
Realiza distintas formas o figuras que se pueden crear en un tiempo determinado	3	15	17	85	20	100%
<b>Fluidez asociativa</b>						
Palabra – persona y viceversa	5	25	15	75	20	100%
Imagen – persona	5	25	15	75	20	100%
Objeto – objeto	6	30	14	70	20	100%
Imagen - objeto	4	20	16	80	20	100%
Palabra – objeto	6	30	14	70	20	100%
<b>Fluidez verbal</b>						
Muestra facilidad para comunicar ideas, expresar sensaciones y sentimientos	4	20	16	80	20	100%
<b>Fluidez de las inferencias</b>						
Al presentarles una hipótesis fantástica han de imaginarse las consecuencias en un determinado hecho	3	15	17	85	20	100%

Fuente: Cuestionario. Julio del 2022.

### Interpretación

Los resultados muestran que el 80% de los alumnos no fomentan un tipo específico de **fluidez ideacional**, o al menos, no han imitado los cuentos sobre el tema o las palabras propuestas por el educador, y no tienen la capacidad de producir pensamientos con respecto a un artículo similar, sus consideraciones no fluyen consistentemente, no tienen contemplaciones y no son adaptables en el pensamiento.

Respecto a la **fluidez figurativa**, 85% de los estudiantes no puede utilizar la plastilina, los crayones, los pinceles, etc. para realizar diversas formas o diseños en un tiempo determinado.

En cuanto a la **fluidez asociativa**, 70% de estudiantes no tienen capacidad para asociar objeto-objeto ni de palabra-objeto; 75% de palabras-persona y viceversa y de imagen-persona, 70% de objeto-objeto; los datos evidencian que los estudiantes no han desarrollado la fluidez asociativa.

En lo que concierne a la **fluidez verbal**, El 80% de los estudiantes no aciertan en la capacidad de exponer consideraciones, sentimientos y sentimientos, y no pueden darles un sentido exhaustivo.

En cuanto a la **fluidez del razonamiento**, 85% de estudiantes no pueden imaginar las consecuencias de un evento, al presentarles una hipótesis fantástica no pueden imaginar las consecuencias en un determinado hecho.

**Tabla 3. La Flexibilidad y sus Tipos**

Fuente: Cuestionario. Julio del 2022.

**Tabla 3. La Flexibilidad y sus Tipos**

Flexibilidad en los niños de 4 años en la I.E.I. N° 421 “Divino Niño Jesús”, Caserío Chambac, Distrito Santa Cruz, Provincia Santa Cruz.	Sí		No		Total	
	n	%	n	%	N	%
<b>Flexibilidad Espontánea</b>						
Fácilmente cambiar una idea por otra	2	10	18	90	20	100%
Se somete a reglas	16	80	4	20	20	100%
<b>Flexibilidad de Adaptación</b>						
Intenta dar soluciones de un problema específico	4	20	16	80	20	100%

Fuente: Cuestionario. Julio del 2022.

## Interpretación

90% de estudiantes no pudo cambiar de una idea a otra; 80% sí se somete a reglas en lo referente a la **flexibilidad espontánea**.

Respecto a la **flexibilidad de adaptación**, 80% no intenta dar respuestas para un problema concreto, es decir, cuando el estudiante se incorpora a otro grupo de trabajo, no propone respuestas para realiza un trabajo que se les presente. **Tabla 4. Desarrollo de la Originalidad**



**Tabla 4. Desarrollo de la Originalidad**

Originalidad en los niños de 4 años en la I.E.I. N° 421 “Divino Niño Jesús”, Caserio Chambac, Distrito Santa Cruz, Provincia Santa Cruz.	Sí		No		Total	
	n	%	n	%	n	%
Plantea soluciones nuevas, inhabituales, sorprendentes	4	20	16	80	20	100%
Tiene ideas no habituales y ocurrencias sorprendentes, es decir, originales.	5	25	15	75	20	100%
Capacidad de reconstruir un objeto dañado	4	20	16	80	20	100%

Fuente: Cuestionario. Julio del 2022.

### Interpretación

80% de estudiantes no proponen soluciones nuevas ni tienen capacidad de reconstruir un objeto dañado. 75% de estudiantes no son originales.

**Tabla 5. Desarrollo de la Imaginación**

Imaginación en los niños de 4 años en la I.E.I. N° 421 “Divino Niño Jesús”, Caserio Chambac, Distrito Santa Cruz, Provincia Santa Cruz.	Sí		No		Total	
	N	%	n	%	n	%
Utilizan los objetos u cosas para diferentes usos	5	25	15	75	20	100%
Sueñan despiertos, inventan juegos nuevos, tienen compañeros de juego imaginarios	4	20	16	80	20	100%
Juegan con intensidad (se divierten particularmente en los juegos donde se transforman)	5	25	15	75	20	100%
Le gusta hacer las cosas difíciles	4	20	16	80	20	100%

Fuente: Cuestionario. Julio del 2022.

### Interpretación

80% de estudiantes no inventan juegos nuevos ni les gusta hacer cosas difíciles; 75% de estudiantes no juegan con intensidad ni utilizan objetos para diferentes usos.

**Tabla 6. Capacidad de Síntesis**

Capacidad de Síntesis en los niños de 4 años en la I.E.I. N° 421 “Divino Niño Jesús”, Caserío Chambac, Distrito Santa Cruz, Provincia Santa Cruz.	Sí		No		Total	
	n	%	n	%	n	%
Combinan varios elementos ya sea objetos o palabras para conformar un todo, es una “síntesis mental”	4	20	16	80	20	100%

Fuente: Cuestionario. Julio del 2022.

### Interpretación

80% de estudiantes no combinan objetos o palabras para conformar un todo.

**Tabla 7. Desarrollo de la Memoria**

La Memoria en los niños de 4 años en la I.E.I. N° 421 “Divino Niño Jesús”, Caserío Chambac, Distrito Santa Cruz, Provincia Santa Cruz.	Sí		No		Total	
	n	%	n	%	n	%
Retiene datos y elementos y los conserva	4	20	16	80	20	100%
Disposición de palabras y datos y los relaciona	5	25	15	75	20	100%
Son bastante observadores, retienen y toman conciencia con facilidad lo que ven y oyen	4	20	16	80	20	100%

Fuente: Cuestionario. Julio del 2022.

### Interpretación

80% de estudiantes no retienen datos ni son observadores; 75% de estudiantes no relacionan palabras y datos.

## Capacidad Afectiva

**Tabla 8. Desarrollando la Sensibilidad**

Sensibilidad ante los Problemas en los niños de 4 años en la I.E.I. N° 421 “Divino Niño Jesús”, Caserío Chambac, Distrito Santa Cruz, Provincia Santa Cruz.	Sí		No		Total	
	N	%	n	%	n	%
Sensible para percibir los problemas, necesidades, actitudes y sentimientos de los otros	3	15	17	85	20	100%
Aguda percepción de todo lo extraño o inusual o prometedor que posee cierta persona, material o situación dentro del aula	5	25	15	75	20	100%
Siente una especie de vacío, de necesidad de completar lo incompleto, y darle sentido las cosas	4	20	16	80	20	100%

Fuente: Cuestionario. Julio del 20122.

### Interpretación

80% de estudiantes no le dan sentido a las cosas; 75% de estudiantes no son perceptivos; 85% de estudiantes no perciben problemas, necesidades, actitudes, y sentimientos de los otros.

## Capacidad Volitiva

**Tabla 9. Interés**

Interés en los niños de 4 años en la I.E.I. N° 421 “Divino Niño Jesús”, Caserío Chambac, Distrito Santa Cruz, Provincia Santa Cruz.	Sí		No		Total	
	n	%	n	%	n	%
Me gusta hacer cosas nuevas y afronto ciertas dificultades	5	25	15	75	20	100%
Me gusta coleccionar muchas cosas	4	20	16	80	20	100%
Trato de hacer y crear, sin ayuda de otros	5	25	15	75	20	100%

Fuente: Cuestionario. Julio del 2022.

### Interpretación



75% de estudiantes no les gusta hacer cosas nuevas ni trata de hacer y crear sin ayuda de otros; 80% de estudiantes no les gusta coleccionar cosas.

**Tabla 10. Motivación**

La Motivación en los niños de 4 años en la I.E.I. N° 421 “Divino Niño Jesús”, Caserio Chambac, Distrito Santa Cruz, Provincia Santa Cruz.	Sí		No		Total	
	n	%	n	%	n	%
Sienten su libertad, con una seguridad absoluta, pueden expresarse y seguir creando	3	15	17	85	20	100%
Poseen un alto grado de energía	5	25	15	75	20	100%
Tienen grandes inquietudes y deseos por aprender, sienten curiosidad por todo lo que les rodea	4	20	16	80	20	100%
Desde muy temprana edad se aficianan por aprender y descubrir nuevas cosas	3	15	17	85	20	100%
Plantean muchas interrogantes sobre lo que no sabe o conoce	5	25	15	75	20	100%

Fuente: Cuestionario. Julio del 2022.

## Interpretación

85% de estudiantes no sienten libertad, ni seguridad absoluta para expresarse y seguir creando ni son aficionados de descubrir cosas nuevas; 80% no muestran curiosidad de todo lo que les rodea; 75% de estudiantes no poseen un alto grado de energía y no plantean interrogantes sobre lo que ignora.

## Resultados de la Guía de Entrevista

### Falta de gestión administrativa

*“La Directora no es una lideresa, no gestiona ante la Ugel para conseguir recursos logísticos para el desarrollo académico de la institución educativa, carecemos de medios y materiales para nuestro desenvolvimiento en el salón de clase. Esta situación no es favorable a la creatividad de los estudiantes”* (Entrevista docente. Julio del 2022)

### Enseñanza sin motivación

*“Una docente de inicial es una persona muy especial porque tiene que desenvolverse con niños donde la motivación, el juego, el dibujo juegan roles específicos para el aprestamiento de los estudiantes. Sin motivación los niños se apagan y devienen en indiferentes y apáticos”* (Entrevista docente. Julio del 2022)

### **Maestro por ocasión**

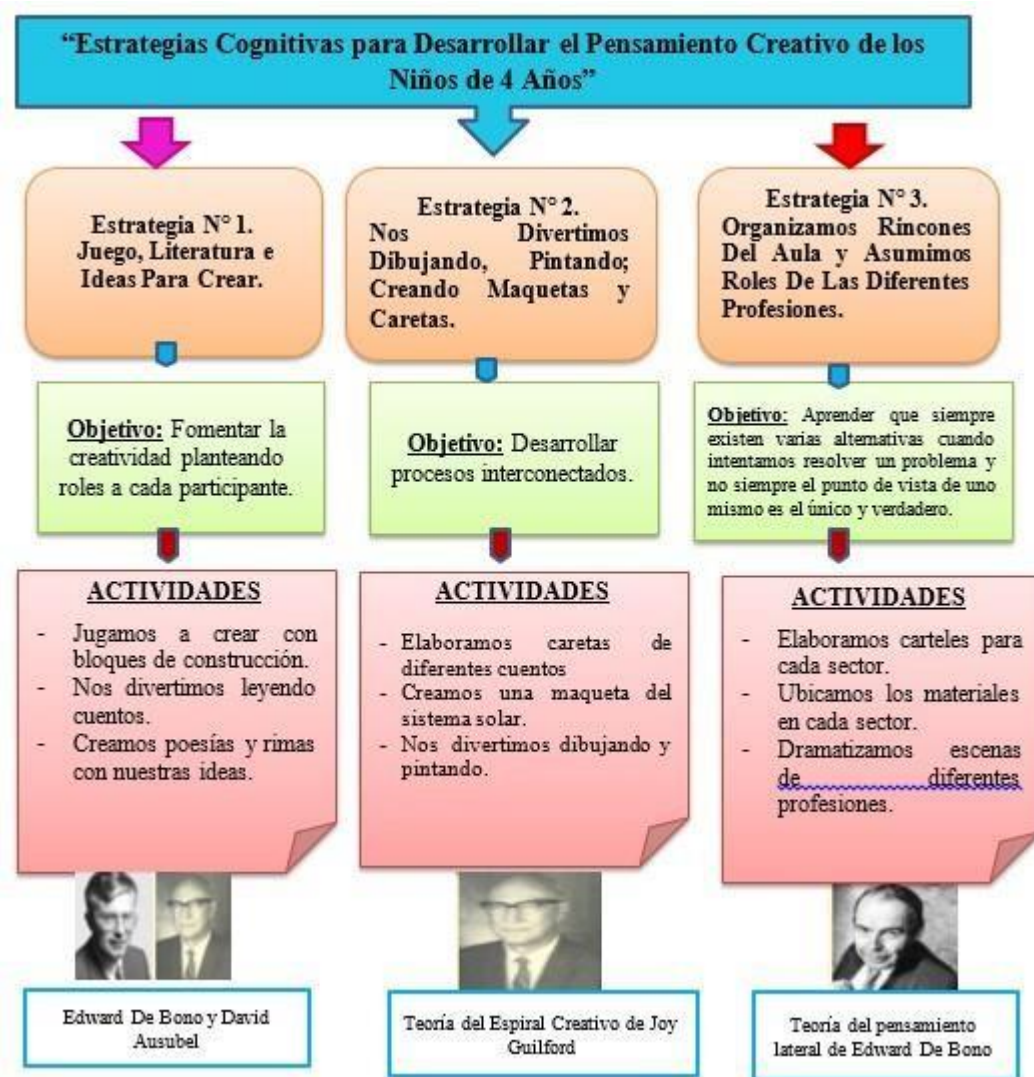
*“La docencia es una responsabilidad en mérito de que define el futuro de una realidad social. El ejercicio de la docencia obliga para el caso del nivel inicial que la maestra sienta pasión, identificación a favor de la niñez y que apueste por desarrollar su imaginación, creatividad, de modo que los niños enseñan a pensar a su mente”* (Entrevista docente. Julio del 2022)

### **Capacitación y actualización docente**

*“La dirección de la institución educativa debe apostar por la capacitación permanente de sus docentes, a nivel inicial en aprestamientos y en didáctica escolar a fin de que el aprendizaje de los estudiantes sea exitoso. Lamentablemente la gestión institucional no procede de este modo”* (Entrevista docente. Julio del 2022)

## **3.2. MODELO TEÓRICO**

**“Estrategias Cognitivas para Desarrollar el Pensamiento Creativo de los Niños de 4 Años en la I.E.I. N° 421 “Divino Niño Jesús”, Caserío Chambac, Distrito Santa Cruz, Provincia Santa Cruz, 2022”**



*Ilustración 2. Modelo Teórico*

**Fuente:** Elaborado por el investigador

### 3.2.1. Realidad Problemática

La importancia de la creatividad está relacionada con la capacidad de ver la realidad de más de una manera para hacer, imaginar, proponer y crear. Gracias a esta capacidad, podemos inventar propuestas, componentes o acuerdos únicos a partir de datos que ya existen en nuestras circunstancias actuales.

Enseñar a crear es ofrecer herramientas para avanzar. La imaginación puede crearse en la escuela, inclinándose hacia las posibilidades y logrando una utilización superior de los activos individuales y colectivos dentro de la experiencia educativa.

Como educador, explote las diferentes metodologías que puede ejecutar en el aula para mejorar la imaginación de los alumnos: Motivar a los alumnos para que busquen soluciones por sí solos. Cambiar el formato de la sala de estudio. Fomentar las habilidades individuales. Sustituya los trabajos. Proporciónelos aportaciones individuales.

¿Qué es la creatividad en los niños de educación inicial? Se considera como la capacidad de ofrecer varios tipos de respuestas o respuestas únicas para un problema, o la capacidad de idear pensamientos nuevos e inventivos que reorienten eficazmente la forma en que se terminan las cosas.

La utilización de estrategias cognitivas incita al alumno a desarrollar la parte cognitiva, haciéndole comprender las lecturas de forma coherente, trabajando con la deducción de implicaciones, haciendo asociaciones, utilizando información pasada y reformulando.

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

Diseñar estrategias cognitivas para desarrollar el pensamiento creativo de los niños de 4 años en la I.E.I. N° 421 “Divino Niño Jesús”, Caserío Chambac, Distrito Santa Cruz, Provincia Santa Cruz.

### **3.2.3. Fundamentación**

#### **Fundamento Teórico**

##### **La Teoría del Pensamiento Lateral De Edward de Bono**

Hay dos pensamientos, el lateral y el creativo. Es una estrategia para eludir consideraciones fijas y descartar modelos determinados fijos. Este procedimiento limita la posibilidad de utilizar la nueva información disponible.

## **Según la Teoría del Espiral Creativo de Joy Guilford**

Las personas creativas se mueven por motivaciones eruditas para concentrarse en temas y rastrear acuerdos. Ser creativo es el resultado de un enfoque único de trabajo de una interacción mental individual, que permite avanzar hacia el reconocimiento de comportamientos importantes

## **La Teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel**

La estructura del conocimiento previo determina nuevos conocimientos y nuevas experiencias, y estos a su vez modifican y reconstruyen estos conocimientos y nuevas experiencias.

## **Fundamento Pedagógico**

La creatividad y el pensamiento creativo son una parte relevante del aprendizaje. La importancia de las opiniones y la creatividad de los alumnos es una etapa importante. La inventiva es un indicio del carácter y una muestra de la persona novedosa e irreplicable de cada individuo. La creatividad en el movimiento de un niño ayuda a los educadores a estudiar más profundamente lo que el joven puede estar pensando o sintiendo. La imaginación, además, fomenta el desarrollo mental de los niños para que evalúen pensamientos innovadores y mejores enfoques para pensar y abordar los problemas.

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

#### **Estrategia N° 1. Juego, Literatura e Ideas Para Crear.**

#### **Síntesis**

La escuela es posiblemente el principal escenario donde el joven crea y se ve afectado por ella. A partir de esta situación concreta, el joven no volverá a tener una relación restrictiva con la familia y descubrirá cómo desenvolverse en otro clima, con personas de las que no tiene ni la más remota idea, ampliando su universo de conexiones y deberá buscar numerosas respuestas para las diferentes dificultades que puedan surgir en su aprendizaje. Es fundamental que en el aula donde los jóvenes crean, se apoye el razonamiento imaginativo a través de: cuadros, láminas de manualidades, láminas que muestren

cuestiones reales abordadas de diversas maneras y se les proporcione espacio y oportunidad para que puedan fomentar su capacidad de innovación; averiguar qué les intriga para que puedan aprender cosas nuevas relacionadas con su información anterior. La educadora debe instruir esta capacidad para tener la opción de concretarla con sus alumnos. Deberíamos intentar cambiar el enfoque de la clase, ya que, suponiendo que trabajemos generalmente con una estrategia similar, nuestros alumnos se familiarizarán constantemente con exactamente lo mismo. Deberíamos ajustarnos a las necesidades y al desarrollo de nuestros alumnos; asimismo, deberíamos tener en cuenta la propuesta de nuestros propios alumnos para probarlos.

## **Fundamentación**

Fundamentado en las teorías de Edward De Bono y David Ausubel, contribuyen a mejorar el aprendizaje de los jóvenes a través de sus procedimientos y métodos, y esto se consigue mediante una cierta conexión entre instructores y alumnos.

## **Objetivo**

- Apoye la creatividad asignando a cada miembro una tarea.

## **Actividades**

### **Jugamos A Crear Con Bloque De Construcción**

Existen numerosas bazas para trabajar la imaginación en la formación de los jóvenes, a través de las cuales podemos encontrar progresos en la mejora de los alumnos y avances en la reacción a los problemas que pueden surgir en la vida cotidiana. El juego es la forma normal en que los niños necesitan conocer su entorno general, por lo que implicarlo como recurso pedagógico será extremadamente valioso.

Debemos permitir que el niño juegue desinhibida mente, sin juzgar ni censurar lo que está imaginando.

Orientaremos a que el niño juegue cumpliendo roles usando marionetas, globos, disfraces y los diferentes materiales que exista en el aula; esto al niño le permite ser creativo y espontáneo. En el juego, cada objeto tiene una implicación que debe tenerse en cuenta para reforzar su imaginación

*Juego de Roles... Hagamos como Si*



Recuperado de: <https://www.aprenderjuntos.cl/juego-de-roles-hagamos-como-si/>

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



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

### **Agenda Preliminar de la Ejecución de la Estrategia**

**Mes:** Setiembre, 2022.

### **Desarrollo Tema N° 1 Jugamos a crear con bloques de construcción**

<b>CRNOGRAMA</b>	<b>MOMENTOS PEDAGOGICOS</b>
08:00 a 09:00	<b>Juego libre en sectores</b>
09:00 a 09:30	<b>Socialización</b>
09:30 a 09:45	<b>Rutinas permanentes</b>
09:45 a 10:45	<b>Desarrollo del tema N°1 Jugamos a crear con bloques de construcción</b>
10:45 a 11:00	<b>Receso</b>
11:00 a 12:00	<b>Taller</b>
12:00 a 01:00	<b>Conclusiones y cierre de trabajo</b>

### **Nos divertimos leyendo Cuentos.**

Los libros en Educación Infantil tienen una importancia extraordinaria en la mejora de la capacidad innovadora, ya que a través de ellos podemos trabajar la mente creativa de más de una manera (cambiando el trabajo de los personajes, haciendo otra consumación de la historia, tratando los latiguillos de la historia, 4 dramatizaciones...). Uno de los momentos más llamativos y divertidos para los alumnos es la impresión de la historia; a partir de la historia deben separar las características de cada uno de los personajes de la historia y decidir repartir el trabajo entre los compañeros. Ofreciendo la posibilidad de cambiar el trabajo realizado por los personajes por lo que deberán consolidar las características de un individuo en concreto para tener la opción de guiarlo.





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

### Agenda Preliminar de la Ejecución de la Estrategia

Mes: Setiembre, 2022

#### Desarrollo Tema N° 2 Nos Divertimos Leyendo Cuentos.

CRNOGRAMA	MOMENTOS PEDAGOGICOS
08:00 a 09:00	<b>Juego libre en sectores</b>
09:00 a 09:30	<b>Socialización</b>
09:30 a 09:45	<b>Rutinas permanentes</b>
09:45 a 10:45	<b>Desarrollo del tema N°2 Nos Divertimos Leyendo Cuentos.</b>
10:45 a 11:00	<b>Receso</b>
11:00 a 12:00	<b>Taller</b>
12:00 a 01:00	<b>Conclusiones y cierre de trabajo</b>

**Creamos Poesías Y Rimas Con Nuestras Ideas.**

Es de suma importancia en este recurso tener en cuenta lo siguiente:

- No debemos rechazar ni controlar ningún tipo de pensamiento.
  - Prestar atención a los demás para añadir o trabajar sobre sus pensamientos.
  - Continuar incesantemente en conversaciones o aclaraciones largas. Consiste en proponer un tema de debate abierto a toda la clase; el plazo puede ir de 10 a 30 minutos, y los alumnos deben elaborar propuestas extraordinarias y variadas. Cuando se hayan agotado las ideas, las ordenaremos y evaluaremos para elegir las opciones más idóneas. En esta fase, una parte de las interrogantes que pueden plantearse son: averiguar el objetivo de un juego, elegir una historia y por qué, actividades para hacer en una fiesta.... Las preguntas pueden ser auténticas o fantasiosas, ejemplo, ¿qué responderíamos suponiendo que tuviéramos cuatro piernas?
- Desarrollo Metodológico**

Para culminar esta estrategia y cumplir el objetivo propuesto, proponemos seguir un ciclo fundamental de tres pasos para cada tema propuesto.

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

### **Agenda Preliminar de la Ejecución de la Estrategia**

**Mes:** Setiembre, 2022.

#### **Desarrollo Tema N° 3 Creamos Poesías Y Rimas Con Nuestras Ideas.**

<b>CRNOGRAMA</b>	<b>MOMENTOS PEDAGOGICOS</b>
08:00 a 09:00	<b>Juego libre en sectores</b>
09:00 a 09:30	<b>Socialización</b>
09:30 a 09:45	<b>Rutinas permanentes</b>
09:45 a 10:45	<b>Desarrollo del tema N°3 Creamos Poesías Y Rimas Con Nuestras Ideas</b>
10:45 a 11:00	<b>Receso</b>
11:00 a 12:00	<b>Taller</b>
12:00 a 01:00	<b>Conclusiones y cierre de trabajo</b>

## **Conclusiones**

1. El niño en sí es un fenómeno creativo, que cuando trabaja o es apoyado en grupo, se potencia extraordinariamente.

## **Recomendación**

1. Proponer a la Directora la implementación de esta estrategia para lograr la creatividad de los estudiantes del ámbito de estudio.

## **Bibliografía**

- Ausubel, D. (1963). Teoría del aprendizaje significativo verbal. Editorial Trillas. México.
- De Bono, E. (1994). *El pensamiento creativo*. Editorial Paidós. México.
- Gervilla, A. & et al. (2003). Creatividad aplicada. Una apuesta de futuro. Tomo I y II Editorial Dykinson, S.L. Madrid.
- Guildford, J. (1980). “La Creatividad”. En Beaudot, A.- “La Creatividad”.- Narcea.- Madrid.
- Logan, L. M. & otra. (2000). *Estrategias para una enseñanza creativa*. Editorial Oikos-tau. Barcelona.
- Montañés, J. (2003). *Aprender y jugar*. Ediciones Universidad de Castilla- La Mancha. España.

### **Estrategia N° 2.**

**Nos Divertimos Dibujando, Pintando; Creando Maquetas y Caretas.**

## Síntesis

Los talleres les permiten hacer artículos sustanciales a través de la mente creativa y la imaginación. Nos ayudarán a fomentar el cerebro inventivo de nuestros alumnos, dándoles ideas y atributos que varían de los artículos genuinos que queremos hacer. Los estudios permitirán la libre articulación y un surtido infinito de selección de personajes, materiales, colores, formas, olores, encuentros, lo que se denomina colonización de la memoria tangible: ¿A qué huele tu experiencia de niño?

## Fundamentación

Se fundamenta en la Teoría del Espiral Creativo de Joy Guilford, lo que hará mejorar un modelo de capacidad de innovación basado en tres elementos: las capacidades relacionadas con el campo, las capacidades relacionadas con la imaginación y la inspiración para realizar tareas.

## Objetivo

### Actividades      Elaboramos Caretas De Diferentes Cuentos

Hacer caretas afines con los personajes de un cuento, tales como “Caperucita Roja”, “Los tres cerditos”, etc. para su posterior dramatización en mérito a las vivencias de los niños.



Recuperado de: <https://www.pinterest.com.mx/pin/products--155303887175664108/>

## Desarrollo Metodológico

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

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

### **Agenda Preliminar de la Ejecución de la Estrategia**

**Mes: Octubre 2022.**

#### **Desarrollo Tema N° 2 Elaboramos Caretas De Diferentes Cuentos**

CRONOGRAMA	MOMENTOS PEDAGOGICOS
08:00 a 09:00	<b>Juego libre en sectores</b>
09:00 a 09:30	<b>Socialización</b>
09:30 a 09:45	<b>Rutinas permanentes</b>
09:45 a 10:45	<b>Desarrollo del tema N°1 Elaboramos Caretas De Diferentes Cuentos</b>
10:45 a 11:00	<b>Receso</b>
11:00 a 12:00	<b>Taller</b>
12:00 a 01:00	<b>Conclusiones y cierre de trabajo</b>

Actividades

**Creamos Una Maqueta Del Sistema Solar.**

El sistema planetario solar para ambientar el aula.



Los niños con ayuda de la maestra elaboran una maqueta sobre el sistema planetario solar, haciendo uso de material que los niños puedan manipular tales como: témperas, cartones, tijeras punta roma, goma, pinceles, etc. el que servirá para decorar el aula.



Recuperado de: <https://ideasimagenes.com/maqueta-sistema-solar/> **Desarrollo**

### Metodológico

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

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

### Agenda Preliminar de la Ejecución de la Estrategia

**Mes:** Octubre, 2022

## Desarrollo Tema N°2 Creamos Una Maqueta del Sistema Solar

CRONOGRAMA	MOMENTOS PEDAGOGICOS
08:00 a 09:00	Juego libre en sectores
09:00 a 09:30	Socialización
09:30 a 09:45	Rutinas permanentes
09:45 a 10:45	Desarrollo del tema N°2 Creamos Una Maqueta del Sistema Solar
10:45 a 11:00	Receso
11:00 a 12:00	Taller
12:00 a 01:00	Conclusiones y cierre de trabajo

### Actividades

#### Nos divertimos Dibujando y Pintando

Día de la primavera, día del padre, día de la madre, día de la familia, etc.

A través de ejercicios plásticos, como el dibujo, los alumnos querrán plasmar en papel sus encuentros y sentimientos. Se les permitirá crear a fondo, en circunstancias reales o imaginarias, en las que sólo estará disponible su capacidad de crear y su mente creativa. Podemos extraer experiencias significativas de estas manifestaciones, ya que a través de ellas averiguamos cómo comprenden y experimentan su realidad, cómo descifran su entorno general y cómo podrían desarrollarlo aportando pensamientos y disposiciones novedosos.



#### Desarrollo Metodológico

Para finalizar este marco y Para cumplir el objetivo propuesto, proponemos seguir una secuencia de comunicación en tres etapas para cada cosa propuesta.



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

### Agenda Preliminar de la Ejecución de la Estrategia Mes:

Octubre, 2022.

#### Desarrollo Tema N° 3 Nos divertimos Dibujando y Pintando

CRNOGRAMA	MOMENTOS PEDAGOGICOS
08:00 a 09:00	<b>Juego libre en sectores</b>
09:00 a 09:30	<b>Socialización</b>
09:30 a 09:45	<b>Rutinas permanentes</b>
09:45 a 10:45	<b>Desarrollo del tema N° 3 Nos divertimos Dibujando y Pintando</b>
10:45 a 11:00	<b>Receso</b>
11:00 a 12:00	<b>Taller</b>
12:00 a 01:00	<b>Conclusiones y cierre de trabajo</b>

### Conclusión

1. En los talleres se crean objetos importantes gracias a su creatividad e inventiva. Van a ayudar a desarrollar la mente creativa de los estudiantes aportando ideas y características que se diferencian de los objetos reales que pretendemos crear.

### **Recomendación**

1. Proponer a la Directora la implementación de esta estrategia para lograr la creatividad de los estudiantes del ámbito de estudio.

### **Bibliografía**

- Gervilla, A. & et al. (2003). *Creatividad aplicada. Una apuesta de futuro*. Tomo I y II Editorial Dykinson, S.L. Madrid.
- Goñi, A. (2003). *Desarrollo de la creatividad*. Editorial Eunet.
- Guildford, J. (1980). "La Creatividad". En Beaudot, A.- "La Creatividad".- Narcea.- Madrid.
- Logan, L. M. & otra. (2000). *Estrategias para una enseñanza creativa*. Ed. Oikos-tau. Barcelona.
- Montañés, J. (2003). *Aprender y jugar*. Ediciones Universidad de Castilla- La Mancha. España

### **Estrategia N° 3.**

### **Organizamos Rincones Del Aula y Asumimos Roles De Las Diferentes Profesiones.**

#### **Síntesis**

Se considera excepcionalmente normal la presencia de luchas en estas edades, que podemos aprovechar suponiendo que sepamos funcionar con ellas. En esta etapa, en la que el universo social de los alumnos crece, comienzan a crearse diferentes sentimientos, por ejemplo, la decepción, la rivalidad y la fortaleza.

#### **Fundamentación**

Fundamentada en la Teoría de Edward De Bono la cual brinda una cantidad de procedimientos para el razonamiento que nos permiten cambiar nuestros pensamientos, discernir e incrementar la imaginación.

## Objetivo

Descubrir que siempre hay varias opciones cuando se intenta abordar una cuestión y que, por lo general, la perspectiva propia no es la principal.

## Actividades Elaboramos carteles para cada sector

Se debe separar el espacio de la clase en varios rincones equipados con materiales explícitos para trabajar un movimiento concreto: Rincón biblioteca (libros, cuentos, revistas), Ciencias (números, desarrollos, reglas), Juego emblemático (tronco con conjuntos, reflejar al nivel de los jóvenes), PC (ejercicios relacionados con el PC, búsqueda de datos, juegos inteligentes).



Recuperado de: <https://www.facebook.com/www.maquetasybeautifulbaby.pe/videos/maqueta-de-los-sectores-de-la-aula-inicial/736383370241917/>

## Desarrollo Metodológico

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

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

### Agenda Preliminar de la Ejecución de la Estrategia Mes: Noviembre, 2022

#### Desarrollo Tema N° 1 Elaboramos Carteles Para Cada Sector

CRNOGRAMA	MOMENTOS PEDAGOGICOS
08:00 a 09:00	<b>Juego libre en sectores</b>
09:00 a 09:30	<b>Socialización</b>
09:30 a 09:45	<b>Rutinas permanentes</b>
09:45 a 10:45	<b>Desarrollo del tema N° 1 Elaboramos Carteles Para Cada Sector</b>
10:45 a 11:00	<b>Receso</b>
11:00 a 12:00	<b>Taller</b>
12:00 a 01:00	<b>Conclusiones y cierre de trabajo</b>

## Ubicamos Los Materiales En Cada Sector



### Desarrollo Metodológico

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

### Agenda Preliminar de la Ejecución de la Estrategia

Mes: Noviembre, 2022.

#### Desarrollo Tema N° 2 Ubicamos los materiales en cada sector

CRNOGRAMA	MOMENTOS PEDAGOGICOS
08:00 a 09:00	Juego libre en sectores
09:00 a 09:30	Socialización
09:30 a 09:45	Rutinas permanentes
09:45 a 10:45	Desarrollo del tema N° 2 Ubicamos los materiales en cada sector
10:45 a 11:00	Receso
11:00 a 12:00	Taller
12:00 a 01:00	Conclusiones y cierre de trabajo

Actividades

#### Dramatizamos Escenas De Diferentes Profesiones.

Asimismo, podemos trabajar las distintas profesiones, que deberán abordar y asumir diversos trabajos.

Al dividir la clase en grupos para realizar los distintos ejercicios, pueden surgir conflictos al utilizar un artículo, pero aprenderán a crear de forma independiente, a abordar cualquier problema que surja con su mente creativa y, mediante la transmisión a los acompañantes de su grupo, creando valores como la amistad, el razonamiento imaginativo y el juego



útil.

Recuperado de: [https://www.freepik.es/vector-premium/ninos-disfrazados-diferentes-profesiones\\_10956921.htm](https://www.freepik.es/vector-premium/ninos-disfrazados-diferentes-profesiones_10956921.htm)

**Desarrollo Metodológico** Para concluir este método y cumplir el objetivo propuesto, proponemos seguir un esfuerzo conjunto central de tres pasos para cada cosa propuesta.

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



## Agenda Preliminar de la Ejecución de la Estrategia

Mes: Setiembre, 2022.

### + Desarrollo Tema N°3 Dramatizamos Escenas De Diferentes Profesiones.

CRNOGRAMA	MOMENTOS PEDAGOGICOS
08:00 a 09:00	Juego libre en sectores
09:00 a 09:30	Socialización
09:30 a 09:45	Rutinas permanentes
09:45 a 10:45	Desarrollo Tema N° 3 Dramatizamos Escenas De Diferentes Profesiones.
10:45 a 11:00	Receso
11:00 a 12:00	Taller
12:00 a 01:00	Conclusiones y cierre de trabajo

### Recomendación

1. Proponer a la Directora la implementación de esta estrategia para lograr la creatividad de los estudiantes del ámbito de estudio.

### Bibliografía

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

### 3.2.5. Evaluación de la Estrategia

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

## Lista de Cotejo

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

**Fecha** : .....

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

Imaginación y Creatividad	Sí		No		Total	
	n	%	n	%	n	%
<b>Fluidez</b>						
Fluidez ideacional						
Recrea cuentos respecto a un objeto o una palabra propuesta						
Fluidez asociativa						
Palabra – persona y viceversa						
Imagen – persona						
Objeto – objeto						
Imagen - objeto						
Palabra – objeto						
Fluidez verbal						
Muestra facilidad para comunicar ideas, expresar sensaciones y sentimientos						
Fluidez de las inferencias						
Al presentarles una hipótesis fantástica han de imaginarse las consecuencias en un determinado hecho						
<b>Flexibilidad</b>						
Flexibilidad espontánea						
Fácilmente cambiar una idea por otra						
Se somete a reglas						
Flexibilidad de adaptación						
Intenta dar soluciones de un problema específico						



Originalidad						
Plantea soluciones nuevas, inhabituales, sorprendentes						
Tiene ideas no habituales y ocurrencias sorprendentes, es decir originales						
Imaginación						
Utilizan los objetos u cosas para diferentes usos						
Sueñan despiertos, inventan juegos nuevos, tienen compañeros de juego imaginarios						
Juegan con intensidad (se divierten particularmente en los juegos donde se transforman)						
Le gusta hacer las cosas difíciles						
Capacidad de Síntesis						
Combinan varios elementos ya sea objetos o palabras para conformar un todo, es una “síntesis mental”						
La Memoria						
Retiene datos y elementos y los conserva						
Disposición de palabras y datos y los relaciona						
Son bastante observadores, retienen y toman conciencia con facilidad lo que ven y oyen						
Sensibilidad						
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						
<b>Interés</b>						
Me gusta hacer cosas nuevas y afronto ciertas dificultades						
Me gusta coleccionar muchas cosas						
Trato de hacer y crear, sin ayuda de otros						
<b>Motivación</b>						
Sienten su libertad, con una seguridad absoluta, pueden expresarse y seguir creando						
Poseen un alto grado de energía						
Tienen grandes inquietudes y deseos por aprender, sienten curiosidad por todo lo que les rodea						
Desde muy temprana edad se aficianan por aprender y descubrir nuevas cosas						
Plantean muchas interrogantes sobre lo que no sabe o conoce						

### 3.2.6. Cronograma

I.E.I. N° 421 “Divino Niño Jesús”, Caserío Chambac, Distrito Santa Cruz, Provincia Santa Cruz.										
Mes y Año 2022	Setiembre			Octubre			Noviembre			
Actividades	5	12	19	18	25	4	7	14	21	28
Coordinaciones previas	x									
Convocatoria de participantes										
Estrategias	x	X	x	x	x	x	x	x	x	x
Conclusiones			x							x
Evaluación final	x	X	x	x	x	x	x	x	x	x

### 3.2.7. Presupuesto

#### Recursos humanos

- Digitador	<u>300.00</u>
	S/. 300.00

#### Recursos materiales

- Impresiones	350.00
- Material de escritorio	<u>500.00</u>
	S/. 850.00

#### Servicios

- Movilidad interna	200.00
- Refrigerios	<u>250.00</u>
	S/. 450.00

#### Resumen del monto solicitado

- Recursos humanos	300.00
- Recursos materiales	850.00
- Servicios	<u>450.00</u>

<b>Total</b>	<b>S/. 1600.00</b>
--------------	--------------------

### 3.2.8. Financiamiento de las Estrategias

**Responsables:** MENDOZA RAMÍREZ, Luzcelina.

CAMPOS ZULOETA, Cinthia.

## 3.3. DISCUSIÓN

Solemos dar por hecho que nuestros estudiantes en edades tempranas no pueden realizar muchas actividades por sí solos; pero si nos preocupamos de estimularlos y damos libertad de acción a los mismos, podremos comprobar que su inteligencia y creatividad es mucho más amplia e interesante de lo que podemos pensar. Para ello, debemos confiar en su capacidad e instinto de supervivencia. Ciertamente, que debemos ser responsables y estar atentos ante cualquier peligro que se pueda presentar, pero será mucho más placentero el logro si se ha realizado por uno mismo, o por lo menos se ha intentado; a conseguirlo sin esfuerzo alguno. Los estudiantes van creciendo y desarrollándose en diferentes contextos

conforme van creciendo. Su primer desarrollo se produce dentro del contexto familiar, el cual en las primeras edades se entiende como único y verdadero, y medio de satisfacción de las necesidades inmediatas. Posteriormente, pasará a un contexto más amplio para ellos, la escuela, en la que tendrá lugar un gran desarrollo a todos los niveles: cognitivo, afectivo, social, motor... y es en este punto donde, debemos cuidar la transición de forma clara para que el estudiante se realice de la manera más natural posible y evitar sentimientos de frustración. Por último, los estudiantes pasarán a desarrollarse en el contexto social de los compañeros y amigos, este es un momento muy interesante, ya que tendrán que poner a punto toda clase de estrategias y creatividad para superar todas aquellas situaciones adversas que se pueden presentar; como, por ejemplo: resolver una discusión con un estudiante, compartir una recompensa, superar sus miedos, etc. Podemos decir que los estudiantes son creativos por naturaleza, es una capacidad innata que poseen, y a través de la cual podrán ir descubriendo sus limitaciones con la realidad. La imaginación es una fuerza poderosa que podemos utilizar a través de la cual obtendremos resultados asombrosos y únicos que nos pueden llevar a la cima o al caos total, dependiendo del uso que hagamos de ella; por ello es necesario educarlo y ese es el propósito de nuestra propuesta: “Estrategias Cognitivas para Desarrollar el Pensamiento Creativo de los Niños de 4 Años en la I.E.I. N° 421 “Divino Niño Jesús”, Caserío Chambac, Distrito Santa Cruz, Provincia Santa Cruz, 2022.

## **CAPÍTULO IV: CONCLUSIONES**

1. Los resultados de la aplicación de los instrumentos de la observación, lista de cotejo y entrevista, permiten identificar el problema de investigación en el dominio cognitivo, afectivo y volitivo, de un total de 20 estudiantes alrededor de 10 a 16 no lograron desarrollar los dominios mencionados los niños de 4 años en la I.E.I. N° 421 “Divino Niño Jesús”, Caserío Chambac, Distrito Santa Cruz, Provincia Santa Cruz, Departamento Cajamarca.
2. El rol docente muestra una débil vocación profesional por falta de capacitación y actualización en aprestamientos y en didáctica escolar lo que no contribuye a que la docente enseñe a pensar a la mente de sus estudiantes.
3. La propuesta consta de ocho partes y cada estrategia de diez partes y responden a los objetivos específicos.

4. La propuesta se estructuro en torno a tres estrategias fundamentadas por las teorías de la base teórica elegidas por la naturaleza del problema de investigación y relacionadas con ella mediante los objetivos, temario y fundamentación de cada estrategia.

## **CAPÍTULO V: RECOMENDACIONES**

1. Sugerir a la Directora llevar a cabo la propuesta para forjar estudiantes imaginativos y creativos.
2. Recomendar a la Directora capacitar y actualizar a los docentes para que implementen una educación creativa utilizando los métodos de la innovación.

## BIBLIOGRAFÍA REFERENCIADA

- Ausubel, D. (1963). Teoría del aprendizaje significativo verbal. Editorial Trillas. México.
- Ausubel, D. et. Al. (1990). Psicología educativa, un punto de vista cognoscitivo. Editorial Trillas. México.
- Ávalos, B. (2009). *Un proyecto para mejorar la formación básica inicial de docentes*. Ministerio de Educación, estructura curricular básica de educación inicial.
- Betancourt, J. (2009). *Educación y creatividad para transformar*. Ministerio de Educación, Estructura Curricular Básica de Educación Inicial.
- Caynamary, J. & Pineda, E. (2021). “El taller “Magic Art” para desarrollar la creatividad en niños del nivel inicial de la Institución Educativa N°004 Aparicio Pomares, Huánuco-2021”. Universidad Nacional Hermilio Valdizán. Huánuco. Perú.  
<https://repositorio.unheval.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13080/8254/TEI00112C39.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cusicuna, A. & Herrera, M. (2020). “*Ubiquitous Learning en el pensamiento creativo en niños de cinco años de la Institución Educativa Particular Smart Kids 2020*”. Universidad Peruana Los Andes. Huancayo. Perú.  
<file:///C:/Users/Cesar%20Cardoso/Downloads/TESIS%20HERRERA%20-%20CUSICUNA%2023-02-2021.pdf>
- De Bono, E. (1994). *El pensamiento creativo*. Editorial Paidós. México.
- Galindo, A. (2022). “*Creatividad en estudiantes de 4 y 5 años del nivel inicial de la Provincia de Huancayo*”. Universidad Nacional del Centro del Perú. Huancayo. Perú.  
[https://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12894/8716/T010\\_71900727\\_T.pdf?sequence=1](https://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12894/8716/T010_71900727_T.pdf?sequence=1)
- García, F. (2004). *La tesis y el trabajo de tesis*. Limusa. México.
- Gervilla, A. & et al. (2003). Creatividad aplicada. Una apuesta de futuro. Tomo I y II Editorial Dykinson, S.L. Madrid.
- Goñi, A. (2003). *Desarrollo de la creatividad*. Editorial Eunet.
- Guildford, J. (1980). “La Creatividad”. En Beaudot, A.- “La Creatividad”.- Narcea.- Madrid.
- Guilford, J. (1968). *Creatividad y educación*. Editorial Anaya.

- Guilford, J. (1985). *Aptitud para la creación*. Editorial Anaya.
- Hernández, R. et al. (2010). *Metodología de la investigación*. México, D.F. Mc Graw-Hill.
- Logan, L. & otra. (2000). *Estrategias para una enseñanza creativa*. Ed. Oikos-tau. Barcelona.
- Marín, R. (2009). *La creatividad*. 2ª. Ed. Ceac. España.
- Michalko, M. (2002). *El secreto de los genios de la creatividad*. Edic. Gestión. Barcelona. España.
- Montañés, J. (2003). *Aprender y jugar*. Ediciones Universidad de Castilla - La Mancha. España.
- Penchasky, L. (2005). *El nivel inicial*. Ediciones Colihui. Argentina.
- Pozo, J. (2006). *Teorías cognitivas del aprendizaje*. 9ª Edición. Ediciones Morata. Madrid.
- Ricarte, J. (1998). *Creatividad y comunicación persuasiva*. Universidad Autónoma de Barcelona. España.
- Rodríguez, E. (2005). *Metodología de la investigación*. Universidad Juárez Autónoma de Tabasco, México.
- Romo, M. (1987). *Treinta y cinco años del pensamiento divergente: teoría de la creatividad de Guilford*.
- Salazar, S. (2018). "*Estrategias didácticas y desarrollo creativo en el área de comunicación en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 072 Celendín*". Universidad San Pedro. Celendín. Perú.  
[http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/7421/Tesis\\_59134.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/7421/Tesis_59134.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Sánchez, M. (2009). "*Programa desarrollo de habilidades del pensamiento*. (DHP)", Revista Intercontinental de Psicología y Educación.
- Torrance, E. (1969). *Orientación del talento creativo*. Editorial Marova. España
- Torrance, E. (1970). *Desarrollo de la creatividad del alumno*. Editorial Marova. España
- Velazco, P. (2007). *Psicología y creatividad*. Universidad Central de Venezuela.

# ANEXOS





ANEXO N° 01

UNIVERSIDAD NACIONAL “PEDRO  
RUIZ GALLO”



SECCIÓN DE POSGRADO

GUÍA DE OBSERVACIÓN

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

<b>Afectivo</b>	Se entusiasma con las actividades y con lo que hace				
	Afronta las dificultades y da solución a los problemas				
	Piensa y reflexiona ante situaciones difíciles que se le presentan				
<b>Volitivo</b>	Constante, disciplinado				
	Se someten a reglas planteadas por el docente				
	Maneja bien las tensiones				
	Autoimagen creativa				
	Capacidad de decisión y hacer lo que le agrada				



ANEXO N° 02

UNIVERSIDAD NACIONAL “PEDRO  
RUIZ GALLO”



SECCIÓN DE POSGRADO

LISTA DE COTEJO

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

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

Flexibilidad espontánea Fácilmente cambiar una idea por otra Se somete a reglas						
Flexibilidad de adaptación Intenta dar soluciones de un problema específico						
<b>Originalidad</b>						
Plantea soluciones nuevas, inusuales, sorprendentes						
Tiene ideas no habituales y ocurrencias sorprendentes, es decir originales						
<b>Imaginación</b>						
Utilizan los objetos u cosas para diferentes usos						
Sueñan despiertos, inventan juegos nuevos, tienen compañeros de juego imaginarios						
Juegan con intensidad (se divierten particularmente en los juegos donde se transforman)						
Le gusta hacer las cosas difíciles						
<b>Capacidad de Síntesis</b>						
Combinan varios elementos ya sea objetos o palabras para conformar un todo, es una “síntesis mental”						
<b>La Memoria</b>						
Retiene datos y elementos y los conserva						
Disposición de palabras y datos y los relaciona						
Son bastante observadores, retienen y toman conciencia con facilidad lo que ven y oyen						
<b>Sensibilidad</b>						
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						
<b>Interés</b>						
Me gusta hacer cosas nuevas y afronto ciertas dificultades						
Me gusta coleccionar muchas cosas						
Trato de hacer y crear, sin ayuda de otros						
<b>Motivación</b>						
Sienten su libertad, con una seguridad absoluta, pueden expresarse y seguir creando						
Poseen un alto grado de energía						
Tienen grandes inquietudes y deseos por aprender, sienten curiosidad por todo lo que les rodea						
Desde muy temprana edad se aficianan por aprender y descubrir nuevas cosas						
Plantean muchas interrogantes sobre lo que no sabe o conoce						



ANEXO N° 03

UNIVERSIDAD NACIONAL “PEDRO  
RUIZ GALLO”



SECCIÓN DE POSGRADO

### GUÍA DE ENTREVISTA (DOCENTES)

Apellidos y Nombres del Entrevistado:.....

Grado Académico:..... Título

Profesional:.....

Segunda Especialidad:.....

Lugar y Fecha:.....

Apellidos y Nombre del Entrevistador.....

---

---

#### Código A: Desarrollo del Pensamiento Creativo

1. ¿Su institución educativa los capacita, los actualiza?

-----  
-----

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

-----  
-----

3. ¿Desarrolla los diferentes indicadores de los dominios cognoscitivo, afectivo y volitivo del pensamiento creativo de sus niños?

-----  
-----

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. ¿Desarrolla sus sesiones de clase con alegría de modo tal que sus niños están motivados para el aprendizaje creativo?

-----  
-----

8. ¿Estudio su profesión por vocación?

-----  
-----

#### **Código B: Programa de Estrategias Cognitivas**

9. ¿Qué opinión le merecen las estrategias cognitivas?

-----  
-----

10. ¿En su institución educativa han desarrollado estrategias cognitivas con el propósito de fortalecer la imaginación y creatividad de sus niños?

-----  
-----

11. ¿Qué teorías ha leído sobre la creatividad infantil?

-----  
-----

"Estrategias Cognitivas para Desarrollar el Pensamiento Creativo de los Niños de 4 Años en la I.E.I. N° 421 "Divino Niño Jesús", Caserío Chambac, Distrito Santa Cruz, Provincia Santa Cruz, 2022"

INFORME DE ORIGINALIDAD

18%	18%	1%	7%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	<a href="https://hdl.handle.net">hdl.handle.net</a> Fuente de Internet	8%
2	Submitted to Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo Trabajo del estudiante	4%
3	<a href="https://repositorio.unprg.edu.pe">repositorio.unprg.edu.pe</a> Fuente de Internet	3%
4	<a href="https://repositorio.unu.edu.pe">repositorio.unu.edu.pe</a> Fuente de Internet	1%
5	<a href="https://repositorio.unprg.edu.pe:8080">repositorio.unprg.edu.pe:8080</a> Fuente de Internet	1%
6	<a href="https://vsip.info">vsip.info</a> Fuente de Internet	<1%
7	Leighton Cariaga, Marianne. "La Mirada Apresada: Visualidad y Regimenes Escopicos	<1%

Dr. Jorge Isaac Castro Kikuchi  
Asesor



En Enrique Lihn y Severo Sarduy.", Pontificia  
Universidad Católica de Chile (Chile), 2021

Publicación

8

[www.feandalucia.ccoo.es](http://www.feandalucia.ccoo.es)

Fuente de Internet

<1 %

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 15 words

Excluir bibliografía

Activo



*Dr. Jorge Isaac Castro Kikuchi*  
Asesor



## Recibo digital

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

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega:	Luzcelina -cinthia Mendoza Ramirez-campos Zuloeta
Título del ejercicio:	INVESTIGACIÓN
Título de la entrega:	"Estrategias Cognitivas para Desarrollar el Pensamiento Cre...
Nombre del archivo:	TESIS_Luzcelina_y_Cinthia-_configurada_1_-_mejorado_LUNE...
Tamaño del archivo:	10.59M
Total páginas:	76
Total de palabras:	11,355
Total de caracteres:	66,207
Fecha de entrega:	21-ago.-2023 09:00a. m. (UTC-0500)
Identificador de la entre...	2148930431



  
Dr. Jorge Isaac Castro Kikuchi  
Asesor