

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO
SOCIALES Y EDUCACIÓN
UNIDAD DE POSGRADO
PROGRAMA DE DOCTORADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



TESIS

**“Modelo interdisciplinar para superar el deficiente pensamiento creativo
en el aprendizaje en los niños y niñas de 5 años de la Institución
Educativa Inicial N°444 de la Urbanización Túllume del distrito de
Monsefú – Chiclayo – 2015”**

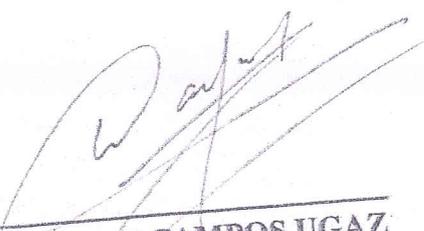
**Presentada para obtener el Grado Académico de
Doctora en Ciencias de la Educación**

INVESTIGADORA: Mg. Sc. Vallejos Guerrero, Rosa Amarilis

ASESOR: Dr. Sabogal Aquino, Mario Victor

LAMBAYEQUE - PERÚ

2017


Dr. WALTER CAMPOS UGAZ
PRESIDENTE


Dra. LAURA ISABEL ALTAMIRANO DELGADO
SECRETARIA


Dra. MARÍA ELENA SEGURA SOLANO
VOCAL

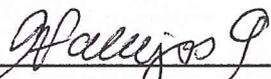

Dr. MARIO SABOGAL AQUINO
ASESOR

FACHSE
GRADOS Y TITULOS
COLLEGE Nº
21

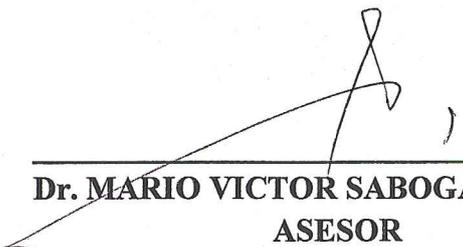
DECLARACIÓN DE ORIGINALIDAD

Mg. Sc. ROSA AMARILIS VALLEJOS GUERRERO, Investigadora Principal y Dr. MARIO VICTOR SABOGAL AQUINO, Asesor del Trabajo de Investigación: "MODELO INTERDISCIPLINAR PARA SUPERAR EL DEFICIENTE PENSAMIENTO CREATIVO EN EL APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°444 DE LA URBANIZACIÓN TÚLLUME DEL DISTRITO DE MONSEFÚ - CHICLAYO - 2015; declaro bajo juramento que este trabajo no ha sido plagiado, ni contiene datos falsos. En caso se demostrará lo contrario, asumo responsablemente la anulación de este informe y por ende el proceso administrativo a que hubiera lugar. Que puede conducir a la anulación del título o grado emitido como consecuencia de este informe.

Lambayeque, 24 de agosto de 2017.



Mg. Sc. ROSA AMARILIS VALLEJOS GUERRERO
INVESTIGADORA



Dr. MARIO VICTOR SABOGAL AQUINO
ASESOR

DEDICATORIA

Con todo amor a mi mamá Manuela Encarnación Guerrero Lozada, es a ti a quien debo toda la persona que soy. Gracias por tu guía y ejemplo durante todos los años de mi vida.

Te quiero.

Con cariño a mi papá Segundo Diógenes Vallejos Sánchez, porque nunca dejas de impulsarme para lograr cumplir con todos mis propósitos en esta vida. Te quiero.

Para mi esposo Jonathan Enrique Saucedo Reátegui, por ser mi fortaleza en cada paso que doy. Te adoro.

A la memoria de DAPHNE GUADALUPE BELÉN, Mi Princesa Celestial, por ser la luz que ilumina mi camino. Te amo.

A mi motor y motivo: VANIA SHAIEL, Mi Princesa Terrenal. Te amo.

AGRADECIMIENTO

A Dios por seguir prestándome la vida y así poder alcanzar todos mis logros.

A mi familia, amigos y personas especiales en mi vida, por toda la confianza puesta sobre mi persona especialmente cuando más los he necesitado, es por ello que este nuevo logro es en gran parte gracias a ustedes, he logrado concluir con éxito un proyecto que en un principio podría parecer tarea titánica e interminable y que hoy estoy concluyendo satisfactoriamente.

A aquellos seres queridos que siempre aguardo en mi alma.

Y después de un largo camino, agradezco muy especialmente al Dr. MARIO VICTOR SABOGAL AQUINO por todo su apoyo, guía, consejos, tutorías, y paciencia que finalmente me ha llevado a concluir esta tesis doctoral, nunca le dejaré de estar infinitamente agradecida por la formación que he recibido de usted.

ÍNDICE

ACTA DE SUSTENTACIÓN.....	iii
DECLARACIÓN DE ORIGINALIDAD	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO.....	vi
ÍNDICE.....	vii
RESUMEN	ix
ABSTRAC	x
INTRODUCCIÓN.....	11
CAPÍTULO I: ANÁLISIS DEL PROCESO PEDAGÓGICO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°444 DE LA URBANIZACIÓN TULLUME DEL DISTRITO DE MONSEFÚ – CHICLAYO.....	21
1.1. Ubicación	21
1.2. Evolución Histórica Y Tendencial De La Problemática	29
1.3. Características Y Regularidades Del Problema	33
1.4. Metodología.....	38
1.4.1. Población Y Muestra.....	39
1.5. Métodos, Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos	40
CAPÍTULO II: FUNDAMENTOS FILOSÓFICOS, EPISTEMOLÓGICOS, CIENTÍFICOS Y TECNOLÓGICOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	43
2.1. Articulación de la Investigación con algunos Estudios Precedentes	43
2.2. Bases Teóricas	45
2.2.1. Teoría de la Psicología Educativa	45
2.2.2. Teoría de la Creatividad	47
2.3. Bases Conceptuales	52
2.3.1. Modelación	52
2.3.1.1. Método de la Modelación.....	52
2.3.1.2. Tipos de Modelo	54
2.3.1.3. Características de los Modelos	55
2.3.2. Disciplina	57
2.3.3. Interdisciplina	57
2.3.4. Investigación Interdisciplinaria	58

2.3.5.	Pensamiento	59
2.3.5.1.	Elementos del pensamiento.	59
2.3.5.2.	Estilos del Pensamiento.....	60
2.3.6.	Creativo	63
2.3.6.1.	Características de la Creatividad	64
2.3.7.	Pensamiento Creativo	64
2.3.7.1.	Definiciones	64
2.3.7.2.	Aspectos del Pensamiento Creativo	65
2.3.7.3.	Característica Esenciales del Pensamiento Creativo	69
2.3.7.4.	Etapas del Pensamiento Creativo	70
2.4.	Esquema Del Marco Teórico	74
CAPÍTULO III: RESULTADOS, MODELO TEÓRICO Y ELABORACIÓN DE LA PROPUESTA		76
3.1.	Resultados de Investigación	76
3.1.1.	Ficha de Observación Realizada a Docentes.....	76
3.2.	Modelo Teórico para Elaborar un Modelo Interdisciplinar para Superar el Deficiente Pensamiento Creativo en el Aprendizaje en los Niños y Niñas de 5 Años	87
3.3.	Desarrollo de la Propuesta	88
3.3.1.	Bases Teóricas.....	89
3.3.1.1.	Creatividad	89
3.3.1.2.	Pensamiento Divergente	97
3.3.1.3.	Indicadores de la Creatividad	100
3.3.2.	Integración de Disciplinas.....	114
3.3.3.	Modelo de Integración Interdisciplinaria Educación Inicial.....	115
CONCLUSIONES		120
SUGERENCIAS		121
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS		122
ANEXOS		126

RESUMEN

El presente Informe Final da cuenta del tratamiento metodológico realizado respecto del problema denominado “deficiencias en el desarrollo del pensamiento creativo” que presentan los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°444 de la Urbanización Túllume del distrito de Monsefú – Chiclayo- 2015, problema en el que manifiesta una marcada ausencia de curiosidad intelectual, falta de asombro ante situaciones nuevas y ausencia de imaginación; generando, falta de originalidad, displicencia por lo novedoso, ausencia de iniciativa, indiferencia ante los obstáculos; la investigadora propone, describe y fundamenta, como solución un Modelo Interdisciplinar sustentado en las teorías de la psicología educativa, de la creatividad y el pensamiento divergente. Para lograr el propósito se realizaron las siguientes actividades: a) se hizo el diagnóstico de los niveles alcanzados por el deficiente pensamiento creativo en los niños y niñas de 5 años en la Institución que sirvió de Unidad del Estudio, a través del análisis e interpretación del desarrollo de la curiosidad intelectual, las limitaciones del asombro ante situaciones nuevas y la ausencia de imaginación; b) se jerarquizó y seleccionó los contenidos de las teorías de la psicología educativa, de la creatividad y el pensamiento divergente para elaborar el Marco Teórico de la investigación para describir y explicar el problema, interpretar los resultados de los cuadros estadísticos y construir el Modelo Interdisciplinar. Y c) se presentó el resultado estadístico de la investigación, el Modelo Teórico y se elaboró y fundamentó el desarrollo de la Propuesta para superar el deficiente pensamiento creativo en el aprendizaje; de tal modo que se llegó a la siguiente conclusión: si se elabora, fundamenta y propone un Modelo Interdisciplinar, científicamente fundamentado, se podría superar el deficiente pensamiento creativo de los niños y niñas de 5 años de Educación Inicial.

Palabras clave: pensamiento creativo, Modelo Interdisciplinar

ABSTRAC

This Final Report gives an account of the methodological treatment carried out regarding the problem called "deficiencies in creative thinking" presented by the children of 5 years of the Initial Educational Institution No. 444 of the Urbanization Túllume of the district of Monsefú - Chiclayo - 2015 , A problem in which he manifests a marked lack of intellectual curiosity, lack of wonder at new situations and lack of imagination; Generating, lack of originality, disdain for the novel, lack of initiative, indifference to obstacles; The researcher proposes, describes and bases, as solution, an Interdisciplinary Model based on theories of educational psychology, creativity and divergent thinking. In order to achieve this purpose, the following activities were carried out: a) a diagnosis of the levels reached by the poor creative thinking in the children of 5 years in the Institution that served as Unit of the Study, through the analysis and interpretation of the Development of intellectual curiosity, the limitations of astonishment in the face of new situations and the absence of imagination; B) the contents of theories of educational psychology, creativity and divergent thinking were hierarchized and selected to elaborate the Theoretical Framework of research to describe and explain the problem, to interpret the results of the statistical tables and to construct the Model Interdisciplinary. And c) presented the statistical results of the research, the Theoretical Model and elaborated and substantiated the development of the Proposal to overcome poor creative thinking in learning; So that the following conclusion can be drawn: if a scientifically grounded Interdisciplinary Model is developed, based on and proposes, the poor creative thinking of the children of 5 years of Initial Education could be overcome.

Keywords: creative thinking, Interdisciplinary Model

INTRODUCCIÓN

El núcleo de la investigación es el estudio del pensamiento creativo en el aprendizaje de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°444 de la urbanización Tullume del distrito de Monsefú de la provincia de Chiclayo, en el departamento de Lambayeque y para describir y explicar la problemática existente, se realizó un recorrido de carácter holístico que permitió su comprensión diacrónica y sincrónica del tema; en este sentido tenemos que en Europa, específicamente en Alemania, el autor Joachim Sikora, en su libro *Manual de Métodos Creativos* refiere que en un simposio sobre creatividad los científicos presentes asociaron a este término más de 400 significados diferentes; pero lo que se resalta, en este país, como pensamiento creativo es la originalidad, novedad, transformación tecnológica y social, asociaciones ingeniosas y curiosas, aventura, sentido de progreso, éxito y prestigio, nuevos caminos para llegar a un fin, alternativas, solución de problemas, fantasía, descubrimiento. El autor expresa que creatividad es la capacidad de producir cosas nuevas y valiosas. La palabra cosas toma un sentido amplio, que incluye prácticamente todo método, estilo, relación, actitud, idea. (*Marín, Ricardo.2009. La creatividad. 2ª. Ed. CEAC. España.*)

Siguiendo los antecedentes o estudios previos a esta investigación, encontramos que, en el año 2011, el psicólogo y doctor en pedagogía Xavier Melgarejo Draper empezó a estudiar el sistema educativo de Finlandia. ¿Cuáles fueron las conclusiones de su labor? Al principio, se sorprendió cuando descubrió que los niños finlandeses no van al colegio, ¡hasta los 7 años! Y es que a los finlandeses les gusta dejar que los niños sigan siendo niños mientras puedan y que jueguen el máximo de tiempo posible. El despegue educativo de los alumnos se hace coincidir con la llegada de la madurez intelectual de los niños, permitiéndoles así asimilar y comprender mejor la información que a partir de ese momento reciben.

Para eliminar las comparaciones y alcanzar un nivel de competitividad cero en el aula, hasta el quinto curso no hay calificaciones numéricas. Además, los profesores velan especialmente para que ningún niño quede excluido: se anima a los alumnos a practicar la solidaridad ayudando a sus compañeros a quienes les cuesta seguir el ritmo de clase. En Finlandia, nadie se queda atrás y se vive con total normalidad el hecho de que todos los niños aprenden a distintas velocidades. Lo sorprendente es que esta actitud educativa les basta para eliminar gran parte de los trastornos de aprendizaje, cuando estos no vienen

derivados de dificultades neuronales. En las aulas finlandesas no existen las clases magistrales ni las memorizaciones. En su lugar, se manejan cómodamente los conceptos de curiosidad, creatividad y experimentación ¿Cómo? Gracias a acciones como convertir la cocina en un aula más (asignatura obligatoria en varios cursos) o fomentar habilidades de bricolaje - El bricolaje es la actividad manual que realiza una persona como aficionada, sin recurrir a los servicios de un profesional, para la creación, mejora, mantenimiento o reparación en especialidades como albañilería, carpintería, electricidad, fontanería, etc. Este movimiento surgió en Inglaterra en los años 50 y se extendió rápidamente por todo el continente europeo -, desde cursos tempranos en el taller de carpintería. ¡O a que los pequeños aprenden el abecedario cantando acompañados del profe y tocando un instrumento musical!

En Chile, Brother Santiago Ad School, es la primera y única Escuela de Creativos. Allí se manifiesta que con un proceso de aprendizaje sostenido en un 25% escuela, 25% mundo real y un 50% mundo de las experiencias, ha permitido que la gran mayoría de los alumnos que egresan después del periodo de formación, estén preparados para enfrentar el mundo laboral eficaz y eficientemente, sustentando este proceso de aprendizaje sobre el concepto de la creatividad funcional, es decir, la creatividad al servicio de objetivos específicos, derivados de solicitudes de marcas vinculadas al mundo de los productos y/o servicios.

En esta misma dirección, la sociedad actual reclama que tengamos una serie de valores, como creatividad, innovación, imaginación, competitividad o libertad, básicos para desenvolvemos, primero en el colegio, instituto, universidad y, después, en el mundo laboral, donde cada vez es más importante que tengamos cualidades que vayan más allá de nuestra formación académica o experiencia: se buscan personas emprendedoras, creativas, con iniciativa, capaces de dar soluciones a problemas complejos,... Por eso, educar a personas creativas e imaginativas desde edades tempranas es uno de nuestros objetivos fundamentales como profesoras. La creatividad es sinónimo de innovación, imaginación, originalidad, invención, visualización, intuición y descubrimiento: es la habilidad de dar vida a algo nuevo. Creatividad significa valentía para tomar nuevos caminos, reinventarse constantemente, administrar la vida propia, ser productivo y competitivo, y auto-realizarse. La creatividad puede ser fomentada y desarrollada por el entorno cultural del niño, a través del aprendizaje y la educación, expresándose a través del arte, la literatura, la música, la tecnología, la investigación científica e, incluso, la rutina diaria. Si a los niños se les

impiden las actividades de descubrimiento de la creatividad y se les empuja a pensar de una sola manera y a ir hacia una sola dirección, las posibilidades de que tomen la iniciativa y descubran cosas por su cuenta se limitan bastante. Estaremos ante niños poco creativos, que suelen mostrarse serios en clase y a los que se les dan peor las materias de plástica, música y lengua, aunque sean buenos en matemáticas. Cuando nos encontramos con casos de este tipo, intentamos fomentar la creatividad e imaginación de nuestro alumno en cualquier actividad que realice, sea de la asignatura que sea. Se trata de incidir en la práctica de los trabajos intelectuales propios del hemisferio derecho, donde reside la creatividad. Para ello, llevamos a cabo diversas actividades, adaptadas a su edad.

Los países de América Latina toman la creatividad como potencial inherente al ser humano y se ha venido estudiando desde hace mucho tiempo ya que va de la mano con los diferentes cuestionamientos que la humanidad se plantea a través de la historia; aunque durante décadas la creatividad se relacionaba directamente con las ciencias, las artes, y los genios. Lo relativamente nuevo es el interés por comprenderla, desarrollarla, aplicarla al sistema educativo y a la cotidianidad. Por ejemplo, la creatividad en Venezuela y, en otros países como el nuestro, tiene su origen como innovación educativa en las ideas de Luis Alberto Machado; en ese país fue creado un ministerio sin cartera denominado el Ministerio de la Inteligencia. Este despacho organizó una serie de programas que se incorporaron a la estructura curricular de la educación venezolana. La educación venezolana logró contar con la presencia de pensadores de calidad internacional en el desarrollo de la inteligencia, entre los cuales se pueden mencionar a: Edward De Bono, Robert Sternberg y Feurstein, al mismo tiempo se organizaron equipos con educadores venezolanos: Natalio Domínguez, Beatriz Manrique, Margarita de Sánchez, Carlos Ruiz Bolívar, David Vivas, entre otros.

“Hay que propiciar una educación que tenga muy poco adoctrinamiento y que impulse el auto desarrollo, el desarrollo de la sensibilidad y lograr un clima de "amor y felicidad" como entorno educativo. El uso y/o creación de metodologías que potencien este aspecto es una tarea fundamental de las instituciones educativas”. (Sánchez, M. 2009. "Programa Desarrollo de Habilidades del Pensamiento. (DHP)", *Revista Intercontinental de Psicología y Educación.*)

En este sentido, el pensamiento creativo que se despierta y despliega en esta etapa, es uno de los aspectos que vale la pena explorar con ellos, en tanto es una dimensión que permite

crear nuevas perspectivas de la realidad, y ampliar sus alternativas de vida. De hecho, algunas herramientas que facilitan el desarrollo de habilidades creativas son de acuerdo con Lipman, (2007): La creación de hipótesis, el emplear comparaciones, el uso de metáforas y analogías, descubrimiento de alternativas, la traducción de gestos - palabras y gestos - pensamiento, y poder representar de modo gráfico y teatral las decisiones humanas.

Entre estas habilidades creativas, por ejemplo, el uso de comparaciones, metáforas y analogías permite a los niños percibir el mundo de diversas maneras (distintas a la meramente literal y lógica), ampliando su comprensión de la realidad local y global; por tanto, es importante considerar que la solución de problemas se nutre enormemente de la sugerencia de hipótesis que se sostienen en una comparación o en una analogía. También se puede combinar este análisis con otras habilidades de pensamiento, como lo es prever consecuencias, una habilidad fundamental que podemos fomentar en el diálogo con los niños, teniendo en cuenta preguntas como estas: - Si decides hacer eso o pasara eso ¿qué más crees que pasaría? - Si le dices eso, ¿qué crees que va a pensar?

Una de las mejores maneras de comenzar a explorar estas opciones es ensayarlas en entornos de disfrute y juego con los otros niños, como por ejemplo; analizando con estas perspectivas y preguntas la trama de películas, series de televisión o videojuego (incluso el desempeño de los personajes), pues estas herramientas como muchas destrezas de la vida, necesitan ser jugadas para ser incorporadas efectivamente en nuestra vida cotidiana. (<http://adolescentesantelosmedios.blogspot.com/2010/07/pensamiento-creativo.html>)

La realidad problemática en el Perú, es que la educación enfrenta a un contendiente con un poder ilimitado y las herramientas con las que cuentan los docentes parecen poco eficientes. La creatividad es un proceso o facultad que desarrolla el ser humano que nos permite crear y hallar soluciones novedosas partiendo de informaciones o formas ya conocidas. Esta puede ser desarrollada a nivel personal y a nivel social. Cuando una persona hace uso de su creatividad, lo hace de manera propia para sí mismo y un ejemplo claro de ello son los niños. La infancia es la etapa más importante del ser humano porque es en donde se desarrolla y abunda más la creatividad.

La creatividad es un proceso o facultad que desarrolla el ser humano que nos permite crear y hallar soluciones novedosas partiendo de informaciones o formas ya conocidas. Esta

puede ser desarrollada a nivel personal y a nivel social. Cuando una persona hace uso de su creatividad, lo hace de manera propia para sí mismo y un ejemplo claro de ello son los niños. La infancia es la etapa más importante del ser humano porque es en donde se desarrolla y abunda más la creatividad, 'se ha comprobado que una persona es más creativa cuando entra a una escuela que cuando sale de ella' explica el Arq. Carlos González y concluye: "se ha comprobado que una persona es más creativa cuando entra a una escuela que cuando sale de ella".

Según González, "se necesita el pensamiento integral creativo para una genuina educación y un pleno desarrollo humano". Los procesos afectivos, cognitivos y lúdicos, tienen estrecha relación con la creatividad. Todos los procesos son importantes, pero el lúdico es de vital importancia, debido a que todos los mecanismos de aprendizaje y creación que estén relacionados con el juego llegan a los máximos niveles de desarrollo del ser humano y lo fundamental en la educación inicial.

A través de la educación integral se busca desarrollar al máximo el factor creativo de las personas, cultivando la capacidad de asombro, la motivación de la curiosidad y la creación de nuevas ideas. Originalidad, fluidez, autoestima, iniciativa y determinación son algunos de los indicadores de creatividad que se manejan en las diferentes dimensiones del desarrollo educacional.

"Para el desarrollo de la creatividad es necesario el ejercicio pleno del pensamiento integral, es decir, el uso armónico de las funciones mentales, de la lateralidad, la interhemisferialidad, la sincronía mente-cuerpo, el desarrollo múltiple de los procesos y operaciones mentales, construcción de actitudes, hábitos y comportamientos en un ejercicio equilibrado y combinado de la razón, la emoción y el sentimiento", expresó González. (ÁVALOS, Beatriz, *Un proyecto para mejorar la formación básica inicial de docentes. Ministerio de Educación, Estructura curricular básica de Educación Inicial-2009.*)

Nuestra realidad educativa debe enfrentarse a una serie de problemáticas que tiene su origen en el planteamiento de inadecuadas metodologías de los docentes en el desarrollo de sus actividades de aprendizaje; siendo éstas una de las principales causas del fracaso de los estudiantes para alcanzar los niveles de aprendizaje esperados en los diferentes niveles y grados del Sistema Educativo.

Existen dificultades de aprendizaje que tienen su base en una carencia o falta de empleo adecuado de las habilidades de pensamiento creativo y reflexivo, esto sumado a algunos maestros que no tienen conciencia de la creatividad que pueden poseer y de su puesta en práctica para el servicio de los niños. Ciertamente no se necesita de un salón de clases con un maestro especial para desarrollar la creatividad ya que ésta se encuentra presente en todas las asignaturas, siempre que los profesores aprovechen la oportunidad para introducirla.

En la Institución Educativa Inicial N°444 de la urbanización Tullume del distrito de Monsefú de la provincia de Chiclayo, objeto de estudio de nuestra investigación, se viene observando que las docentes, en su mayoría no aplican programas ni metodologías que desarrollen el pensamiento creativo en los niños y niñas de 5 años de Educación Inicial desde la perspectiva de la solución de problemas, los mismos que presentan dificultades para desarrollar su potencial creativo. (Secretaría Docente)

Frente a tales circunstancias, los docentes comprometidos con nuestra sociedad, debemos tomar conciencia de la importancia de nuestra labor docente y buscar mejorar los procesos educativos a fin de brindar nuevas y mejores oportunidades de aprendizaje significativo a nuestros niños. Debemos recordar que la creatividad es una actitud hacia la vida que debe ser promovida todo el tiempo en la escuela.

En conclusión, es importante el estudio porque educar en la creatividad es educar para el cambio y formar personas ricas en originalidad, flexibilidad, visión futura, iniciativa, confianza; personas amantes de los riesgos y listas para afrontar los obstáculos y problemas que se les van presentado en su vida escolar y cotidiana. Además, educar en la creatividad es ofrecer herramientas para la innovación. La creatividad se puede desarrollar por medio del proceso educativo, favoreciendo potencialidades y consiguiendo una mejor utilización de los recursos individuales y grupales dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Siguiendo con estas ideas, no pudiéramos hablar de una educación creativa sin mencionar la importancia de una atmósfera creativa que propicie el pensar reflexivo y creativo en el salón de clase. La concepción acerca de una educación creativa parte del planteamiento de que la creatividad está ligada a todos los ámbitos de la actividad humana y es el producto, como ha visto, de un devenir histórico social determinado. Siguiendo con esta manera de pensar tendríamos que partir de un concepto de creatividad, en este estudio, acorde con los planteamientos anteriores, que bien podría ser el siguiente: Creatividad es el

potencial humano integrado por componentes cognoscitivos, afectivos, intelectuales y volitivos, que a través de una atmósfera creativa se pone de manifiesto para generar productos novedosos y de gran valor social y comunicarlos, trascendiendo en determinados momentos el contexto histórico social en el que se vive. Este concepto integracionista plantea una interrelación dialéctica de las dimensiones básicas con que frecuentemente se ha definido la creatividad de manera unilateral: Persona, proceso, producto y medio.

Por otro lado, este educar en la creatividad implica el amor por el cambio. Es necesario propiciar, por medio de una atmósfera de libertad psicológica y un profundo humanismo que se manifieste la creatividad de los alumnos, al menos el sentido de ser capaces de enfrentarse con lo nuevo y darle respuesta. Además hay que enseñar a no temer el cambio, sino que más bien, el cambio puede provocar gusto y disfrute.

Visto el recorrido de cómo está el estado del arte en el mundo y en nuestra realidad es que la investigadora aborda el problema a partir de la siguiente Matriz de Relaciones de los componentes de la investigación.

EL PROBLEMA

Se observa en el proceso de formación de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°444 de la Urbanización Túllume del distrito de Monsefú – Chiclayo-2015, deficiencias en el desarrollo del pensamiento creativo, hecho que se manifiesta en ausencia de curiosidad intelectual; falta de asombro ante situaciones nuevas y ausencia de imaginación; generando, falta de originalidad, displicencia por lo novedoso, ausencia de iniciativa, indiferencia ante los obstáculos.

OBJETO DE ESTUDIO

Proceso de formación de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°444 de la Urbanización Túllume del distrito de Monsefú – Chiclayo- 2015.

OBJETIVO GENERAL:

Elaborar y proponer un Modelo Interdisciplinar, fundamentado en las teorías de la psicología educativa, de la creatividad y el pensamiento divergente para superar el deficiente desarrollo del pensamiento creativo en el aprendizaje en los niños y niñas de 5

años de la Institución Educativa Inicial N°444 de la Urbanización Tullume del distrito de Monsefú – Chiclayo-2015; por lo tanto se logrará el desarrollo de la curiosidad intelectual, aumento del asombro ante situaciones nuevas, imaginación; que les permitirá demostrar originalidad, interés por los novedoso, iniciativa y resiliencia ante los obstáculos.

CAMPO DE ACCIÓN

Es el proceso de elaborar un Modelo Interdisciplinar para superar el deficiente desarrollo del pensamiento creativo.

HIPÓTESIS

Si se elabora y propone un Modelo Interdisciplinar, fundamentado en las teorías de la psicología educativa, de la creatividad y el pensamiento divergente se podría superar el deficiente desarrollo del pensamiento creativo de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°444 de la Urbanización Tullume del distrito de Monsefú – Chiclayo-2015; por lo tanto se podría lograr el desarrollo de la curiosidad intelectual, aumento del asombro ante situaciones nuevas, imaginación; que les permitirá demostrar originalidad, interés por los novedoso, iniciativa y resiliencia ante los obstáculos.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Diagnosticar los niveles alcanzados por el deficiente desarrollo del pensamiento creativo en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°444 de la Urbanización Tullume del distrito de Monsefú – Chiclayo, a través del desarrollo de la curiosidad intelectual, aumento del asombro ante situaciones nuevas, imaginación; que les permitirá demostrar originalidad, interés por los novedoso, iniciativa y resiliencia ante los obstáculos.
2. Seleccionar los contenidos de las las teorías de la psicología educativa, de la creatividad y el pensamiento divergente para elaborar el Marco Teórico de la investigación para describir y explicar el problema, interpretar los resultados de los cuadros estadísticos y construir el Modelo Interdisciplinar.
3. Presentar el resultado estadístico de la investigación, el Modelo Teórico y fundamentar el desarrollo de la Propuesta para superar el deficiente pensamiento creativo

en el aprendizaje en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°444 de la Urbanización Túllume del distrito de Monsefú – Chiclayo.

En el Capítulo I, se ubica, explica y describe el contexto en el que se desarrolló la investigación, desde el punto de vista geopolítico; se analiza el origen y evolución histórica tendencial de la problemática; se especifican las características esenciales y regularidades del problema y se presenta la metodología. En el Capítulo II, se desarrolla el Marco Teórico de la investigación, las delimitaciones conceptuales y el esquema resumen de las teorías utilizadas. En el Capítulo III, se encuentra el resultado de la investigación, el Modelo Teórico y el desarrollo de la propuesta.

CAPÍTULO I
ANÁLISIS DEL PROCESO
PEDAGÓGICO DE LOS NIÑOS Y
NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL
N°444 DE LA URBANIZACIÓN
TULLUME DEL DISTRITO DE
MONSEFÚ – CHICLAYO

CAPÍTULO I: ANÁLISIS DEL PROCESO PEDAGÓGICO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°444 DE LA URBANIZACIÓN TULLUME DEL DISTRITO DE MONSEFÚ – CHICLAYO

1.1. Ubicación

Estudio del contexto desde el punto de vista geopolítico.

Teniendo como fuentes los documentos oficiales del Gobierno Regional, de la Biblioteca Municipal de Monsefú, una entrevista no estructurada con el señor Ángel Miguel Gonzáles Farro - JEFE DE LA OFICINA DE EDUCACIÓN, CULTURA DEPORTES Y RECREACIÓN. MUNICIPALIDAD DISTRITAL DE MONSEFU -, y la Monografía alcanzada por la OFICINA DE INFORMACIÓN TURÍSTICA a cargo de Juana Graciela Palma Vallejo, se puede afirmar que el distrito de Monsefú fue creado por Simón Bolívar y que forma parte de la provincia de Lambayeque, posteriormente en 1835 pasa a integrar la provincia de Chiclayo. Fue elevada a la categoría de ciudad un 26 de Octubre de 1888. Este pueblo conserva mucho de sus raíces mochicas, pero va creciendo rápidamente (Distribución Espacial), tiene muchas viviendas y edificios públicos de material noble, quedando muchas viviendas de adobe y quincha. Aproximadamente el 80% de sus calles están pavimentadas, la mayoría de sus aceras son de cemento. También se ha tratado de Identificar a los Grupos Vulnerables de forma que el Municipio monsefuano pueda abocar su trabajo hacia ese sector de la población. Monsefú es uno de los pueblos lambayecanos con profundo y brillante pasado histórico, el que es necesario conocerlo, no por entretenimiento o por tener una simple recopilación de datos, nombres o fechas: no, pues hay que conocerlo tal como fue, porque conociendo su pasado, comprenderemos gran parte de su realidad.

Como se ha mencionado, se ha consultado diversas fuentes, tales como trabajos monográficos, viejos periódicos, revistas, folletos, hojas sueltas, etc., que han permitido el conocimiento de hechos importantes suscitados en esta bendita tierra. Todo lo obtenido es producto de ello, lo omitido ha escapado en realidad a nuestra observación. En este sentido se puede manifestar que los chimú poblaron la costa norte del territorio peruano y realizaron conquistas territoriales, partiendo del Valle de

Chimor (Trujillo) a semejanza de los Incas, aunque en menor escala. La lucha por el dominio está ligada a los destinos de la humanidad, solo varía en proporciones y en la forma. Conquistaron los Valles de: Collique (Pampa Grande, Sipán, Saltur y Pucalá) y Cinto (Tumán, Luya, Capote), es decir, tierras de nuestra actual provincia de Chiclayo. Los régulos de Chimú gobernaron gran parte de la región norte o YUNGA (tierra caliente), llamada así por los españoles. Fue el régulo Chimoc Capac quien organizó a las tribus descendientes de Naymlap; organizó las behatrias (pueblos cuyos vecinos podían elegir libremente a su dueño) bajo el gobierno de los Caciques Pongamassa, Pallomassa y Oxa. Por estos tiempos Cuncu Chumbi era el Cacique principal de Reque, Monsefú y Chuspo (Callanca). Contrajo nupcias con Xallencatelli, con quien tuvo cuatro hijos: Xancol Cumbi, Quicuy Chumbi, Nuncu Chumbi y Miguel Quesquén Chumbi. Antiguamente Monsefú estaba ubicado en el Valle de Chuspo o Callanca, en el lugar denominado Alicán, a inmediaciones del Cerro de San Bartolo. La superficie era más o menos de 2 hectáreas. Como restos del antiguo Monsefú, hasta hace poco se conservó un paredón que se calcula era de 40 metros de largo por 3 de alto y un espesor de ochenta centímetros.

La ciudad de Monsefú, llamada también "Ciudad de las Flores" se ubica en el departamento de Lambayeque al Sur Este de la "Ciudad Heroica", Chiclayo. Está situada entre los 60° 50' 39" de Latitud Sur y a los 79° 53' 56" Longitud del Meridiano de Greenwich, y a una altura de 10 metros sobre el nivel del mar. Tiene una extensión superficial de 44.94 Km². Limita por el Norte con los distritos de La Victoria y Santa Rosa; al Sur con el Distrito de Eten; por el Este con el Distrito de Reque y por el Oeste, con el Distrito de Santa Rosa y el Océano Pacífico. El suelo de Monsefú es casi plano, notándose elevaciones de terreno muy aisladamente, tales como las colinas de Poncoy, al norte de la población, en donde se encuentra el Cementerio "Nazareno Cautivo"; las colinas de Sorrocoto en el caserío de Valle Hermoso; y al oeste se encuentran los médanos, los que en parte sirven de límite con Santa Rosa. El resto de tierras, en su mayor parte son fértiles y están dedicadas a la agricultura. Monsefú, no posee ningún río. Su campiña se encuentra regada por aguas del Río Reque. Su acequia principal se le conoce con el nombre de "Acequia Grande", la que desde la Bocatoma que tiene su punto de origen en Alicán viene regando la gran extensión de tierras por intermedio de otras acequias menores y regaderas.

En estos últimos tiempos se vienen desarrollando un programa de rehabilitación y reconstrucción de la infraestructura de riego y drenaje por parte del Ministerio de Agricultura en coordinación con los usuarios de este Sector, pertenecientes al Distrito de Riego Chancay-Lambayeque. Entre otras obras, se encuentran: Desarenador en la Bocatoma Monsefú-Reque; defensa con espigones de piedra en los Sectores Caimito y Fortuna Chica; Compuertas en Pómape, supe, Castilla, así como se ha canalizado con material de concreto el Canal principal, y se le ha hecho un nuevo Desarenador. De igual manera se está mejorando el sistema de drenaje de Monsefú. En el lenguaje general, clima es un conjunto de caracteres atmosféricos que distinguen a su región o pueblo. Influyen en su variación, los vientos, las lluvias y la humedad. Hay climas que se caracterizan por ser secos y húmedos; impetuosos y serenos; nublados y despejados, lluviosos. El clima de Monsefú es benigno y muy saludable. Las brisas del mar de Eten y Santa Rosa contribuyen a mantener ese clima. La temperatura mínima es de 16° y la máxima de 23°. Estos últimos años el calor aumento hasta una temperatura de 32°

Aspecto educativo

En la provincia de Chiclayo el equipamiento educativo representa el 2.6% (104.41 Ha.) del área urbana. Comprende las áreas destinadas a la prestación de los servicios educativos de los niveles básico y superior que se encuentran distribuidos en toda el área urbana. El equipamiento educativo está conformado por las instituciones educativas estatales y privadas que corresponden indistintamente a los niveles de educación superior, básica e inicial. La ciudad de Monsefú en este transcurrir del tiempo han ido apareciendo instituciones educativas en su mayoría inicial y primaria; existen instituciones con más de 100 años de antigüedad que hasta el día de hoy siguen pero con nombres diferentes. Según la Unidad de Estadística Educativa, Ministerio de Educación hasta el año 2006, Monsefú ha incrementado su número de instituciones hasta 54 centros educativos, aparte de tener centros educativos primarios y secundarios también cuenta con un instituto Superior Tecnológico Público el cual tiene 12 años formando profesional y técnicamente a los jóvenes monsefuanos.

Instituciones educativas Nivel Inicial: Existen 22 instituciones educativas con este nivel de educación inicial.

NIVEL INICIAL		
Nombre	Director	Dirección
I.E. N° 012	Prof. Juana Antonieta Sánchez Lino	Ca. Mariscal sucre 899
I.E. N°043 “Niño Jesús”	Prof. Rosa Fernández Huamán.	Callanca Km 2
I.E. N°174 “Florecer”	Prof. Lidia Huamán Ramos.	Micarcape
I.E. N°124	Prof. Gloria Vásquez Moncada	Los Algarrobos
I.E. N°151	Prof. Mabel Suarez Quispe.	Alicán
I.E. N°152	Prof. María Senmache Elías	Cùsupe
I.E.N°178 “El edén el divino Nazareno”	Prof. Mary Carlos Mundaca.	Ca. Junín JNC
I.E.N°074 “Ntra. Sra. de la Misericordia”	Prof. Ana Obispo Delgado	Av. Carlos Conroy 598
I.E. “Sonrisitas School”	Prof. Maybel Puicon Custodio	Ca. Diego Ferre 685
I.E. “De bien social Perú”	Prof. Luz Romero Sosa	Fecheche La Victoria
I.E. “Juan Pablo II”	Prof. Mónica Sánchez Ñiquén	Av. Carlos Conroy 626
I.E. “Ignacio María de Orbegoso”	Prof. Manuela Vílchez Chero	Av. Mrs. Castilla 504
I.E. “Santa Teresita”	Prof. Andrea Ballena Aguilar	Ca. 28 de Julio 139
I.E. “Santo Toribio”	Prof. Marita Azabache Chero	Ca. Diego Ferre 528
I.E. “Carlos Weiss”	Prof. Humberto Angulo Espino	Ca. La Mar 340
I.E. “Ntra. Sra. De Fátima”	Prof. Edith Cornejo	Ca. Federico Castro 366

I.E. “Corazón de Jesús”	Prof. Augusto Mechan Llontop	Callanca
I.E. “ Federico Castro”	Prof. Ángel Montenegro Castro	Ca. 7 de Junio 880
I.E. “Nuevo Amanecer”	Prof. Haydee Gamarra Llontop	Prolg. 7 de Enero 254
I.E. “Manitos creativas”	Prof. Yaipén Uypán	Ca. Miguel Grau 579
I.E. “Inicial N° 444 “Santa Lupita”.	Mg. Rosa A. Vallejos Guerrero	Túllume

Instituciones educativas especiales: En la ciudad de Monsefú existen actualmente una institución educativa de nivel primaria especial donde se educa a aquellos monsefuanos con talentos especiales; esta institución se denomina Centro de Educación Especial “Mary Rice”; la actual directora de este centro es la profesora YtalaKamtGaleno; este centro tuvo como gestor al ex alcalde Teodoro Custodio Diez. Este centro de educación especial se encuentra ubicado en la calle Quiñones. Esta institución empieza a funcionar desde el año 1997 y desde ese año aún persiste y hace que nuestros pequeños monsefuanos con talentos especiales sigan aprendiendo y sorprendiendo a nuestro distrito.

Instituciones técnicas de Monsefú: en el distrito de Monsefú existe una institución Superior Tecnológica Pública la cual empieza a funcionar en el año 1989 como instituto tecnológico ofreciendo tres carreras profesionales: producción agraria, obstetricia y administración. Las prácticas de las carreras de enfermería las desarrollan en el Centro de Salud “Miguel Custodio”, Hospital Las Mercedes de Chiclayo y el Hospital Belén.

El Analfabetismo en Monsefú: El analfabetismo un problema social a nivel nacional, en estos últimos años han ido disminuyendo por el programa de Analfabetismo que instituyó el gobierno del actual presidente donde se ha podido lograr la disminución de estos indicadores. Ahora Monsefú ocupa el puesto 16 del ranking provincial; el puesto 28 del ranking departamental y el puesto 842 en ser el distrito con más analfabetos. Lo bueno es que nos estamos alejando de los primeros puesto por lo mismo que cada vez hay menos analfabetismo en nuestro distrito.

Aspectos laboral y cultural

En este plano, los monsefuanos se han sabido ganar un buen puesto dentro de las estadísticas de empleo pues en nuestro distrito debido a su trabajo de campo ha ido creciendo y disminuyendo el porcentaje de desempleo. Actualmente el hombre y la mujer monsefuana siguen siendo uno de los principales fuente de manutención de sus hogares tanto por el trabajo de campo como por el trabajo artesanal de la mujer monsefuana según Los datos estadísticos actuales el empleo a aumentado de un 55.47% a un 63.29% lo que indica que cada año hay menos desempleado en nuestro distrito, el ingreso mensual que se percibe actualmente sido en aumento pues según los últimos censos según la Fuente: Informe sobre Desarrollo Humano – Perú 2005, PNUD.

La artesanía es una de las principales actividades en la vida peruana. En muchas de sus líneas, posee un carácter ancestral, los que mantienen una serie de patrones culturales que las generaciones de hoy la transmiten de padres a hijos. Así mismo en nuestro país, la artesanía ha evolucionado mucho, desde el arte popular que desarrollaron y desarrollan nuestros pueblos como expresión cultural, hasta que se fue convirtiendo con el tiempo en producción de artesanías, entendida como la fabricación en serie de objetos artísticos de origen popular; constituyéndose ahora como un importante sector y con excelentes perspectivas. Pero sin duda el aspecto más importante de la Artesanía, es que está directamente ligada a la actividad turística; puesto que los artesanos, en la mayoría de casos en el Perú, mantienen relación directa con los turistas, quienes realizan diversas actividades en las localidades visitadas; entre ellas, el intercambio de expresiones culturales con los pobladores locales, una de ellas la actividad artesanal

Lambayeque ocupe el 6% en la participación artesanal de la Zona Norte de nuestro País; siendo el departamento con menor participación. Pero en cuanto a la artesanía de Monsefú se ha ganado un lugar muy representativo en la región donde sus artesanas participan de manera constante en eventos tanto locales, regionales y nacionales para demostrar por qué son las mejores artesanas de la región Lambayeque. En Monsefú se encuentran en total 14 asociaciones de Artesanas las cuales solo 13 participan con la municipalidad de Monsefú donde elaboran sus productos para exportarlos a otros departamentos de nuestro país y hacia el exterior. Actualmente la municipalidad apoya

a las asociaciones mediante un convenio con el CITE , Centro de Innovación Tecnológico Turístico – Artesanal Sipán , quienes hacen que los productos de las artesanas cambien y sean más novedosos con las destrezas que ellas tiene en sus manos , CITE se encarga también de hacerlas participar en ferias nacionales como EXHIBE que se realiza todos los meses de julio de cada año en la ciudad de Lima dándoles asila oportunidad de que sus productos se hagan conocidos a nivel nacional.

Dentro de la producción artesanal tenemos:

Manufactura: “Este arte brinda ocupación a las familias monsefuanas, en especial a sus mujeres. Sus excepcionales trabajos certifican y expresan el por qué Monsefú es reconocido a nivel nacional e internacional.”

- Tejidos en Paja Macora: Finos y ligeros sombreros, individuales, bolsos, y paneras son confeccionados por artísticas manos de expertos tejedores monsefuanos.
- Tejidos en hilo: Alforjas, fajas, ponchos y servilletas; así como mantos y paños, antiguamente trabajados en hilos de oro, deslumbran por la combinación de colores de los hilos y sedas, así como por sus diseños con motivos oriundos, como el pavo real y diversos detalles florales.
- Tejidos en fibras vegetales: Variados productos de mimbre, y otras fibras vegetales como el laurel, utilizado para fabricar muebles de sala. El sauce, con el que elaboran canastas y paneras; también son famosos los trabajos con carrizos y totora utilizados la confección de petates y esteras.
- Bordados a mano: Coloridos hilos, mostacillas y lentejuelas adoptan las más finas expresiones en éstos dibujos y figuras bordadas utilizadas en la confección de hermosas piezas de vestir como blusas y faldas que resaltan la belleza de la mujer monsefuana. También son famosos los estandartes, gallardetes y banderolas que aquí se diseñan.

Orfebrería: “Este arte de moldear los metales que los monsefuanos dominan a la perfección también es herencia de sus ancestros. Sus variadas técnicas y destreza les permiten elaborar bellos ornamentos de orfebrería: joyería, escultura y filigrana, finos y bellos trabajos galardonados en múltiples concursos nacionales”. “Los monsefuanos tienen un prestigio ganado, dominan muchas técnicas para trabajar el oro, plata, cobre

y el bronce, causando admiración a los visitantes. Su creatividad para confeccionar pequeñas y grandes joyas, lo califican como los más destacados orfebres de la región Lambayeque”.

Pirotecnia: Fabricados a base de pólvora y carrizo, dan colorido y ambiente festivo a las diversas celebraciones de carácter regional. “Monsefú destaca en la pirotecnia iluminando a colores el cielo peruano. Son profesionales en la fabricación de hermosos castillos de 10 y 15 cuerpos y fuegos artificiales que dan colorido maravilloso en las Fiestas Patronales”. Otras actividades que ocupan a estos pobladores son los trabajos en yeso y arcilla, de variados diseños, especialmente figuras religiosas.

Cestería: Esteras, pisos, tapizones, trapeadores, sandalias, campanas, cestos, canastos, paneras, fruteros, maceteros, carteras, bolsas de chambira, individuales, guardarropa, correa, gorros, sombreros, adornos, platos, aves, abanicos, artículos de estampas costumbrista.

Gastronomía: La gastronomía monsefuana goza de un privilegio único e incomparable en nuestra región y en nuestro país pues por su mixtura de ingredientes propios de sus suelos fértiles y por la imaginación y destrezas de la mujer monsefuana han hecho que la gastronomía monsefuana se gane un puesto muy importante en la sociedad lambayecana. La cocina no solo significa gusto, sabor, hábitos alimenticios y culinarios, consumo o preferencias significa mucho más pues es la herencia de nuestros antepasados que nosotros estamos obligados a seguir practicándola para que se mantenga viva en nuestros días. Los platos más representativos de nuestro pueblo son tan significativos que ha Monsefú lo ubican en un lugar muy importante en la gastronomía Lambayecana pues dicen que aquel que no aprobado la comida Monsefuana entonces no ha probado nada siendo así que los mejores platos típicos han ganado premios muy significativos tanto dentro de nuestra región como fuera de esta. La cocinera monsefuana siempre está acostumbrada a cocinar al aire libre con leña de algarrobo y lo más peculiar e importante es que utiliza los ingredientes caseros, como los animales que ella mismas los crían o como las hortalizas que ellas mismas cultivan; es por ello que los platos se han vuelto un boom para nuestro pueblo y no hay fiesta o jarana sin un plato de comida a la mano. En conclusión, este es el perfil geopolítico del contexto de la investigación, de acuerdo con las fuentes consultadas.

1.2. Evolución Histórica Y Tendencial De La Problemática

La creatividad no es sólo una manera de hacer mejor las cosas. Sin creatividad no podemos utilizar plenamente la información y la experiencia disponibles, encerradas dentro de viejas estructuras, viejas pautas, viejos conceptos y viejas percepciones.

Edward de Bono

En este apartado en el que lo fundamental es tener en claro la forma cómo ha evolucionado el Objeto de Estudio: el desarrollo del pensamiento creativo en el proceso de formación de los niños y niñas de 5 años. En primer orden se hace necesaria la definición de lo que significa el pensamiento; en ese sentido encontramos que Arboleda (2016) dice que “El pensamiento es una función psíquica en virtud de la cual un individuo usa representaciones, estrategias y operaciones frente a situaciones o eventos de orden real, ideal o imaginario. Otras funciones de la dimensión mental son, por ejemplo, la inteligencia, las emociones, la voluntad, la memoria, la atención, la imaginación, la motivación, la cognición y el aprendizaje. La diferencia específica del pensamiento con respecto a las otras funciones estriba en su poder para que el sujeto lo use constructivamente en el mundo de la vida, interactuando con estas. Así, pensar sería usar la inteligencia, el aprendizaje, la memoria, en fin la cognición, en la experiencia de mundo”. Pág. 1

La mayoría de las fuentes consultadas sobre el origen, evolución histórica de la creatividad nos dicen que “en el mundo antiguo no existió el concepto de creatividad en forma explícita. Los griegos no tuvieron ningún término equivalente con exactitud a los de crear y creador. Los artistas, que siglos más tarde serán la mayor expresión de la creatividad, se limitaban a imitar las cosas ya existentes en la naturaleza. En latín, en cambio, existían los términos creatio y creare, que en su sentido más profundo designaron durante el período cristiano el gran acto divino de creación de todo lo existente a partir de la nada. La consecuencia más clara de esta concepción, de sensible valor para el pensamiento religioso, consistió en privar completamente al hombre de la posibilidad de crear. Formas de pensamiento que influyó en los procesos de formación inicial y fundamentalmente básica. Esto determinó que durante muchos siglos la creación fuera por excelencia un acto divino, y por consecuencia no accesible a los seres humanos. Con dificultades el concepto de creatividad evolucionó hasta su

sentido actual. Entrando en el siglo XIX el término creador se extiende nítidamente a los asuntos humanos. Desde el punto de vista conceptual, el hecho fundamental lo constituye la renuncia a pensar que toda creación debe surgir de la nada. Eliminada esta condición, los seres humanos también son concebidos como creadores, pero esta vez a partir de los elementos existentes. Los términos creador y creatividad se incorporan inicialmente al lenguaje del arte y prácticamente se convierten en su propiedad exclusiva. Durante mucho tiempo creador fue sinónimo de artista. En el siglo XX el concepto de creatividad toma por fin toda su fuerza y extensión. Desaparece ahora la creencia que otorga el patrimonio de la creación a los artistas, y se asume una perspectiva que permite hablar de creación y creatividad en todas las personas, y con respecto a cualquier actividad y a todos los campos de la cultura y pasa sin problemas a los actos educativos, esencialmente a los procesos de educación inicial. El especialista polaco Wladyslaw Tatarkiewicz propone dividir esta historia en cuatro fases: 1. Durante mil años el concepto de creatividad no existió en filosofía, teología o arte. Los griegos no tuvieron este término, y los romanos nunca lo aplicaron a estos campos. 2. Durante los siguientes mil años estuvo exclusivamente en la teología: Creator era sinónimo de dios, y siguió empleándose en este sentido hasta una época tan tardía como la Ilustración. 3. En el siglo XIX el término creador se incorporó al lenguaje del arte y se convirtió en sinónimo de artista. Aparecen nuevas expresiones como el adjetivo creativo y el sustantivo creatividad. 4. En el siglo XX la expresión creador se aplicó a toda manifestación cultural. Se comenzó a hablar de creatividad en la ciencia, la política, la tecnología, etc. En síntesis, tenemos una singular historia que nos lleva desde un extremo a otro. Primero la creatividad es ajena a la experiencia humana porque no existe la autoconcepción de creador, y en su versión más radical porque nadie puede ser creativo dado que tal posibilidad se reserva sólo a dios. Finalmente, en el otro extremo, todas las personas son creativas, aunque de diferentes maneras y en diferentes grados, y la creatividad está presente en toda actividad humana y en cualquier manifestación de la cultura.

Recuperado en: <http://glosarios.servidor-alicante.com/creatividad/historia-del-concepto-de-creatividad>

A partir de los puntos de vista históricos, las autoridades educativas concentran la atención en la importancia de la imaginación, inventiva y creatividad del ser humano.

Surge así la necesidad de crear instrumentos que evaluaran la creatividad o el potencial creativo. Al respecto, Gardner (1993:170) indica: ...en su búsqueda de formas para medir la creatividad, repitieron la mayoría de los errores que se habían cometido a través de la historia de las pruebas de inteligencia. O sea, trataron de crear mediciones de las habilidades de pregunta corta y con un tiempo limitado; habilidades que creían esenciales para la creatividad, la capacidad de dar una variedad de respuestas a una pregunta (pensamiento divergente) o crear muchas asociaciones inusuales a un estímulo (fluidez de ideas). De acuerdo con el criterio de investigadores, las pruebas para la creatividad no han llenado su principal función. Son instrumentos confiables que miden algo más que la inteligencia psicométrica, pero no pueden ser pruebas predictoras de la creatividad de un individuo, pues sus producciones se basan en un campo determinado (Gardner, 1993). En años recientes, los investigadores se dirigen a examinar con detalle lo que sucede cuando los individuos se enfrentan con actividades de solución o de encontrar problemas. Estos estudios aportan dos resultados significativos: a. Los individuos creativos no parecen tener a su disposición operaciones mentales que les pertenezcan sólo a ellos; los individuos creativos hacen uso de los mismos procesos cognitivos que las demás personas, pero los usan de forma eficiente y flexible, y al servicio de metas ambiciosas y, generalmente riesgosas. (Perkins, ref. por Gardner, 1993:171). b. Los individuos altamente creativos, parece que llevan la vida de forma diferente. Están muy metidos en su trabajo y lo hacen con pasión, tienen la necesidad de hacer cosas nuevas y tienen claros sus propósitos y metas.

Además, son muy reflexivos en sus actividades, el uso del tiempo y la calidad de lo que hacen. (Gruber, ref. por Gardner, 1993:171). Es importante denotar los principios de la enseñanza creativa, definidos por Logan y Logan (1980:48), que resumen las características que deben considerarse en una educación promotora del desarrollo creativo en el alumno: a. Es de naturaleza flexible: Está en función de la singularidad de los alumnos, y estructurada de acuerdo con las diferentes capacidades, intereses e historiales sociales de los niños. b. Requiere métodos de enseñanza indirecta: Requiere del arte de deducir, preguntar, sugerir, proporcionar pistas, indicar alternativas e integrar. Estimula las capacidades asociativas, pone en movimiento las operaciones connotativas y fomenta el pensamiento creativo. c. Es imaginativa. d. Fomenta el uso único de materiales e ideas: Debe ofrecer oportunidad de combinar actos y

pensamiento, la experiencia y la creación, el aprendizaje y la experimentación; ello es esencial si se quiere que los niños desarrollen al máximo su potencial. e. Favorece la relación: Que implica una interacción en la que intervienen el profesor, el alumno, el tema y una experiencia o actividad de aprendizaje particular. f. Es de naturaleza integradora. g. Refuerza la autodirección: El maestro sólo guía el aprendizaje, pero es el niño quien aprende. h. Implica autovaloración. i. Comporta riesgos, pero aporta recompensas: El aprendizaje implica autorrealización. En este contexto el papel del docente es fundamental, ya que es él quien reconoce, estimula y recompensa el talento creativo del alumno. Debe prevalecer en todo momento el espíritu creativo y original del docente, que promueva e incentive el crear, inventar, imaginar e interrogar. En el individuo talentoso, su capacidad intelectual superior y sus capacidades especiales le permiten obtener logros en diversos campos; la valoración de estos debe integrar factores personales, familiares, educativos, socioeconómicos, ambientales, culturales, entre otros que intervienen en el desarrollo de sus potencialidades y en la obtención de un rendimiento con excelencia.

En conclusión, al promover una educación que permita el desarrollo del talento creativo de los niños, los docentes deben tener motivación para estimular una mente creativa en ellos. Shmukler (1985) indica que el juego imaginativo, siendo afectivo y cognitivo a la vez, tiene una función esencial para el desarrollo y ayuda al niño a adquirir un equilibrio entre la experiencia interior y exterior, y a desarrollar una reserva de recursos, actividades y autoestima, estimulando al mismo tiempo la curiosidad y la capacidad para investigar. Es fundamental considerar que en cualquier etapa del desarrollo del niño el juego es de sumo interés, debido al gran impulso creativo que fomenta en él; además de que este aprende a conocerse a sí mismo, mediante las experiencias que vive durante los juegos. En ellos establece relaciones con los demás niños y descubre sus habilidades, destrezas y necesidades. En este sentido, el ambiente y las condiciones sociales que rodean al niño son primordiales para estimular el proceso de creatividad. Se puede enseñar a los niños de manera que utilicen sus habilidades creadoras de la mente, ya que éstas son bastante distintas de aquellas que se miden con las pruebas tradicionales de inteligencia. Así, el niño creativo requiere, para su pleno desarrollo, la oportunidad de participar activamente en el proceso de aprendizaje; en él expone sus ideas y fantasías, expone su iniciativa, manifiesta su curiosidad y plantea interrogantes, necesidades, inquietudes y

aspiraciones. En el desarrollo de las potencialidades del niño, se debe estimular su inventiva, su participación en la solución de problemas; proporcionando un marco de libertad y de respeto, en el que pueda manifestar sus ideas innovadoras y sus dotes de investigador. En un proceso educativo integrador es necesario estimar los resultados obtenidos de la aplicación de: los tests de inteligencia colectiva e individuales, de rendimiento académico estandarizado, pruebas de diagnóstico; asimismo, se requiere considerar las características de la personalidad del estudiante, el talento cognitivo, las aptitudes, las habilidades, la capacidad creativa, la motivación, el desarrollo en la actividad escolar, la relación con el núcleo familiar y con el ambiente sociocultural en el que se desenvuelve la persona. Así, el fin de la educación no es sólo una preparación para la vida, sino que también es el cómo facilitar el desarrollo de actitudes creativas y abiertas al conocimiento del estudiante. El ser humano, desde su nacimiento, se encuentra en una interacción constante con la familia y el contexto social; por lo que, para desarrollar las capacidades intelectuales, aptitudes y habilidades requiere del afecto, comprensión, atención y estímulo de las personas que comparten sus aspiraciones, expectativas y metas. Asimismo, necesita de instituciones educativas que se interesen por estimular sus potencialidades en los marcos sociales y culturales en que se desenvuelve. Por lo tanto, se recomienda la integración de la familia, la sociedad y las instituciones educativas en proyectos que fomenten el desarrollo del talento en los estudiantes.

1.3. Características Y Regularidades Del Problema

“El arte supremo del maestro es despertar la ilusión por la expresión creativa y los conocimientos”

Albert Einstein

Ridao (2017) considera que la creatividad es la cualidad del ser humano que le permite generar nuevos universos, ampliando el mundo de lo posible. Esta conlleva a transformar y transformarse para vivir momentos únicos, gratificantes, reveladores, vitales, que contribuyen a la construcción de una existencia plena. Pero, se debe entender como *pensamiento divergente* a aquel que se desarrolla con la creatividad. Se

lo ubica en el hemisferio derecho del cerebro, es el encargado de controlar el lado izquierdo del cuerpo humano. Se caracteriza por:

- Ser intuitivo, espontáneo, emotivo, espiritual, fantasioso.
- La variedad de respuestas, aceptables y válidas.
- Recurre a la imaginación como fuente de ideación.
- Libre expresión, fluencia y apertura.
- Realiza múltiples conexiones y analogías. Acontece lo insólito, lo nuevo, lo desconocido, lo original.
- No necesita apelar a los datos de la memoria

Así mismo se entiende al pensamiento convergente como aquel que produce una respuesta ligada a la cultura y la ciencia. Se lo ubica en el hemisferio izquierdo del cerebro, es el encargado de controlar la parte derecha del cuerpo humano. Sus características son:

- Es organizado, conservador, planificador, lógico, analista, detallista.
- Recurre ineludiblemente a la memoria
- Respuestas concretas y precisas.
- No media necesariamente la imaginación.
- Convencional, estatuído.

Cada tipo de pensamiento con sus características particulares es fundamental a la hora de desarrollar la creatividad de manera armónica y dinámica. Tanto uno como el otro constituyen los motores que ponen marcha el proceso creativo, y por ende, las infinitas posibilidades de aprendizaje. “La creatividad empieza en la mente y es impulsada por una fuerza irresistible que exige la expresión.”(Logan y Logan, 1980, p.35)

El niño desde sus primeros contactos con el mundo se interroga por todo, por su entorno, por las cosas y los sujetos que lo rodean. Por esta curiosidad aparece una actitud de búsqueda y de descubrimiento por lo que sucede, por lo fenoménico. Para

cumplir esta función los (las) docentes deben estar perfectamente preparadas en lo filosófico de la formación, lo científico y tecnológico y las características docentes, en este aspecto se encuentra muy descuidado: de tal manera que los niños y niñas tienen poco incentivo y motivación para realizar un desarrollo creativo de primer orden.

El niño especialmente en la etapa de la educación inicial aprende a través del juego. El descubrimiento es el medio, la participación el método, y los conocimientos los objetivos de búsqueda; tal como lo manifiesta Logan y Logan desde 1980 p. 103. Pero la teoría del juego no debe estar aislada de otras disciplinas como la Educación Física, las Matemáticas, la Filosofía, la Sociología, etc., que es el propósito de este trabajo. ¿Cómo articular en un proceso lúdico otras disciplinas afines y complementarias? De tal modo que la formación infantil sea integral e integradora. Los niños y niñas aprenden interactuando con las cosas, con otros niños y adultos, y así van construyendo una autorepresentación del mundo, pero en este camino de interrogación y respuestas también se enfrentan al mundo. Este conocimiento está íntimamente vinculado con la vida, en esta aprehensión y comprensión surge la posibilidad de creación.

¿Para este tipo de necesidad infantil que docente se necesita en las instituciones encargadas de la educación inicial? La investigadora en su aporte esencial propone la solución.

La educación inicial impartida en nuestros Jardines de Niños y modalidades similares constituyen la primera etapa de institucionalización de la infancia, donde el niño acude a un ambiente diferente del familiar, en el cual es acogido (en un principio) por personas extrañas a su cotidianeidad. Su entorno se amplía y las posibilidades de acción se expanden buscando nuevos rumbos en búsquedas de aprendizajes e interacción con el mundo.

Un educador creativo, es aquel que motiva al niño a poner en juego todo tipo de indagaciones, lo escucha activamente, se constituye en guía, en la persona que lo acompaña y lo alienta en su curiosidad y descubrimientos. El educador creativo debe ante todo respetar a la infancia y su necesidad lúdica como medio de acercarse al mundo. También alentar e incentivar a sus alumnos a pensar creativamente, a experimentar, a explorar, a ensayar, a formular hipótesis, a realizar constataciones y

contrastaciones entre lo que se supone y lo que la realidad le muestra que es; a indagar buscando nuevas respuestas o soluciones a los problemas planteados, de esta manera el niño arribará a conocimientos altamente significativos y el pensamiento operará enriqueciendo sus estructuras orientándolo a un nivel de mayor complejidad en cuanto a operaciones mentales y enriquecimiento de la inteligencia creadora. Por otro lado, el docente debe ser un investigador permanente de la vida infantil, conocer el desarrollo de cada etapa evolutiva en su aspecto fisiológico, social y cultural, un docente consciente de que el mundo es una unidad, donde el aprendizaje y la enseñanza son parte del cosmos y no compartimentos estancos, donde el todo tiene un movimiento espiralado y dinámico. Hay que tener en cuenta que el niño pasa de un pensamiento altamente egocéntrico, intuitivo y concreto a otro más descentralizado, analítico y abstracto; este proceso no se da de manera inmediata, ni espontánea sino que corresponde a una génesis, a una evolución.

Se debe enseñar a investigar a los más pequeños abrirlo al planteamiento de preguntas y la búsqueda de respuestas, lo fundamental es saber escuchar y mirar a los niños. Asimismo es importante que los infantes aprendan a escuchar y mirar al otro/s, así su pensamiento e inteligencia avanzan en un proceso evolutivo donde la creatividad es la fuente de la vida compartida. Si bien la habilidad de los niños para aprender a utilizar el modo de investigación difiere en cada edad, el educador es el encargado de formular los objetivos adecuados a la capacidad evolutiva de cada niño y guiar la investigación. Cuando este modo de aprender se valora como una estrategia didáctica, conduce al niño a hacer deducciones correctas sobre los fenómenos. El niño suficientemente motivado descubre por sí mismo las generalizaciones o deducciones contenidas en el tema presentado, como resultado de su propio razonamiento y manipulación de hechos básicos. Los niños realizan aprendizajes verdaderamente significativos cuando tienen la posibilidad de participar activamente en la situación enseñanza aprendizaje. Por medio de la participación activa experimentan la emoción del descubrimiento y el placer de solucionar los problemas por propia iniciativa.

Por otro lado, siempre que orientemos la labor educativa al desarrollo de la creatividad tenemos que tener en cuenta que la creación es una vivencia única, personal (sale de dentro), que tiende naturalmente a comunicarse a través de un producto. Este producto es una elaboración del sujeto y puede ser un objeto, un juego, un conocimiento, etc. es

el punto de llegada del proceso creativo. Por todo lo expresado es necesario que la actividad docente se aborde desde una metodología creativa, que la investigadora llama Modelo Interdisciplinario; pero también se deben considerar las ideas de David De Prado (2007) como una de las formas adecuadas para una labor pedagógica dedicada a la infancia “ La metodología tecnocreática *-Teoría estructurada en un paradigma integrador de «pensamiento y acción divergente» personal y grupal para interpretar y transformar la realidad interiorizada circundante, de modo que el ser humano se auto-proyecte y se auto-controle a sí mismo, se auto-exprese y se auto-comprenda a sí mismo, camino de una autorrealización plena paulatina y permanente, mediante procesos y técnicas de expresión y creación total, de innovación e invención cooperativa y comunitaria-*, se sitúa en las antípodas de la enseñanza informativa, reproductora de lo establecido, de la cultura y formas predominantes. Los fundamentos básicos de la tecnocreática son la libertad e iniciativa personal y grupal, la experimentación lúdica continua, la información amplia y contrastada con la práctica, la espontaneidad desinhibida y liberada de miedos y prejuicios, la rotura trasgresora de normas, moldes y formas preestablecidas, etc. La tecnocreática requiere y estimula un ambiente permisivo y liberador, innovador y rico, apreciador y encauzador de lo nuevo, lo loco, lo absurdo y lo imposible, lo irracional y lo fantástico, pues lo racional y convencional, lo rutinario y controlado, lo posible y lo real ya es conocido.”

El panorama cultural contemporáneo es harto complejo, los cambios se suceden en un torrente cuali y cuantitativamente más acelerados que en épocas pasadas. Los problemas actuales requieren respuestas urgentes y con un grado de creatividad acordes a las demandas tecnológicas. El hombre es un ser creativo por naturaleza, que busca adaptarse a las circunstancias socio-históricas dentro de las coordenadas temporo-espaciales, para lo cual despliega todo su potencial en virtud de un proyecto de vida que abarca la faz personal y profesional. Aquel ser humano que en su faz profesional se dedica a la labor educativa el reto o desafío implica un doble juego, por un lado comprometerse, responsabilizarse por el bien y la mejor calidad de vida de los demás - en el caso de la educación inicial, por los niños más pequeños -, y por otro lado, adaptarse a las nuevas tecnologías y cambios culturales (léase globalización, multiculturalismo, diversidad). Por ende, las alternativas para la práctica educativa deben ajustarse al interjuego entre necesidades e intereses infantiles, cultura y

sociedad, para lo cual es necesario replantearse nuestro quehacer cotidiano en las aulas o salas, respetar por sobre todo a los niños, y ser críticos de las modas pedagógicas que detentan el éxito a costa de la infancia. La tarea del educador se centra en descubrir y cultivar al máximo el potencial creativo de cada niño, para lo cual primero ha tenido que ser capaz de descubrir su propio potencial creativo. Este camino conlleva a la autorrealización y autoestima por parte del alumno y del maestro.

El aprendizaje en el nivel inicial se centra en fomentar la actividad lúdica como proceso que conlleva al niño a desarrollar su potencial creativo, al desarrollo de su capacidad perceptiva, a resolver problemas por medio de la exploración, ensayo, descubrimiento, desarrollo del pensamiento crítico, analítico y sintético, o sea, a participar activamente en actividades de investigación. En síntesis el futuro de la sociedad depende del desarrollo adecuado de las generaciones más jóvenes, la labor pedagógica debe sembrar por medio de la creatividad las mejores semillas para cosechar los mejores frutos.

1.4. Metodología

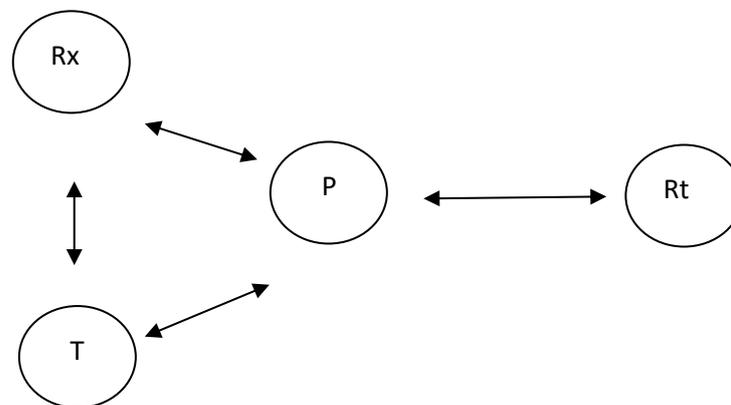
NATURALEZA DE LA INVESTIGACIÓN

El estudio se enmarca en el paradigma de Investigación denominado Socio crítico, Tecnológico, Cuasi-experimental. De acuerdo con Arnal (1992), el paradigma socio-crítico adopta la idea de que la teoría crítica es una ciencia social que no es puramente empírica ni sólo interpretativa, sus contribuciones se originan de los estudios comunitarios y de la investigación participante. Tiene como objetivo promover las transformaciones sociales y dar respuestas a problemas específicos presentes en el seno de las comunidades, pero con la participación de sus miembros. Por esta razón este trabajo es socio crítico porque según su finalidad busca solucionar las deficiencias en el desarrollo del pensamiento creativo de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°444 de la Urbanización Túllume del distrito de Monsefú – Chiclayo-, mediante la propuesta teórica de un Modelo Interdisciplinar, fundamentado en las teorías de la psicología educativa, de la creatividad y el pensamiento divergente. Es tecnológico, porque busca elaborar un conocimiento útil para resolver un problema concreto que surge principalmente en las necesidades de la

sociedad; en este caso propone los procesos de un modelo interdisciplinario sustentado en las teorías científico social de la psicología educativa, de la creatividad y el pensamiento divergente para solucionar el objeto de estudio y, es cuasi experimental porque por medio de este tipo de diseño Por medio de este tipo de investigación podemos aproximarnos a los resultados de una investigación experimental en situaciones en las que no es posible el control y manipulación absolutos de las variables. De acuerdo a la metodología de trabajo, la investigación determinará la relación de ambas variables de tipo causal.

Diseño: Cuasi-experimental

Esquema



Leyenda:

Rx : Estudia una determinada realidad

T : Enfoques teóricos para estudiar la mencionada realidad

P : Propuesta teórica para solucionar el problema.

Rt : Realidad transformada

1.4.1. Población Y Muestra

13 niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°444 de la Urbanización Túllume del distrito de Monsefú – Chiclayo.

Como se puede verificar el universo es bastante pequeño razón por la que se tomó como muestra.

1.5. Métodos, Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

A. Métodos:

Método histórico. Ha permitido el conocimiento de las distintas etapas del objeto de estudio en su sucesión cronológica, Para conocer la evolución y desarrollo del objeto estudiado en la investigación se hizo necesario revelar su historia, las etapas principales de su desenvolvimiento y las conexiones históricas fundamentales. Mediante el método histórico se analizó la trayectoria concreta de la teoría, su condicionamiento a los diferentes períodos de la historia, mirada esencial desarrollada en el Capítulo I.

Método sistémico. Sirvió para modelar el objeto mediante la determinación de sus componentes, así como las relaciones entre ellos. Esas relaciones determinaron, por un lado la estructura del objeto; y, por otro su dinámica, fundamentalmente, determinadas en la Matriz de la Investigación.

Método sintético. Es un proceso utilizado mediante el cual se relacionaron hechos aparentemente aislados. Esto consiste en la reunión racional de varios elementos dispersos en una nueva totalidad, se presenta más en el planteamiento de la hipótesis.

Método lógico. Permitió la observación de las variables estudiadas, la elaboración de la Matriz de relaciones lógicas, problema, objeto de estudio, objetivo general, campo de acción, hipótesis, tareas (objetivos específicos), formulación de conclusiones.

Método dialéctico: Para explicar las leyes que rigen las estructuras económicas y sociales, sus correspondientes superestructuras y el desarrollo histórico del contexto, en el que se desarrolla la investigación.

B. Técnicas e instrumentos:

Observación: Consiste en el registro sistemático, viable y confiable de comportamiento o conducta manifiesta. Su instrumento de medición, en este caso, fue

la Escala de Apreciación. Que puede utilizarse como instrumento de medición en muy diversas circunstancias.

Entrevista: Este procedimiento es altamente valioso y útil para recabar informaciones actualizadas que probablemente no están disponibles en las publicaciones escritas; se puede verificar en la elaboración del Capítulo I, permite la búsqueda de soluciones puntuales en el ámbito escolar, familiar, laboral, científico, periodístico, etc.

Fichaje: Permite recoger información teórica sobre el problema de investigación que se encuentra en los diferentes escritos. Su instrumento es la ficha.

Test: El objetivo es medir la cuestión concreta del individuo, dependiendo de qué tipo sea el test, se va a valorar, normalmente el estado en que esta la persona relacionado con su personalidad, amor, concentración, habilidades, aptitudes, entre otros.

C. Análisis estadístico de los datos:

Para el análisis de los datos se siguió los siguientes pasos:

Seriación: Se ordenan los instrumentos de recolección de datos.

Codificación: Se codifican de acuerdo al objeto de estudio. Consiste en darle un número a cada uno de los instrumentos.

Tabulación: Aplicados los instrumentos se procede a realizar la tabulación, empleando la escala numeral. Se tabulará cada uno de los instrumentos aplicados por separado.

Elaboración de cuadros: Los instrumentos tabulados nos permitirán elaborar cuadros o tablas por cada uno de los instrumentos. Los cuadros o Tablas elaboradas nos permiten realizar un análisis e interpretación de los datos recogidos y así poder comprobar la hipótesis de estudio planteada.

CAPÍTULO II
FUNDAMENTOS FILOSÓFICOS,
EPISTEMOLÓGICOS, CIENTÍFICOS Y
TECNOLÓGICOS DE LA
INVESTIGACIÓN

CAPÍTULO II: FUNDAMENTOS FILOSÓFICOS, EPISTEMOLÓGICOS, CIENTÍFICOS Y TECNOLÓGICOS DE LA INVESTIGACIÓN

MARCO TEÓRICO

2.1. Articulación de la Investigación con algunos Estudios Precedentes

Vargas (2001), en su investigación precedente encontró que la creatividad es una facultad inherente al ser humano, pero ésta como todas las demás facultades humanas debe ser promovida por un conjunto de actividades, entre las que se encuentran como importantes las artes plásticas que desde la niñez se experimentan. De acuerdo a lo expresado por la autora, coincidimos en que la creatividad es inherente en el ser humano y por lo tanto debe ser estimulada a temprana edad con la ayuda de un programa que permita desarrollar la misma valiéndose de las diferentes estrategias metodológicas. Arroyo (2002), encontró que la experiencia docente ha demostrado que los niños y niñas inician el aprendizaje fuera del ámbito escolar, sin embargo, los maestros están abocados a cumplir el programa curricular establecido por la sede central descuidando aspectos importantes del desarrollo humano como los afectos, sentimientos, relaciones, descubrimientos, indagaciones, formación de juicios o conceptos propios, todo aquello que forma parte de la vida cotidiana. Guevara (1997), manifiesta que para desarrollar la creatividad del alumno es necesario que tenga el espacio suficiente y la creatividad requerida en donde pueda ensayar, probar y rehacer sus trabajos y en donde pueda demostrar originalidad, fluidez, flexibilidad y elaboración. Michalko (2002) describe el papel que desempeña los docentes para estimular el pensamiento creativo. El papel del docente debe ser la de un facilitador. La habilidad de este facilitador debe empujar al grupo hacia el pensamiento productivo y creativo. Este facilitador debe poseer un pensamiento flexible y que fluya suavemente. La tarea esencial del facilitador es liberar el pensamiento creativo de los niños. Este se puede dar a través del intercambio de dibujos, gráficos, pinturas, objetos, entre otros. Montañés (2003), en su investigación encontró que el pensamiento creativo necesita de una instrucción adecuada que anime a los niños a mantenerlo y practicarlos. Para mejorar la creatividad de los niños es indispensable que los adultos, particularmente los educandos, tengan una actitud creativa y acepten,

estimulen y fomenten el pensamiento divergente, toleren las disidencias de sus alumnos, animen a los niños a confiar en su juicio, reconozcan que todas las personas son capaces de alguna forma de creatividad y generen en la familia o en el aula un clima adecuado, positivo, motivador, de seguridad psicológica y confianza en el éxito de sí mismo. Freinet (1994), sugiere que lo importante son los principios en los que se basan las técnicas, no la técnica en sí dado que éstas deben desarrollar la capacidad creadora y la actividad de los niños al opinar, discutir, manipular, trabajar, investigar y criticar la realidad desde una perspectiva de transformación social.

Las claves pedagógicas que se encuentran tras las técnicas son las siguientes:

- El tanteo experimental.
- La educación por y para el trabajo.
- La cooperación.
- La importancia del ambiente escolar y el texto, el dibujo libre y los libros de vida.

Son actividades que el niño realiza libremente, es decir, escogiendo el tema que él quiere. Se llevan a cabo en la escuela o fuera de ella, siempre que el niño tenga alguna cosa que explicar o que comunicar, y no se trata nunca de una tarea impuesta, es libre. Freinet argumentaba que el texto y el dibujo libre, además de permitir que los niños se comuniquen con sus compañeros y con el maestro transmitiéndoles lo que sienten, hacen de puente entre la escuela y la vida. (Pareja, s.f).

Cabezas Salmon Mayelin (2011) DICE: “La Interdisciplinariedad en la Formación Inicial del Maestro Primario”. Sostiene que teniendo en cuenta que la formación inicial del maestro primario desde la interdisciplinaria ha sido menos investigada. De ahí que la preparación interdisciplinaria del maestro primario, es uno de los retos de primer orden en los educadores del siglo XXI que lo convertirán en docentes capaces de dirigir el proceso con un carácter formativo integrador e interdisciplinario. Es objetivo de los autores reflexionar sobre lo favorable que sería para el maestro primario desarrollar un pensamiento pedagógico interdisciplinario. Para esto existen palabras claves, Formación, pensamiento complejo, interdisciplinariedad, maestro primario, colectivo pedagógico, desempeño interdisciplinario. La interdisciplinariedad se ha trabajado por disímiles investigadores a lo largo de la historia. La dinámica del

mundo contemporáneo ha exigido una comprensión más profunda de los fenómenos y suceso del mundo del siglo XXI por lo que los científicos recurrieron al enfoque interdisciplinario para su interpretación. La cual está relacionada con los esfuerzos realizados por el hombre en pos de integrar situaciones y aspectos conformes a la práctica científica social donde las soluciones exigen un conocimiento integral. Lo que conlleva a la elaboración de enfoques más idóneos que ha permitido la pluralidad de las disciplinas independientemente de sus métodos.

Entre las definiciones que podemos encontrar de interdisciplinariedad tenemos la aportada por el Colectivo de autores del ICCP (1984), “ La interdisciplinariedad o ínter materias es aquella que establece la formación de sistema de conocimientos, hábitos y habilidades; que sirven de base a todas las cualidades esenciales significativas, en otras palabras: estos conocimientos, hábitos y habilidades de las distintas materias, están integrados en sistemas que necesariamente deben coordinarse, de tal modo, que permitan formar en el estudiante un sistema generalizado de conocimiento integrado en su concepción del mundo” Del análisis realizado se desprenden dos maneras de analizar la interdisciplinariedad en el proceso pedagógico: una que toma en cuenta el desarrollo histórico de la ciencia y la otra está dada en el modo en que se llevan a cabo en el proceso de desempeño profesional. De las posturas anteriores se asume la lógica para concebir la interdisciplinariedad en la formación del maestro primario precisamente a partir del modo de actuación interdisciplinario en nuestros estudiantes que le permita asumir responsablemente su formación de una forma más integral a partir de la integración curricular. (Cabezas, 2011).

2.2. Bases Teóricas

2.2.1. Teoría de la Psicología Educativa

Como bien lo indica su nombre, la psicología educativa es una ciencia interdisciplinar que se identifica con dos campos de estudios diferentes, pero interdependientes entre sí. Por un lado, las ciencias psicológicas, y, por otro, las ciencias de la educación.

EL núcleo central entre estas dos ciencias es aquello que provee a la psicología educativa de una estructura científica constitutiva y propia, que viene conformado a través del estudio del aprendizaje; como fenómeno psicológico que depende básicamente de las aptitudes, diferencias individuales y del desarrollo mental, y también, como factor fundamental de la educación, en cuanto objetivo de la enseñanza o relación maestro-alumno.

La psicología educativa se ocupa de los procesos de aprendizaje de temas educativos y de la naturaleza de las intervenciones diseñadas para mejorar ese aprendizaje. No es tanto una rama separada de la psicología sino como un conjunto de preguntas y preocupaciones que psicólogos con diferentes formaciones, diferentes métodos y diferentes perspectivas sobre el aprendizaje y el desarrollo se han planteado de diferentes maneras a lo largo de décadas.

No obstante, la psicología educativa ha de ser tratada como una ciencia autónoma, poseedora de sus propios paradigmas que van desde el estudio experimental hasta el tratamiento de problemas específicamente educativos que se producen en el ámbito escolar.

Podemos señalar por tanto que la psicología educativa trata de cuestiones tales como:

- El proceso de aprendizaje y los fenómenos que lo constituyen como la memoria, el olvido, la transferencia, las estrategias y las dificultades del aprendizaje.
- Los determinantes del aprendizaje, partiendo del estudio de las características del sujeto cognoscente: disposiciones cognitivas, afectivas y de personalidad que pueden influir en los resultados del aprendizaje; la enseñanza y desarrollo del pensamiento, implicaciones educativas; y los alumnos con necesidades especiales.
- La interacción educativa existente entre maestro-alumno, alumno-alumno, maestro-alumno-contexto educativo, así como la educación en el ámbito familiar, la estructura y proceso del aula como grupo, y la disciplina y control en la clase.

- Los procesos de instrucción: procesos psicológicos de la instrucción, instrucción y desarrollo, objetivo de la instrucción, la enseñanza individualizada, la evolución psicoeducativa y el proceso escolar.

En el desarrollo de la psicología educativa, han sido esencialmente relevantes tres grandes tendencias dentro de la psicología cognoscitiva. En primer lugar, se ha producido un giro hacia el estudio de formas de comportamientos cognoscitivos cada vez más complejas, incluyendo las que forman parte del currículum escolar. En segundo lugar, ha habido un interés cada vez mayor en el papel del conocimiento del comportamiento humano, dirigiéndose los esfuerzos en la actualidad a encontrar maneras para representar la estructura del conocimiento y a descubrir cómo se usa el conocimiento en las diferentes formas del aprendizaje. Como consecuencia natural de este interés, ahora la atención se centra en el carácter significativo y la comprensión como parte normal del proceso de aprendizaje.

Por el momento la psicología educativa se ha caracterizado como una ciencia muy descriptiva, que analiza la ejecución, pero que no produce sugerencias para mejorarlas. El fin de la mayoría de los psicólogos educativos es de convertirla en una ciencia descriptiva capaz de guiar procesos de enseñanza así como de describir procesos de aprendizaje. (Hernández, 2000).

2.2.2. Teoría de la Creatividad

El proceso creativo es una de las potencialidades más elevadas y complejas de los seres humanos, éste implica habilidades del pensamiento que permiten integrar los procesos cognitivos menos complicados, hasta los conocidos como superiores para el logro de una idea o pensamiento nuevo.

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

profundizar sobre el tema y se desarrollan trabajos y aportaciones alusivas a este concepto.

Iniciaremos esclareciendo y revisando algunas ideas en torno a la ‘Creatividad’, la cual es una palabra que se encuentra categorizada como un neologismo inglés común, sin embargo, este concepto no se consideraba incluido dentro de los diccionarios franceses usuales y de igual manera, tampoco aparecía en el Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española (1970), tal como el concepto que ahora se maneja como: ‘creatividad’. Fue hasta versiones más actuales cuando se dio su inclusión tanto en éste como en otros diccionarios. Así en la edición de (1992 pp. 593), que este diccionario la define como: “facultad de crear, capacidad de creación”. En 1971, la Real Academia de la Lengua Francesa discutió sobre la aceptación o no de esta palabra y se optó por la negativa. Hoy se ha generalizado y su empleo como podemos constatar es universal.

Continuando con la revisión en enciclopedias y diccionarios, encontramos que en la Enciclopedia de Psicopedagogía Océano (1998 pp. 779-780), se define ‘creatividad’ como: “Disposición a crear que existe en estado potencial en todo individuo y a todas las edades”. Por otra parte, en el Diccionario de las Ciencias de la Educación Santillana (1995 pp. 333-334), se señala: “El término creatividad significa innovación valiosa y es de reciente creación”.

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

En cuanto a la disciplina psicológica se refiere, debido a su desconocimiento como término en sí, no se había abordado dentro de los conceptos fundamentales de estudio en esta ciencia y en sus inicios, de hecho, se entendía como: invención, ingenio, talento, etc. Sin embargo, en las últimas décadas ha ganado el interés como área de estudio, especialmente en el ámbito educativo, realizándose inclusive investigaciones referentes a esta expresión. Es

importante señalar que como ciencia de la creatividad, la psicología no tiene hoy por hoy respuestas definitivas en cuanto al concepto.

De esta forma, desde el punto de vista de las teorías psicológicas se conceptualiza a la creatividad desde diferentes ángulos: conductismo, asociacionismo, la escuela de la gestalt, los psicoanalíticos, los humanistas y los cognoscitivistas. Cabe mencionar que Piaget usó el término “constructivismo” para definir una forma de aprender la cual requiere necesariamente de la reinención de los conocimientos. Para la mayoría de los psicólogos, la creatividad es considerada como un factor multidimensional que implica la interacción o concatenación entre múltiples dimensiones.

Estas teorías se revisten de sustancial importancia cuando se proyectan en escenarios educativos, en este sentido, las teorías psicológicas más adoptadas, retoman ahora este proceso como clave del logro de aprendizajes fundamentales y trascendentes llamados “significativos”, para la formación de sus estudiantes. Bajo la concepción de que la escuela, tiene como intención última la formación de personas en futuros ciudadanos con capacidad de pensar y crear ante las cotidianidades que enfrenten, es necesario entonces, entender esta escuela como un espacio activo, lúdico, que promueva las situaciones de enseñanza-aprendizaje utilizando el pensamiento divergente, tanto del profesor como del alumno, ante esto (Ballerster 2002. p. 72) señala: “las situaciones abiertas de aprendizaje, a partir de experiencias y emociones personales, con estímulo del pensamiento divergente en que el alumnado proyecta sus ideas, potencian la diferencia individual y la originalidad y se convierten en hechos clave y decisivos para una enseñanza activa y creativa”.

En el transcurso de estas actuaciones, este concepto como tal ha sufrido transformaciones, el término cuenta actualmente con un número muy elevado de seguidores dentro de los cuales podemos distinguir: psicólogos, pedagogos, científicos, artistas, comunicólogos, políticos, empresarios, publicistas, docentes, etc., que investigan y se apasionan con su estudio, tanto en foros nacionales como internacionales. En este sentido, surgen diversas aportaciones y definiciones del tema, de las cuales que se ha hecho el intento de reunir algunas de las principales en el siguiente recuadro de manera cronológica.

Cuadro N° 1: Autores y Definiciones del Concepto de Creatividad.

AUTOR	DEFINICIÓN
Weithemer (1945)	“El pensamiento productivo consiste en observar y tener en cuenta rasgos y exigencias estructurales. Es la visión de verdad estructural, no fragmentada”.
Guilford (1952)	“La creatividad, en sentido limitado, se refiere a las aptitudes que son características de los individuos creadores, como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y el pensamiento divergente”.
Thurstone (1952)	“Es un proceso para formar ideas o hipótesis, verificarlas y comunicar los resultados, suponiendo que el producto creado sea algo nuevo”.
Osborn (1953)	“Aptitud para representar, prever y producir ideas. Conversión de elementos conocidos en algo nuevo, gracias a una imaginación poderosa”.
Mac Kinnon (1960)	“La creatividad responde a la capacidad de actualización de las potencialidades creadoras del individuo a través de patrones únicos y originales”.
Ausubel (1963)	“La personalidad creadora es aquella que distingue a un individuo por la calidad y originalidad fuera de lo común de sus aportaciones a la ciencia, al arte, a la política, etcétera”.
Piaget (1964)	“La creatividad constituye la forma final del juego simbólico de los niños, cuando éste es asimilado en su pensamiento”.
Barron (1969)	“La creatividad es la habilidad del ser humano de traer algo nuevo a su existencia”.
Guilford (1971)	“Capacidad o aptitud para generar alternativas a partir de una información dada, poniendo el énfasis en la variedad, cantidad y relevancia de los resultados”.
De Bono (1974)	“Es una aptitud mental y una técnica del pensamiento”.
Wollschlager (1976)	“La creatividad es como la capacidad de alumbrar nuevas relaciones, de transformar las normas dadas de tal manera que sirvan para la solución general de los problemas dados en una realidad social”.
Torrance (1976)	“Creatividad es el proceso de ser sensible a los problemas, a las deficiencias, a las lagunas del conocimiento, a los elementos

	pasados por alto, a las faltas de armonía, etc.; de resumir una información válida; de definir las dificultades e identificar el elemento no válido; de buscar soluciones; de hacer suposiciones o formular hipótesis sobre las deficiencias; de examinar y comprobar dichas hipótesis y modificarlas si es preciso, perfeccionándolas y finalmente comunicar los resultados”.
Davis y Scott (1992)	“La creatividad es, el resultado de una combinación de procesos o atributos que son nuevos para el creador”.
López y Recio (1998)	“Creatividad es un estilo que tiene la mente para procesar la información, manifestándose mediante la producción y generación de situaciones, ideas u objetos con cierto grado de originalidad; dicho estilo de la mente pretende de alguna manera impactar o transformar la realidad presente del individuo”.
Gardner (1999)	“La creatividad no es una especie de fluido que pueda manar en cualquier dirección. La vida de la mente se divide en diferentes regiones, que yo denomino ‘inteligencias’, como la matemática, el lenguaje o la música. Y una determinada persona puede ser muy original e inventiva, incluso iconoclasticamente imaginativa, en una de esas áreas sin ser particularmente creativa en ninguna de las demás”.
Goleman, Kaufman y Ray (2000)	“...contacto con el espíritu creativo, esa musa esquiva de las buenas –y a veces geniales- ideas.”
Gagné (s.f.)	“La creatividad puede ser considerada una forma de solucionar problemas, mediante intuiciones o una combinación de ideas de campos muy diferentes de conocimientos”.
Bianchi	“Proceso que compromete la totalidad del comportamiento psicológico de un sujeto y su correlación con el mundo, para concluir en un cierto producto, que puede ser considerado nuevo, valioso y adecuado a un contexto de realidad, ficción o idealidad”.

De esta forma, se presentaron diversas definiciones del proceso creativo, las cuales responden al momento histórico en el que surgen así como a la formación o bien los enfoques de los autores que las sustentan, siendo por lo

consiguiente, indicadores del desarrollo de este concepto. Si bien es cierto que la lista podría continuar tal y como señala Mitjans (1995), debido a que existen más de cuatrocientas acepciones diferentes del término, también es cierto que, la constante en todas ellas es: ‘la novedad y la aportación’, que necesariamente implican un proceso por demás sofisticado y complejo en la mente del ser humano.

Abordaremos ahora algunos de los teóricos estudiosos del tema, se enunciarán los que se consideran pioneros en cuanto a la investigación y profundización sobre esta habilidad del pensamiento. (Esquivias, 2004, p. 3-7).

2.3. Bases Conceptuales

2.3.1. Modelación

Alude a la acción y también al efecto del verbo modelar, que tiene el significado de otorgar forma de acuerdo a un referente o modelo, palabra que a su vez deriva del latín “modus” = molde, modo, medida. (Concepto de Modelado, 2014). Es aquello que sirve para representar o describir otra cosa, es decir crear prototipos. (Ortiz, 2011).

2.3.1.1. Método de la Modelación

El modelo científico es un instrumento de la investigación de carácter material o teórico, creado para reproducir el objeto que se está estudiando. Constituye una reproducción simplificada de la realidad que cumple una función heurística que permite descubrir nuevas relaciones y cualidades del objeto de estudio. Un modelo científico es la configuración ideal que representa de manera simplificada una teoría. Es un instrumento de trabajo que supone una aproximación intuitiva a la realidad y que tiene por función básica la de ayudar a comprender las teorías y las leyes. La aplicación del método de la modelación está íntimamente relacionada con la necesidad de

encontrar un reflejo mediatizado de la realidad objetiva. (Método de Modelación, 2013).

Álvarez & Sierra (s.f) dice: El crecimiento del papel del método de la modelación en la Investigación Científica, está determinado ante todo, por la lógica interna del desarrollo de la ciencia; en particular, por la frecuente necesidad de un reflejo mediatizador de la realidad objetiva que es el modelo. En el análisis del método de la modelación encontramos un eslabón intermedio entre el sujeto y el objeto de investigación; que es el modelo. La modelación es justamente el método mediante el cual creamos abstracciones con el objetivo de explicar la realidad. El modelo como sustituto del objeto de investigación se nos muestra como algo semejante a él, donde existe una correspondencia objetiva entre el modelo y el objeto, aunque el investigador es el que propone especulativamente dicho modelo. En el modelo se revela la unidad de lo objetivo y lo subjetivo. Lo objetivo, en su contenido, se expresa en la relación entre las estructuras del modelo y el objeto; lo subjetivo, está vinculado con la necesidad práctica y real que tiene el investigador de resolver el problema que determina qué aspecto del objeto escoge para modelarlo. Es por ello que la condición fundamental de la modelación es la relación entre el modelo y el objeto que es modelado; la medida en que se logre dicha comunidad está dada por la necesidad práctica para la cual se ejecuta la operación de modelación y la posible solución del problema de la investigación, la que es determinada por el sujeto, escogiendo una alternativa de acuerdo con sus criterios.

En resumen, la modelación es el método que opera en forma práctica o teórica con un objeto, no en forma directa, sino utilizando cierto sistema intermedio, auxiliar, natural o artificial. (p. 71-72).

Entonces ¿Qué se entiende por **MODELO**? Álvarez & Sierra (s.f) afirma que:

- El modelo es una representación ideal del objeto a investigar,

donde el sujeto (el investigador) abstrae todos aquellos elementos y relaciones que él considera esenciales y lo sistematiza, en el objeto modelado.

- El modelo es una construcción que crea el investigador a partir de su conocimiento teórico del objeto de investigación, que le sirve de guía para abordar el análisis de los fenómenos: procesos naturales y sociales.
- El modelo es el resultado de un conocimiento nuevo y creador a cerca del objeto que se transforma en la medida que se profundiza en el conocimiento del mismo. (p.36-37).

2.3.1.2. Tipos de Modelo

•MODELO IÓNICO

Es una reproducción a escala del objeto real y sus propiedades relevantes. El modelo muestra la misma figura, proporciones y características que el objeto original. Por ejemplo, se puede construir un modelo a escala de la estructura de un aula, de una institución universitaria. Inclusive estos modelos los podemos someter a determinadas transformaciones para estudiar la funcionalidad del aula o de la universidad. (Pérez, 1996a, p.42-43).

•MODELO ANALÓGICO

Es un modelo con apariencia física distinta al original, pero con comportamiento representativo. El modelo analógico no es una reproducción detallada de todas las cualidades del sistema real, sino que refleja solamente la estructura de relaciones y determinadas propiedades fundamentales de la realidad. Se establece una analogía entre el sistema real y el modelo, estudiándose el primero, utilizando como herramienta auxiliar el segundo. Por ejemplo, en el campo de la Psicología, la conducta de aprendizaje de los animales (ratas, perros,

monos, etc.), ha servido como modelo analógico para estudiar las leyes del aprendizaje humano. Otro ejemplo, lo encontramos en las computadoras electrónicas, las que han servido como modelos materiales de las operaciones intelectuales del hombre. (Pérez, 1996b, p.42-43).

• **MODELO TEÓRICO**

El modelo teórico (también denominado por algunos autores, analítico) utiliza símbolos para designar las propiedades del sistema real que se desea estudiar. Tiene la capacidad de representar las características y relaciones fundamentales del fenómeno, proporcionar explicaciones y sirve como guía para generar hipótesis teóricas. Generalmente se considera que revelan relaciones matemáticas o lógicas que representan leyes físicas que se cree gobiernan el comportamiento de la situación bajo investigación.

Es un ejemplo de modelo teórico, la concepción de L. S. Rubinstein, que postula el análisis, la síntesis, la abstracción y la generalización como las operaciones básicas del pensamiento. Frecuentemente los símbolos y fórmulas de la Matemática y la Lógica son utilizados para la elaboración de los modelos teóricos, como lo encontramos en la teoría del pensamiento de Jean Piaget.

De igual forma, la Cibernética como teoría general de la dirección, se ha utilizado como un modelo teórico para explicar el proceso de enseñanza aprendizaje, ya que la enseñanza puede considerarse como una determinada forma de dirección del desarrollo de los procesos psíquicos de la personalidad. (Pérez, 1996c, p.42-43).

2.3.1.3. Características de los Modelos

- El modelo es una reproducción que esquematiza las características de la realidad, las refleja, lo cual posibilita su investigación. El modelo debe cumplir determinado nivel de similitud estructural y

funcional con la realidad, de manera que nos permita extrapolar los datos obtenidos en el modelo al objeto o fenómeno estudiado.

- El modelo debe ser operativo y mucho más fácil de estudiar que el fenómeno real. El modelo se puede transformar y someter a estímulos diversos con vistas a su estudio, lo que debe resultar más económico que estudiar el sistema real.
- Un mismo fenómeno de la realidad puede ser representado por varios modelos, inclusive rivales entre sí. Por ejemplo, el fenómeno del aprendizaje ha sido representado por los modelos conductistas, gestaltista y estructuralista, entre otros. Así pues, las diferentes concepciones teóricas pueden dar lugar a diferentes explicaciones y modelos sobre el mismo fenómeno real. Con frecuencia en la ciencia, cada modelo refleja algunas de las relaciones del fenómeno, quedando otras características importantes sin ser representadas. Esto hace necesario que se recurra a diversos modelos sobre el mismo fenómeno para poder abarcar todo el conjunto de sus relaciones y características importantes. Por supuesto, que el objetivo último del investigador es encontrar el modelo más general e integral, aquel que permita explicar el mayor número de propiedades y relaciones fundamentales del sistema.
- El modelo se interpreta en la teoría científica. La teoría establece el significado de las variables, relaciones y constantes del modelo. Además, la teoría hace explícita y desarrolla todas las propiedades y relaciones implícitas en el modelo, representándolas de manera sistematizada e ideal y destacando la estructura, dinámica y leyes de desarrollo del fenómeno.
- Un modelo puede representar a varios sistemas reales. Por ejemplo, el modelo neurofisiológico sobre el estereotipo dinámico ha sido utilizado para explicar los fenómenos del aprendizaje, la

formación del carácter, actitudes, hábitos, etcétera. (Pérez, 1996, p.42-43).

2.3.2. Disciplina

Se conoce como disciplina a la capacidad que puede ser desarrollada por cualquier ser humano y que implica, para toda circunstancia u ocasión, la puesta en práctica de una actuación ordenada y perseverante, en orden a obtener un bien o fin determinado. También el término disciplina suele ser usado para referirse a un campo de estudio determinado que es pensado o investigado en una escuela superior o universidad, por ejemplo, la psicología, la sociología, la filosofía son disciplinas. (Definición de Disciplina, s.f).

2.3.3. Interdisciplina

La interdisciplinariedad supone la existencia de un grupo de disciplinas relacionadas entre sí y con vínculos previamente establecidos, que evitan que se desarrollen acciones de forma aislada, dispersa o segmentada. Se trata de un proceso dinámico que pretende hallar soluciones a diferentes dificultades de investigación.

La importancia de la interdisciplinariedad aparece con el propio desarrollo científico-técnico, que desembocó en el surgimiento de múltiples ramas científicas. Esta dinámica hizo que la necesidad de integrar situaciones y aspectos para generar conocimientos sea cada vez mayor. Pese a que el primero en mencionar este término fue Louis Wirtz (en 1937), recién se postuló una teoría consistente en los ´70. Lo hizo Smirnov, al desarrollar las bases ontológicas y epistemológicas de este concepto. En dicho estudio determinó la importancia que tenía la integración social, y aseguró que para poder comprenderla realmente era necesario establecer una nueva forma de encarar el conocimiento.

Gracias a la interdisciplinariedad, los objetos de estudio son abordados de modo integral y se promueve el desarrollo de nuevos enfoques metodológicos para la resolución de problemas.

En otras palabras, puede decirse que la interdisciplinariedad ofrece un marco metodológico que está basado en la exploración sistemática de fusión de las teorías, instrumentos y fórmulas de relevancia científica relacionadas a distintas disciplinas que surge del abordaje multidimensional de cada fenómeno. (Pérez & Gardey, 2008).

2.3.4. Investigación Interdisciplinaria

La investigación interdisciplinaria surge en el mundo globalizado como respuesta al avance del conocimiento que demanda una mayor comprensión de la diversidad antropológica, étnica, lingüística y sociocultural, entre otras. En una palabra, la complejidad de la realidad humana, plantea problemas y busca respuestas con nuevas estrategias que superen la investigación disciplinar. Por ende, la interdisciplinariedad significa una reorientación porque integra varias disciplinas que en una relación simétrica, dinámica e interactiva conjugan perspectivas de análisis propias de cada una para enriquecer la mirada del objeto de estudio.

A diferencia de la investigación interdisciplinaria, un proyecto de investigación multidisciplinario divide los objetivos entre las disciplinas de cada uno de los investigadores y el producto final es una recopilación disciplinar de cada visión. En cambio, la interdisciplinariedad avanza a la noción de funcionamiento sistémico que articula las perspectivas. Por ende, requiere de una construcción conceptual común del problema con objetivos comunes y para su operatividad la formación de un equipo con tiempos de trabajo conjunto.

Desde la perspectiva del grupo de investigadores: la investigación interdisciplinaria consiste en asociar especialistas de diferentes disciplinas,

cada uno de los cuales aporta los métodos y técnicas propios de su especialidad.

Desde la perspectiva del problema u objeto de estudio: la investigación interdisciplinaria investiga un problema conjugando los métodos de varias disciplinas para el logro de objetivos comunes. (Carrasco, s.f, p.2-3).

2.3.5. Pensamiento

Refiere a la operación intelectual de carácter individual que se produce a partir de procesos de la razón. Los pensamientos son productos que elabora la mente, voluntariamente a partir de una orden racional, o involuntariamente a través de un estímulo externo. De este modo se quiere establecer una definición concreta de algo tan abierto como tener cualquier idea dentro de la cabeza. Todo tipo de obra, artística o científica, se forma a partir de un pensamiento madre que se comienza a rellenar y complementar con otros. (Concepto de Pensamiento, s.f).

ADUNI (2001) afirma: “Es un proceso psíquico por medio del cual se forman representaciones generales y abstractos de los objetos y fenómenos de la realidad a través de la mediación del lenguaje”. (p. 241).

2.3.5.1. Elementos del pensamiento.

- **Imágenes:** acontecimiento psicológico que restituye la apariencia figurativa de los objetos o de los acontecimientos del mundo. Esto puede ocurrir incluso cuando el objeto esta fuera del campo perceptivo.
- **Conceptos:** es una representación mental que contiene características comunes y esenciales a todo un conjunto de elementos de la realidad.

- **Concepto y Definición:** los conceptos se elaboran por medio de la definición. La definición describe las características esenciales contenidas en el concepto, la explicita.
- **Concepto y Prototipo:** es el mejor ejemplo de cada categoría. Es el ejemplo típico o altamente representativo. Cuando más cercano se encuentre un objeto del prototipo más rápidamente será conocido como elemento incluido en el concepto. (ADUNI, 2001, p.242-244).

2.3.5.2. Estilos del Pensamiento

- **PENSAMIENTO VERTICAL**

- Se le conoce como pensamiento automático.
- Sirve para encarar rutinas.
- Actúa como un pensamiento reactivo.
- Es selectivo.
- Le importa la corrección lógica del encadenamiento de las ideas.
- Se mueve en una dirección determinada.
- Es analítico.
- Sigue secuencia de ideas.
- Desecha ideas que no tengan base.
- Le interesa mostrar la calidad tangible.
- Se caracteriza por el análisis y el razonamiento. (Waisburd, 2009a, p.5-7).

- **PENSAMIENTO LATERAL**

Eduardo De Bono es el inventor del proceso sistemático del Pensamiento Lateral. Fue el primero en basar el desarrollo del pensamiento con herramientas que siguen la forma en que el cerebro maneja la información.

- Se le conoce como pensamiento deliberado.
- Sirve para hacer las cosas mejor.
- Es creador.
- Lo esencial es la efectividad.
- Se mueve para crear una dirección y deambula sin rumbo. Puede efectuar saltos.
- Todas las ideas son válidas.
- Es el pensamiento operable, efectúa movimientos.
- Le importa la calidad total (tangibles e intangibles).
- Es asociativo y libre.
- Es proactivo. (Waisburd, 2009b, p.5-7).

- **PENSAMIENTO DIVERGENTE**

Guilford le dio una gran importancia al pensamiento divergente en el proceso creativo.

- Ayuda a ver distintas posibilidades.
- Genera hipótesis para resolver problemas.
- Ve distintas perspectivas.
- Se abre a nuevas posibilidades. (Waisburd, 2009c, p.5-7).

- **PENSAMIENTO CONVERGENTE**

- Es el pensamiento crítico.
- Es lineal se basa en conocimientos del pasado.
- Busca una solución única.
- Toma de decisiones.
- Implementación. (Waisburd, 2009d, p.5-7).

- **PENSAMIENTO METAFÓRICO**

- Es el pensamiento que sucede a través de actividades de análisis y comparación de cualidades y diferencias de objetos.
- Es un proceso que implica reconocimiento de asociaciones entre cosas que aparentemente no tienen conexión. (Waisburd, 2009e, p.5-7).

- **PENSAMIENTO DE LOS KICHIHUAS (Kichihua palabra Náhuatl que significa creación)**

Inspirado en el modelo de Von Oeck, un clásico en la promoción de sistemas para aumentar la creatividad aplicada en todos los campos, propone transitar en los procesos creativos por cuatro distintas formas de pensamiento; la del explorador, el artista, el juez y el guerrero. El objetivo es activar en las personas distintos modelos de pensamiento, para invitarlos a experimentar distintas formas de pensar y así moverse de las “zonas de confort”. Estas “zonas de confort” no siempre son las mejores pero se repiten automáticamente porque son las conocidas y la persona se resiste a experimentar algo nuevo, a romper esquemas de pensamiento habituales, promover la generación de nuevas ideas, permitir el juego de distintas posibilidades, la determinación de la toma de

decisiones y la ejecución de la idea. Este modelo ejercita la flexibilidad, la fluidez, la originalidad y la elaboración, facilita el poder ver el problema desde diferentes perspectivas, crea nuevas sinapsis en el cerebro, en un juego creativo al experimentar los distintos roles. (Waisburd, 2009f, p.5-7).

2.3.6. Creativo

Por **creatividad** se entiende a la facultad que alguien tiene para crear y a la capacidad creativa de un individuo. Consiste en encontrar procedimientos o elementos para desarrollar labores de manera distinta a la tradicional, con la intención de satisfacer un determinado propósito. La creatividad permite cumplir deseos personales o grupales de forma más veloz, sencilla, eficiente o económica. (Pérez & Merino, 2008).

Creatividad, una de las definiciones más completas es la que propone V. E. Drerdah, para quien: “creatividad es una capacidad del hombre de producir resultados de pensamiento de cualquier índole, que sean esencialmente nuevos y que eran previamente desconocidos a quien los produjo. Puede tratarse de imaginación o de una síntesis mental que sea más que un nuevo resumen. La creatividad puede implicar la generación de nuevos sistemas y combinación de informaciones conocidas, como así mismo la transferencia de relaciones conocidas a nuevas situaciones y el establecimiento de nuevas correlaciones.

Una actividad creativa ha de ser intencional y dirigida hacia un fin, no inútil y fantástica, aunque el producto no tiene que ser inmediatamente aplicable en la práctica ni perfecta o acabo del todo. Puede adoptar una forma artística, literaria o científica, de realización técnica o metodológica”. (ADUNI, 2001, p.390).

2.3.6.1. Características de la Creatividad

- **Curiosidad.** El niño formula preguntas de manera persistente y deliberada. No se muestra satisfecho con explicaciones superficiales, sino que trata de profundizar. La curiosidad no siempre se muestra verbalmente.
- **Flexibilidad.** Si un método no da resultados, piensa de inmediato en otro.
- **Sensibilidad ante los problemas.** Visualiza con rapidez las lagunas en la información, las excepciones a las reglas y las contradicciones.
- **Redefinición.** Puede ver significados ocultos en manifestaciones que los demás dan por sentado, descubrir nuevos usos para objetos familiares y visualizar conexiones nuevas entre objetos que parecen no guardar ninguna relación con otros.
- **Conciencia de sí mismo.** Tiene conciencia de ser alguien en particular. Se orienta y maneja por sí mismo, y puede trabajar solo durante períodos prolongados, siempre que se trate de su propio proyecto. El simple hecho de seguir instrucciones lo aburre.
- **Originalidad.** Sus ideas son interesante, poco comunes, sorprendentes.
- **Capacidad de percepción.** Accede con facilidad a esferas de la mente que las personas no creativas sólo visualizan en sueños. Juega con ideas que se le ocurren espontáneamente. (Garza, 2013).

2.3.7. Pensamiento Creativo

2.3.7.1. Definiciones

- Halpern (1984) afirma que “se puede pensar de la creatividad como la habilidad de formar nuevas combinaciones de ideas para llenar una necesidad”. Incorporando las nociones de pensamiento crítico y de pensamiento dialéctico.

- Barron (1969) nota que “el proceso creativo incluye una dialéctica incesante entre integración y expansión, convergencia y divergencia, tesis y antítesis”.
- Perkins (1984) destaca una característica importante del pensamiento creativo: El pensamiento creativo es pensamiento estructurado en una manera que tiende a llevar a resultados creativos. El criterio último de la creatividad es el resultado. Se llama creativa a una persona cuando consistentemente obtiene resultados creativos, significados, resultados originales y apropiados por el criterio del dominio en cuestión. Perkins implica que para enseñar creatividad, el producto de los alumnos deber ser el criterio último. Sin embargo, sin importar lo divergente del pensamiento de diferentes alumnos, éste da pocos frutos si no se traduce en alguna forma de acción. La acción puede ser interna (tomar una decisión, llegar a una conclusión, formular una hipótesis) o externa (pintar un cuadro, hacer una adivinanza o una analogía, sugerir una manera nueva de conducir un experimento). Pero el pensamiento creativo debe tener un resultado. (Flores, Guillen, Narváez, 2005a).

2.3.7.2. Aspectos del Pensamiento Creativo

- **La creatividad tiene lugar en conjunto con intenso deseo y preparación.**

Una falacia común acerca de la creatividad es que ésta no requiere trabajo y pensamiento intenso. Harman y Rheingold (1984) notan que las precondiciones usuales de la creatividad son un aferramiento prolongado e intenso con el tema. Citan al gran compositor Strauss diciendo: "Puedo decirte de mi propia experiencia que un deseo ardiente y un propósito fijo, combinado con una intensa resolución traen resultados. El pensamiento concentrado y determinado es una fuerza tremenda”.

- **La creatividad incluye trabajar en el límite y no en el centro de la propia capacidad.**

Dejando de lado el esfuerzo y el tiempo, los individuos creativos están prestos a correr riesgos al perseguir sus objetivos y se mantienen rechazando alternativas obvias porque están tratando de empujar los límites de su conocimiento y habilidades.

Los pensadores creativos no se satisfacen simplemente con "lo que salga". Más bien, tienen la necesidad siempre presente de "encontrar algo que funcione un poco mejor, que sea más eficiente, que ahorre un poco de tiempo."

- **La creatividad requiere un locus interno de evaluación en lugar de un locus externo.**

Subyacente a la habilidad de la gente creativa para correr riesgos se encuentra una confianza en sus propios estándares de evaluación. Los individuos creativos buscan en sí mismos y no en otros la validación y el juicio de su trabajo. La persona creativa tolera y con frecuencia conscientemente busca trabajar solo, creando una zona de tope que mantiene al individuo en cierta manera aislado de las normas, las prácticas y las acciones. No es sorprendente entonces que muchas gentes creativas no sean bien recibidas de inicio por sus contemporáneos.

Relacionada estrechamente con el locus de evaluación, está la cuestión de la motivación, la creatividad incluye motivación intrínseca más que extrínseca. La motivación intrínseca se manifiesta en muchas maneras: gran dedicación, mucha inversión de tiempo, interés en la habilidad, involucramiento con ideas, y sobre todo resistencia a la distracción por recompensas extrínsecas como un ingreso más alto por un tipo de trabajo menos creativo.

- **La creatividad incluye reformular ideas.**

Este aspecto de la creatividad es el que más comúnmente se enfatiza, aunque diferentes teóricos lo describen en diferentes maneras.

Para comprender cómo se reformula una idea, deberíamos considerar cómo una idea se estructura. Interpretamos el mundo a través de estructuras llamadas esquemas: estructuras de conocimiento en las cuales se junta información relacionada. La gente usa esquemas para encontrar sentido al mundo. Los esquemas son la base de toda nuestra percepción y comprensión del mundo, la raíz de nuestro aprendizaje, la fuente de todas las esperanzas y temores, motivos y expectativas.

Característicamente, la persona creativa tiene la habilidad de mirar el problema de un marco de referencia o esquema y luego de manera consciente cambiar a otro marco de referencia, dándole una perspectiva completamente nueva. Este proceso continúa hasta que la persona ha visto el problema desde muchas perspectivas diferentes.

Cuando las tácticas analíticas o inferenciales directas fallan en producir una solución creativa, la persona creativa con frecuencia forja lazos con diferentes estructuras. En la medida que estas estructuras son elaboradas, pueden salir nuevas y poderosas soluciones. Los científicos que trabajaban en la teoría de la electricidad lograron un gran avance cuando vieron similitudes en la estructura entre la electricidad y los fluidos. La imaginaria creativa de la poesía con frecuencia incluye el uso de la metáfora y la analogía. Enseñar pensamiento creativo requiere el uso de actividades que fomenten en los alumnos el ver las similitudes en eventos y entidades que comúnmente no están unidas.

- **La creatividad algunas veces puede ser facilitada alejándose de la involucración intensa por un tiempo para permitir un pensamiento que fluya con libertad.**

Algunos teóricos han señalado varias maneras en que la gente creativa bloquea distracciones, permitiendo que los insights lleguen a la consciencia. Stein (1974) nota que bajaba las persianas durante el día para evitar la luz; a Proust le gustaba trabajar en un cuarto aislado con corcho; Ben Johnson escribió mejor mientras bebía té y disfrutaba el olor de las cáscaras de naranja. El principio de trabajo subyacente a todos estos esfuerzos era crear una atmósfera en la cual el pensamiento inconsciente pudiera llegar a la superficie.

Los mayores descubrimientos científicos que ocurrieron durante períodos de "pensamiento inconsciente".

Después de mucha preparación, intensidad considerable, y muchos intentos de tener un insight en varias maneras, en algún punto la gente creativa parece "abandonarse" de su enfoque racional y crítico a los problemas de la invención y la composición y permiten que las ideas fluyan libremente, con poco control consciente.

Las explicaciones a estos fenómenos son diversas. Harman y Rheingold (1984) afirman que la mente inconsciente procesa mucha más información que lo que nos damos cuenta; tiene acceso a información imposible de obtener a través del análisis racional. Por implicación entonces, la mente inconsciente se enfrasca en una manera mucho más comprensiva y diferente de procesar que la mente consciente. Por lo tanto deberíamos de tratar activamente de desarrollar técnicas (como la meditación) para tener acceso al inconsciente, ya que este es una fuente de información que de otra manera es inaccesible.

Sin importar si la mente consciente realmente procesa información o si la mente consciente lo hace tan rápido que no nos damos cuenta, mucha gente creativa encuentra que cuando dejan de

trabajar en un problema por un tiempo, algunas veces obtienen nuevas y útiles perspectivas. (Flores, Guillen, Narváez, 2005b).

2.3.7.3. Características Esenciales del Pensamiento Creativo

- **LA FLUIDEZ.** Se refiere a la capacidad de generar una cantidad considerable de ideas o respuestas a planteamientos establecidos; en este caso se busca que el alumno pueda utilizar el pensamiento divergente, con la intención de que tenga más de una opción a su problema, no siempre la primera respuesta es la mejor y nosotros estamos acostumbrados a quedarnos con la primera idea que se nos ocurre, sin ponernos a pensar si realmente será la mejor, por ejemplo: pensar en todas las formas posibles de hacer el festejo a Benito Juárez, no sólo las formas tradicionales de eventos que siempre hemos practicado.
- **LA FLEXIBILIDAD.** Considera manejar nuestras alternativas en diferentes campos o categorías de respuesta, es voltear la cabeza para otro lado buscando una visión más amplia, o diferente a la que siempre se ha visto, por ejemplo: pensar en cinco diferentes formas de combatir la contaminación sin requerir dinero, es posible que todas las anteriores respuestas sean soluciones que tengan como eje compra de equipo o insumos para combatir la contaminación y cuando se les hace esta pregunta los invitamos a ir a otra categoría de respuesta que nos da alternativas diferentes para seleccionar la más atractiva.
- **LA ORIGINALIDAD.** Es el aspecto más característico de la creatividad y que implica pensar en ideas que nunca a nadie se le han ocurrido o visualizar los problemas de manera diferente; lo que trae como consecuencia poder encontrar respuestas innovadoras a los problemas, por ejemplo: encontrar la forma de resolver el problema de matemáticas como a nadie se le ha ocurrido.

- **LA ELABORACIÓN.** A partir de su utilización es como ha avanzado más la industria, la ciencia y las artes. Consiste en añadir elementos o detalles a ideas que ya existen, modificando alguno de sus atributos. Por ejemplo: el concepto inicial de silla data de muchos siglos, pero las sillas que se elaboran actualmente distan mucho del concepto original, aunque mantienen características esenciales que les permiten ser sillas. (Flores, Guillen, Narváez, 2005c).

2.3.7.4. Etapas del Pensamiento Creativo

- **CUESTIONAMIENTO**

Todo empieza por el interés profundo en un tema dado. Es un “encuentro” a fondo con equis realidad. El sujeto descubre un problema o un aspecto que despierta su curiosidad: una curiosidad que se instala en la conciencia. Se crea una especie de compromiso entre el individuo y el tema.

Se abre un periodo de perplejidad, de dudas, de cierta ansiedad, pero también de expectativa y de deseo de aventura.

Algunas personas llegan a esta primera etapa, y ahí se quedan, sin pasar adelante. Pudiendo ser creadores de alto nivel, sucumben a la apatía y se condenan a vegetar en la mediocridad. (Navarro, 2012a).

- **ACOPIO DE DATOS**

Con su inquietud en la mente y en los propósitos, el individuo se lanza al campo de los hechos para procurarse toda la información pertinente. Es la hora de las observaciones sistemáticas, de las entrevistas, de las lecturas, de los viajes al lugar de los hechos, del examen de las tecnologías, etc. No se puede ser de otro modo, ya que si la mente la máquina con

poder de transformar y procesar, los hechos son la materia prima, sin la cual el funcionamiento sería estéril y vano, como el de un molino que trabajara sin tener nada que moler. Un ejemplo: un escritor, impactado por la incongruencia escandalosa entre las habituales declaraciones de los hombres a favor de la verdad y, por otra parte, la evidencia de que la verdad es uno de los valores más relegados por los individuos y por las instituciones, planea una obra que piensa titular “El miedo a la verdad”. Antes de entregarse en alas de sus propios análisis y elucubraciones tendrá que coleccionar una infinidad de hechos: los hechos de la historia científica, política, social, religiosa, etc. De no hacer así, fabricará un edificio sin cimientos. (Navarro, 2012b).

• INCUBACIÓN

Las dos primeras etapas pueden compararse al hecho de sembrar, la tercera etapa es como el inicio de la germinación, que se efectúa bajo la tierra.

Es comparable también a los nueve meses de embarazo, meses de intensísima actividad productiva, pero tan oculta que en un momento que abra que “dar a luz”.

La incubación es concentración, es meditación, es conciencia vigilante, es asimilación intensa; es paradoja de encierro en sí mismo, y al mismo tiempo, de diálogo con el cosmos; de ubicación en mundos imaginarios, pero con puentes firmes en el cosmos real; de aparente calma estéril, pero de intensa actividad productiva. La incubación también es soledad; pero no una soledad cualquiera, sino la soledad de un corredor olímpico que ha dejado muy atrás al grupo de competidores. (Navarro, 2012c).

- **ILUMINACIÓN**

De pronto, inesperadamente, se le ocurre algo a la persona. Ve analogías que durante años no había percibido; llega a la intuición de una posibilidad o de una solución como se llega a la salida de un túnel largo y estrecho; concibe una hipótesis; ata cabos que andaban muy sueltos.

Es la experiencia de una súbita claridad, de un súbito dinamismo, de una liberación de energía y de un gozo cercano a la felicidad.

Como aparentemente es algo que nos sucede, más bien que algo que realizamos nosotros, es explicable que los antiguos creyeran a pie juntillas en la “inspiración” de parte de las musas y de otras divinidades.

La iluminación es el parto: el bebé que en un momento sale de la oscuridad y aparece en el mundo. (Navarro, 2012d).

- **ELABORACIÓN (EJECUCIÓN Y/O VERIFICACIÓN)**

Es la verificación de la hipótesis, o la realización de la obra, según los casos. Aquí entramos al dominio de la lógica, de la técnica, de la organización, de la disciplina, de la ascesis. Aquí es cuando cobran relieve los detalles, la labor de pulido, la habilidad en el uso de los materiales y en el campo de las personas.

Sucede al creador algo parecido a lo que al alpinista pionero: que sube las cumbres excelsas a tanteos, pero una vez en la cima, puede con facilidad describir el camino por el cual logró llegar a la meta.

A diferencia de las dos anteriores, esta etapa se desenvuelve en un diálogo abierto y cercano con la realidad del medio o, como se dice ahora, en “trabajo de campo”. Son rarísimos los

creadores que primero elaboran todo el producto en el escritorio y sólo después salen al campo a realizarlo. (Navarro, 2012e).

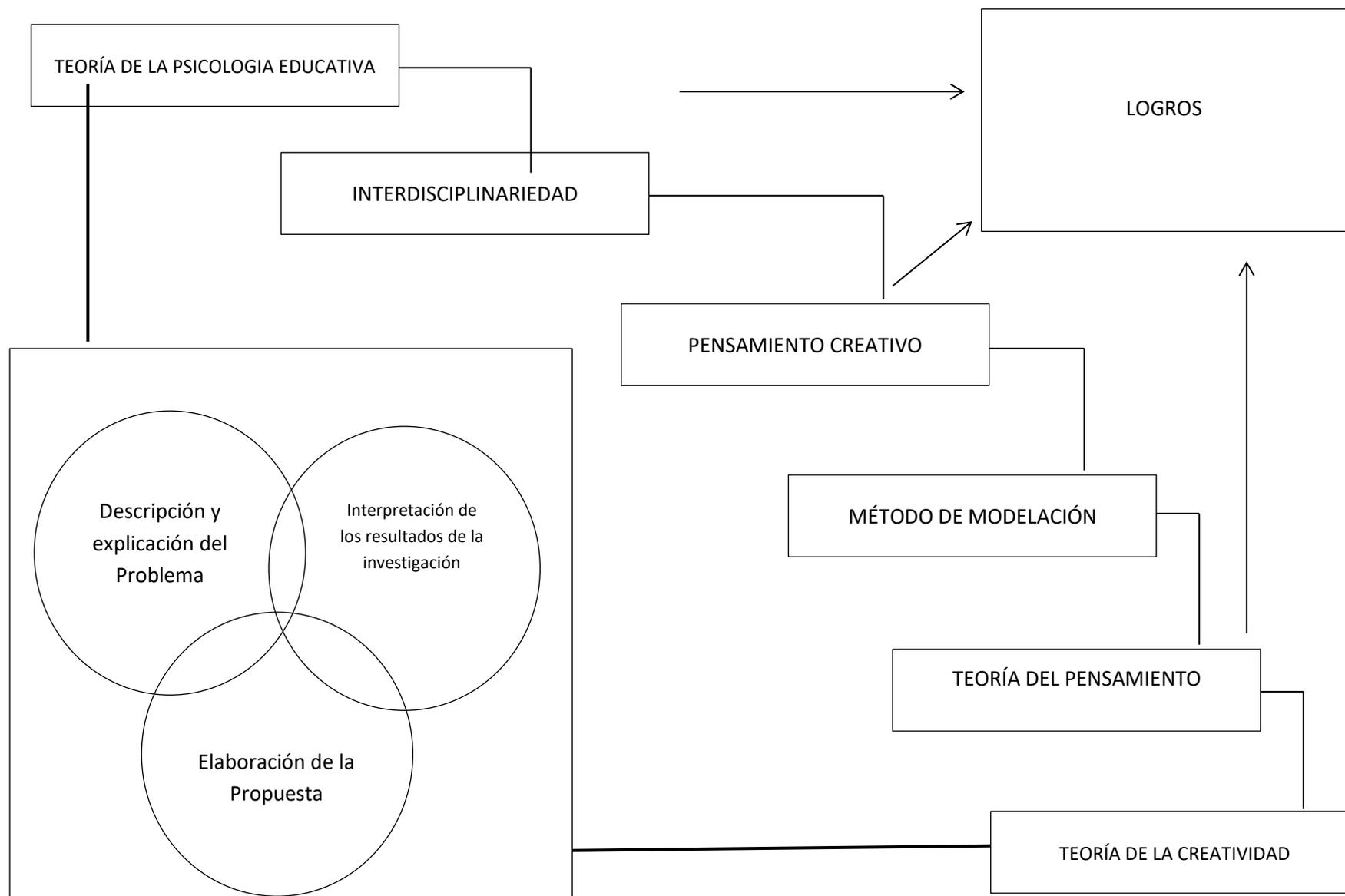
- **COMUNICACIÓN Y/O PUBLICACIÓN**

Natural y espontáneamente el niño desea que sus familiares observen sus progresos; que se los reconozcan y que los aplaudan. El creador también busca trascender a través de la aceptación por parte de su pequeño mundo, o del gran mundo que es el género humano y la historia.

Es la comunicación, que se completa con la retroalimentación. Todo esto es tan natural, que el miedo al público, la vergüenza ante lo producido, el querer que la obra permanezca oculta, huele a anormalidad y a neurosis.

Es cierto que también el extremo opuesto puede ser normal: el exhibicionismo, la necesidad compulsiva del aplauso, la preocupación por la comercialización, la “promoción” mañosa y forzada de lo que uno produce. (Navarro, 2012). (Navarro, 2012f).

2.4. Esquema Del Marco Teórico



CAPÍTULO III
RESULTADOS, MODELO TEÓRICO Y
ELABORACIÓN DE LA PROPUESTA

CAPÍTULO III: RESULTADOS, MODELO TEÓRICO Y ELABORACIÓN DE LA PROPUESTA

3.1. Resultados de Investigación

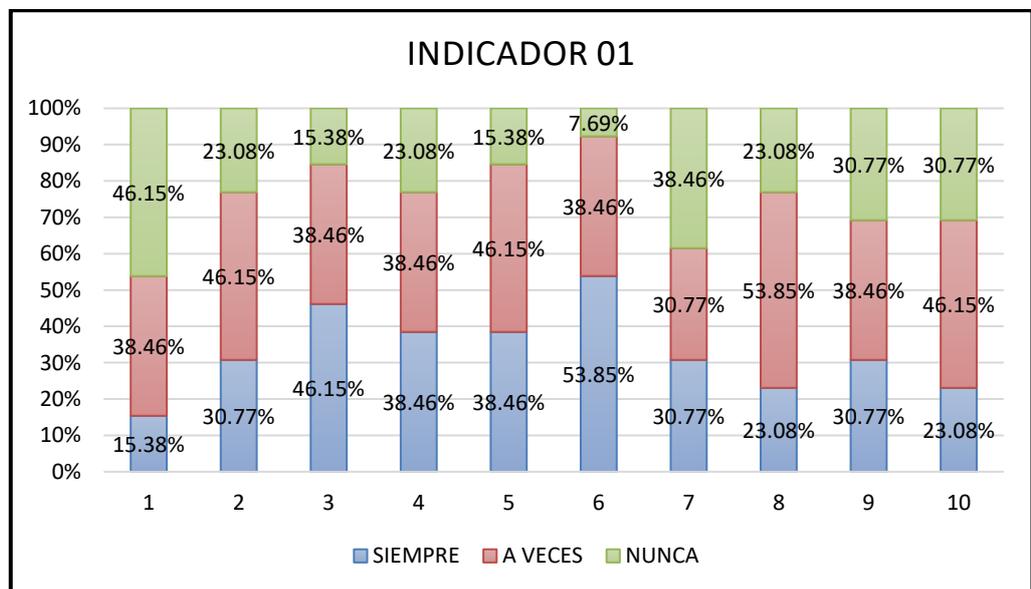
3.1.1. Ficha de Observación Realizada a Docentes

INDICADOR 01: Ausencia de curiosidad intelectual

N°	ITEMS	CRITERIOS					
		SIEMPRE		A VECES		NUNCA	
		N°	%	N°	%	N°	%
1	Pregunta sobre el porqué de las cosas de manera permanente	2	15.38%	5	38.46%	6	46.15%
2	Se desplaza y explora el ambiente escolar que le rodea	4	30.77%	6	46.15%	3	23.08%
3	Está permanentemente interesado y motivado de los acontecimientos de la profesora y de sus compañeritos en la Sesión de Aprendizaje	6	46.15%	5	38.46%	2	15.38%
4	Explora los rincones y siempre quiere saber más y más sobre el material móvil, los espacios especiales para el desarrollo de los sentidos, etc.	5	38.46%	5	38.46%	3	23.08%
5	Insiste e insiste para resolver o comprender algo hasta que lo logra, no se rinde	5	38.46%	6	46.15%	2	15.38%
6	Observa la realidad, la descubre y se sorprende; y, de inmediato pregunta sobre aquello deseando saber más y más	7	53.85%	5	38.46%	1	7.69%
7	Su curiosidad intelectual inicialmente está más ligada a su disposición del ánimo, al grado de receptividad hacia lo que percibe y	4	30.77%	4	30.77%	5	38.46%

	cómo esto le engancha con el aprendizaje						
8	Busca por todos los medios dialogar permanentemente con todos sus compañeros, con la profesora, con las mascotas, consigo mismo; el dialogo es su herramienta que más se le nota	3	23.08%	7	53.85%	3	23.08%
9	Examina minuciosamente el trabajo que realizan sus compañeros, compara con el suyo y prosigue su tarea	4	30.77%	5	38.46%	4	30.77%
10	Busca descubrir y comprender su individualidad, también lo social y lo natural	3	23.08%	6	46.15%	4	30.77%

FUENTE: 13 niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°444 de la Urbanización Túllume del distrito de Monsefú – Chiclayo.



INTERPRETACIÓN:

Al realizar una ficha de observación a 13 niños sobre los distintos ítems del indicador **Ausencia de curiosidad intelectual** se pudo observar que:

1. Con respecto al ítem **Pregunta sobre el porqué de las cosas de manera permanente;** el 15.38% de los alumnos observados siempre realizan el ítem observado, mientras que el 38.46% lo realiza a veces y finalmente el 46.15%, nunca.
2. De acuerdo al ítem **Se desplaza y explora el ambiente escolar que le rodea;** el 30.77% de los niños observados siempre realizan el ítem observado, mientras que el 46.15% lo realiza a veces y finalmente el 23.08%, nunca.
3. De acuerdo al ítem **Está permanentemente interesado y motivado de los acontecimientos de la profesora y de sus compañeritos en la Sesión de Aprendizaje;** se obtuvieron los datos que el 46.15% de los alumnos observados siempre realizan el ítem observado, mientras que el 38.46% lo realiza a veces y finalmente el 15.38%, nunca.
4. En el ítem **Explora los rincones y siempre quiere saber más y más sobre el material móvil, los espacios especiales para el desarrollo de los sentidos, etc.;** se observó que el 38.46% de los niños observados siempre realizan el ítem observado, mientras que el 38.46% lo realiza a veces y finalmente el 23.08%, nunca.
5. Con respecto al ítem **Insiste e insiste para resolver o comprender algo hasta que lo logra, no se rinde;** se observó que el 38.46% de los alumnos observados siempre realizan el ítem observado, mientras que el 46.15% lo realiza a veces y finalmente el 15.38%, nunca.
6. De acuerdo al ítem **Observa la realidad, la descubre y se sorprende; y, de inmediato pregunta sobre aquello deseando saber más y más;** se observó que el 53.85% de los alumnos observados siempre realizan el ítem observado, mientras que el 38.46% lo realiza a veces y finalmente el 7.69%, nunca.
7. Con respecto al ítem **Su curiosidad intelectual inicialmente está más ligada a su disposición del ánimo, al grado de receptividad hacia lo que percibe y cómo esto le engancha con el aprendizaje;** el 30.77% de

los alumnos observados siempre realizan el ítem observado, mientras que el 30.77% lo realiza a veces y finalmente el 38.46%, nunca.

8. De acuerdo al ítem **Busca por todos los medios dialogar permanentemente con todos sus compañeros, con la profesora, con las mascotas, consigo mismo; el dialogo es su herramienta que más se le nota;** se observó que el 23.08% de los alumnos observados siempre realizan el ítem observado, mientras que el 53.85% lo realiza a veces y finalmente el 23.08%, nunca.

9. De acuerdo al ítem **Examina minuciosamente el trabajo que realizan sus compañeros, compara con el suyo y prosigue su tarea;** se obtuvieron los datos que el 30.77% de los alumnos observados siempre realizan el ítem observado, mientras que el 38.46% lo realiza a veces y finalmente el 30.77%, nunca.

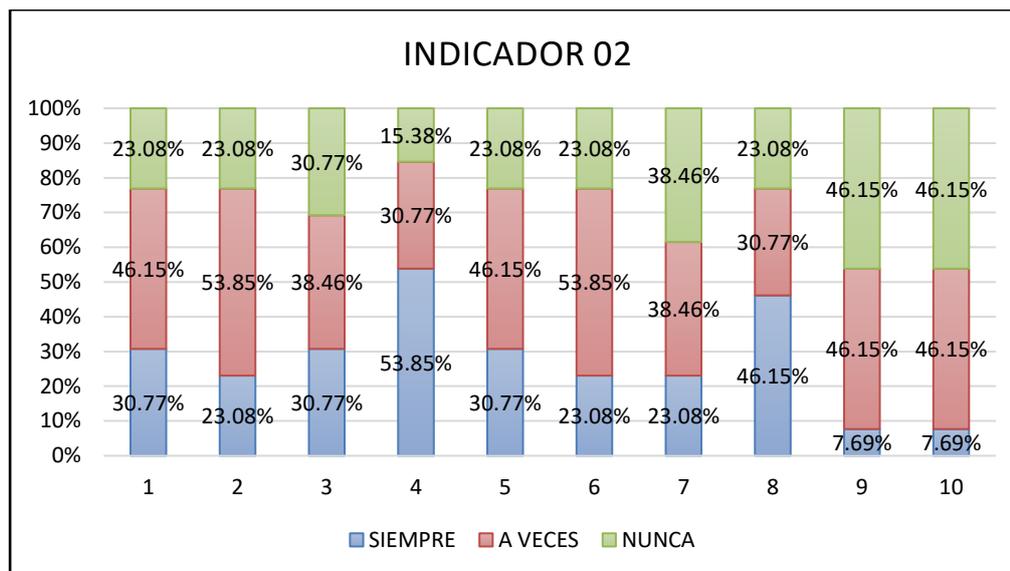
10. En el ítem **Busca descubrir y comprender su individualidad, también lo social y lo natural;** se observó que el 23.08% de los alumnos observados siempre realizan el ítem observado, mientras que el 46.15% lo realiza a veces y finalmente el 30.77%, nunca

INDICADOR 02: Falta de asombro ante situaciones nuevas

N°	ITEMS	CRITERIOS					
		SIEMPRE		A VECES		NUNCA	
		N°	%	N°	%	N°	%
1	Observa con entusiasmo los procesos naturales, sociales y lo que comunican sus compañeritos en el aula	4	30.77%	6	46.15%	3	23.08%
2	Manipula cuanto objeto, proceso o secuencia acaece en su entorno y averigua cómo y por qué es así; indaga, busca explicaciones	3	23.08%	7	53.85%	3	23.08%
3	Experimenta el mundo material que le rodea buscando explicaciones,	4	30.77%	5	38.46%	4	30.77%

	manipulando, probando y ensaya respuestas						
4	Ensayo a reflexionar y elabora respuestas a cuanto pregunta se le ocurre respecto a los acontecimiento que tocan su emoción	7	53.85%	4	30.77%	2	15.38%
5	Verbaliza explicaciones que considera son las respuestas a sus inquietudes y las de sus compañeros	4	30.77%	6	46.15%	3	23.08%
6	Comunica permanentemente todo aquello que le llama la atención, todo aquello que lo emociona, todo aquello que considera diferente, nuevo, asombroso	3	23.08%	7	53.85%	3	23.08%
7	Representa, por diferentes medios lo que ha averiguado en su observación, manipulación, experimentación etc., de los objetos de su entorno	3	23.08%	5	38.46%	5	38.46%
8	Busca interrelacionar con la zona de desarrollo próximo inquieto por descubrir los nuevos saberes que manejan los otros, preguntando y Tú: ¿Cómo lo haces?	6	46.15%	4	30.77%	3	23.08%
9	Sigue permanentemente quedarse llenecito de preguntas cuando descubre algo desconocido como cuando pregunta ¿por qué el rojo es rojo? Es decir le encanta el Conflicto cognitivo	1	7.69%	6	46.15%	6	46.15%
10	Siente satisfacción cuando descubre que lo que ha indagado lo ha comprendido	1	7.69%	6	46.15%	6	46.15%

FUENTE: 13 niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°444 de la Urbanización Túllume del distrito de Monsefú – Chiclayo.



INTERPRETACIÓN:

Al realizar una ficha de observación a 13 niños sobre los distintos ítems del indicador **Falta de asombro** se pudo observar que:

1. Con respecto al ítem **Observa con entusiasmo los procesos naturales, sociales y lo que comunican sus compañeritos en el aula**; el 30.77% de los alumnos observados siempre realizan el ítem observado, mientras que el 46.15% lo realiza a veces y finalmente el 23.08%, nunca.
2. De acuerdo al ítem **Manipula cuanto objeto, proceso o secuencia acaece en su entorno y averigua cómo y por qué es así; indaga, busca explicaciones**; el 23.08% de los niños observados siempre realizan el ítem observado, mientras que el 53.85% lo realiza a veces y finalmente el 23.08%, nunca.
3. De acuerdo al ítem **Experimenta el mundo material que le rodea buscando explicaciones, manipulando, probando y ensaya respuestas**; se obtuvieron los datos que el 30.77% de los alumnos observados siempre realizan el ítem observado, mientras que el 38.46% lo realiza a veces y finalmente el 30.77%, nunca.
4. En el ítem **Ensay a reflexionar y elabora respuestas a cuanta pregunta se le ocurre respecto a los acontecimiento que tocan su**

emoción; se observó que el 53.85% de los niños observados siempre realizan el ítem observado, mientras que el 30.77% lo realiza a veces y finalmente el 15.38%, nunca.

5. Con respecto al ítem **Verbaliza explicaciones que considera son las respuestas a sus inquietudes y las de sus compañeros;** se observó que el 30.77% de los alumnos observados siempre realizan el ítem observado, mientras que el 46.15% lo realiza a veces y finalmente el 23.08%, nunca.
6. De acuerdo al ítem **Comunica permanentemente todo aquello que le llama la atención, todo aquello que lo emociona, todo aquello que considera diferente, nuevo, asombroso;** se observó que el 23.08% de los alumnos observados siempre realizan el ítem observado, mientras que el 53.85% lo realiza a veces y finalmente el 23.08%, nunca.
7. Con respecto al ítem **Representa, por diferentes medios lo que ha averiguado en su observación, manipulación, experimentación etc., de los objetos de su entorno;** el 23.08% de los alumnos observados siempre realizan el ítem observado, mientras que el 38.46% lo realiza a veces y finalmente el 38.46%, nunca.
8. De acuerdo al ítem **Busca interrelacionar con la zona de desarrollo próximo inquieto por descubrir los nuevos saberes que manejan los otros, preguntando y Tú: ¿Cómo lo haces?;** se observó que el 46.15% de los alumnos observados siempre realizan el ítem observado, mientras que el 30.77% lo realiza a veces y finalmente el 23.08%, nunca.
9. De acuerdo al ítem **Sigue permanentemente quedarse llenecito de preguntas cuando descubre algo desconocido como cuando pregunta ¿por qué el rojo es rojo? Es decir, le encanta el Conflicto cognitivo;** se obtuvieron los datos que el 7.69% de los alumnos observados siempre realizan el ítem observado, mientras que el 46.15% lo realiza a veces y finalmente el 46.15%, nunca.
10. En el ítem **Siente satisfacción cuando descubre que lo que ha indagado lo ha comprendido;** se observó que el 7.69% de los alumnos observados

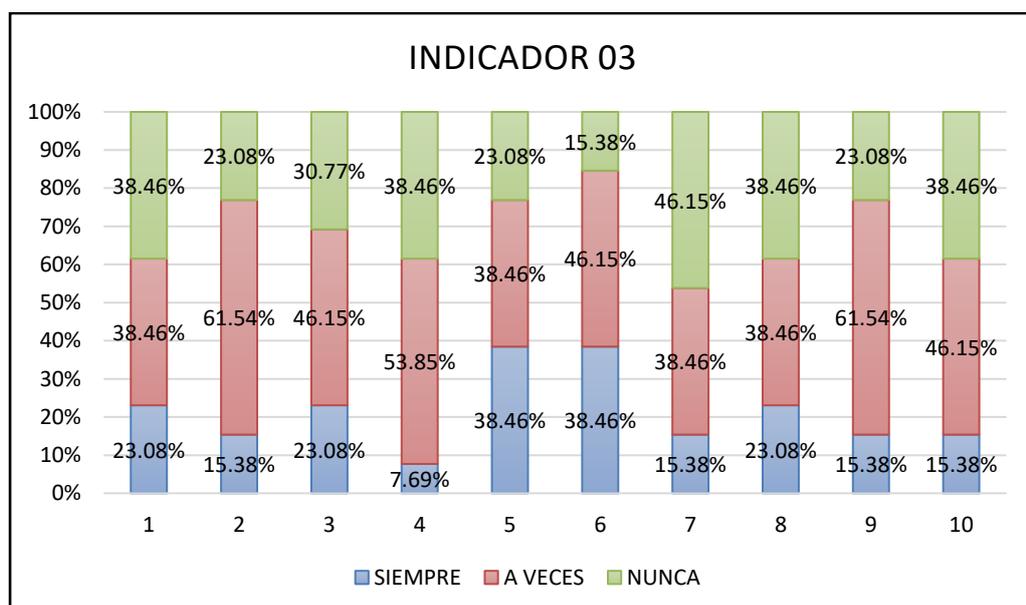
siempre realizan el ítem observado, mientras que el 46.15% lo realiza a veces y finalmente el 46.15%, nunca.

INDICADOR 03: Ausencia de imaginación

N°	ITEMS	CRITERIOS					
		SIEMPRE		A VECES		NUNCA	
		N°	%	N°	%	N°	%
1	A partir de interrogantes como: ¿Si la tierra no fuera redonda cómo crees que sería? Elabora una serie de respuestas propias de una imaginación libre y saludable	3	23.08%	5	38.46%	5	38.46%
2	Después de leerle un hecho del pasado es capaz de elaborar respuesta que él considera como si las hubiera o hubiese vivido	2	15.38%	8	61.54%	3	23.08%
3	Después de explicarle lo que es un Oasis, él es capaz de sostener la forma de cómo deben ser las casas y edificios en el desierto	3	23.08%	6	46.15%	4	30.77%
4	Se le hace cerrar los ojos y se le pide describir el Salón de Clases y lo hace como él quisiera que fuera su aula ideal	1	7.69%	7	53.85%	5	38.46%
5	Se le hace cerrar los ojos y se le pide que describa a un compañerito y a una compañerita, en lo físico y comportamental. Lo hace de acuerdo a su ideal, alejado de lo real	5	38.46%	5	38.46%	3	23.08%
6	Después de leerle un cuento en forma oral se le pide que le cambie el final y, lo hace de tal manera que tiene lógica su imaginación creadora	5	38.46%	6	46.15%	2	15.38%

7	Después de hacerle escuchar música instrumental, con los ojos cerrados, se le pide que diga lo que vio y, responde imaginando mundos tanto reales como inverosímiles	2	15.38%	5	38.46%	6	46.15%
8	Cuando se le explica qué es lo bueno y, qué es lo malo y se le pregunta ¿qué hay más allá de los bueno y lo malo? Responde con una serie de explicaciones llenas de incertidumbre	3	23.08%	5	38.46%	5	38.46%
9	Cuando se le pregunta si ¿Es posible un mundo mejor que éste en el que vivimos? Las respuestas tienen carácter reproductivo. Cree que su mundo es el mejor	2	15.38%	8	61.54%	3	23.08%
10	Se les pide que elaboren, utilizando frutas, verduras y otros vegetales, artefactos propios de la moderna tecnología y los resultados son reproducciones inexistentes	2	15.38%	6	46.15%	5	38.46%

FUENTE: 13 niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°444 de la Urbanización Túllume del distrito de Monsefú – Chiclayo.



INTERPRETACIÓN:

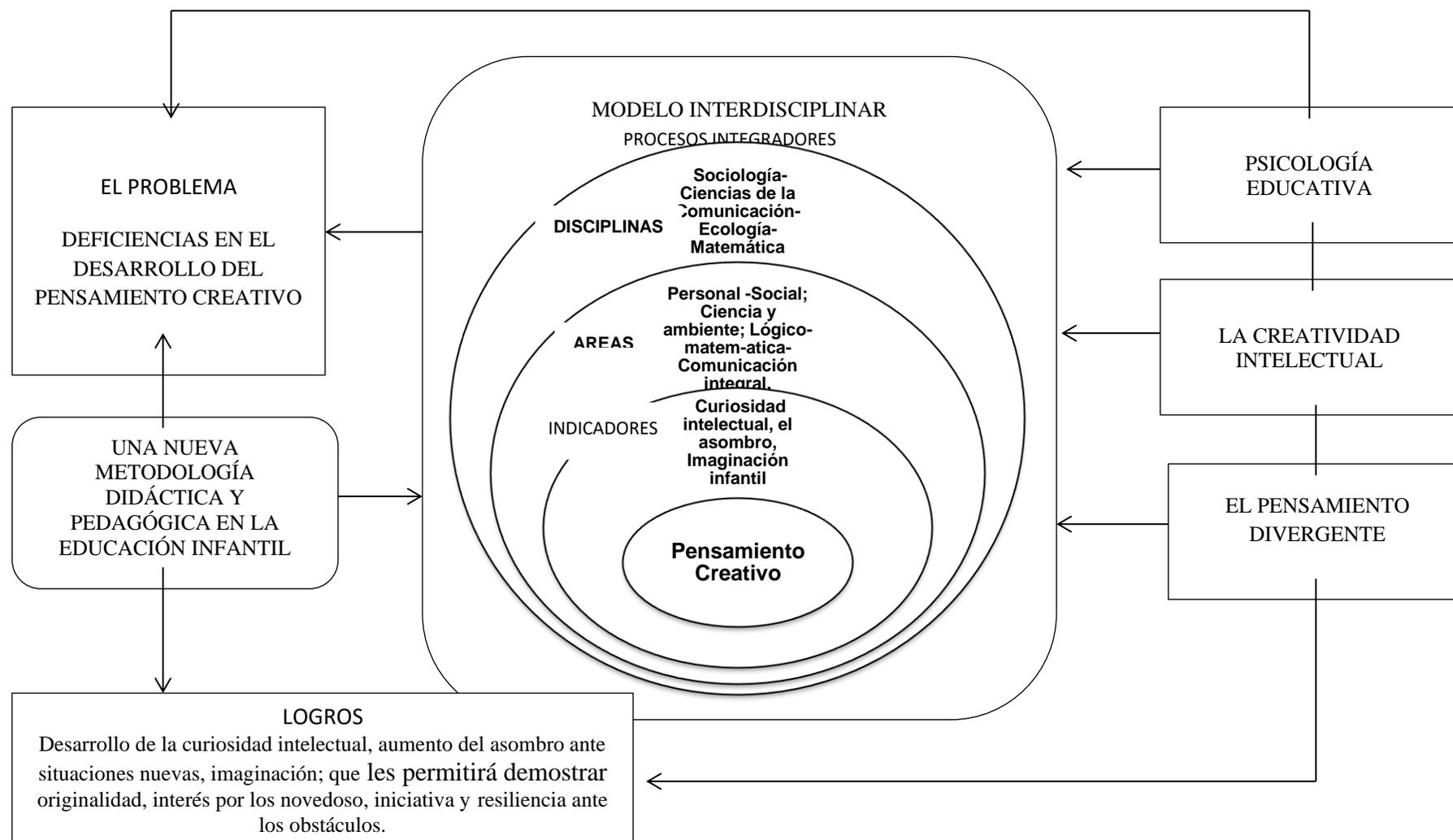
Al realizar una ficha de observación a 13 niños sobre los distintos ítems del indicador **Ausencia de imaginación** se pudo observar que:

1. Con respecto al ítem **A partir de interrogantes como: ¿Si la tierra no fuera redonda cómo crees que sería? Elabora una serie de respuestas propias de una imaginación libre y saludable;** el 23.08% de los alumnos observados siempre realizan el ítem observado, mientras que el 38.46% lo realiza a veces y finalmente el 38.46%, nunca.
2. De acuerdo al ítem **Después de leerle un hecho del pasado es capaz de elaborar respuesta que él considera como si las hubiera o hubiese vivido;** el 15.38% de los niños observados siempre realizan el ítem observado, mientras que el 61.54% lo realiza a veces y finalmente el 23.08%, nunca.
3. De acuerdo al ítem **Después de explicarle lo que es un Oasis, él es capaz de sostener la forma de cómo deben ser las casas y edificios en el desierto;** se obtuvieron los datos que el 23.08% de los alumnos observados siempre realizan el ítem observado, mientras que el 46.15% lo realiza a veces y finalmente el 30.77%, nunca.
4. En el ítem **Se le hace cerrar los ojos y se le pide describir el Salón de Clases y lo hace como él quisiera que fuera su aula ideal;** se observó que el 7.69% de los niños observados siempre realizan el ítem observado, mientras que el 53.85% lo realiza a veces y finalmente el 38.46%, nunca.
5. Con respecto al ítem **Se le hace cerrar los ojos y se le pide que describa a un compañerito y a una compañerita, en lo físico y comportamental. Lo hace de acuerdo a su ideal, alejado de lo real;** se observó que el 38.46% de los alumnos observados siempre realizan el ítem observado, mientras que el 38.46% lo realiza a veces y finalmente el 23.08%, nunca.
6. De acuerdo al ítem **Después de leerle un cuento en forma oral se le pide que le cambie el final y, lo hace de tal manera que tiene lógica su imaginación creadora;** se observó que el 38.46% de los alumnos

observados siempre realizan el ítem observado, mientras que el 46.15% lo realiza a veces y finalmente el 15.38%, nunca.

7. Con respecto al ítem **Después de hacerle escuchar música instrumental, con los ojos cerrados, se le pide que diga lo que vio y, responde imaginando mundos tanto reales como inverosímiles;** el 15.38% de los alumnos observados siempre realizan el ítem observado, mientras que el 38.46% lo realiza a veces y finalmente el 46.15%, nunca.
8. De acuerdo al ítem **Cuando se le explica qué es lo bueno y, qué es lo malo y se le pregunta ¿qué hay más allá de los bueno y lo malo? Responde con una serie de explicaciones llenas de incertidumbre;** se observó que el 23.08% de los alumnos observados siempre realizan el ítem observado, mientras que el 38.46% lo realiza a veces y finalmente el 38.46%, nunca.
9. De acuerdo al ítem **Cuando se le pregunta si ¿Es posible un mundo mejor que éste en el que vivimos? Las respuestas tienen carácter reproductivo. Cree que su mundo es el mejor;** se obtuvieron los datos que el 15.38% de los alumnos observados siempre realizan el ítem observado, mientras que el 61.54% lo realiza a veces y finalmente el 23.08%, nunca.
10. En el ítem **Se les pide que elaboren, utilizando frutas, verduras y otros vegetales, artefactos propios de la moderna tecnología y los resultados son reproducciones inexistentes;** se observó que el 15.38% de los alumnos observados siempre realizan el ítem observado, mientras que el 46.15% lo realiza a veces y finalmente el 38.46%, nunca.

3.2. Modelo Teórico para Elaborar un Modelo Interdisciplinar para Superar el Deficiente Pensamiento Creativo en el Aprendizaje en los Niños y Niñas de 5 Años



3.3. Desarrollo de la Propuesta

Introducción

Esta es una propuesta alternativa a la forma con la que se viene trabajando el desarrollo integral de los niños y niñas de 5 años. Dice “desarrollo integral”; sin embargo, la metodología es lineal, fragmentada, asistémica dado que se presentan y desarrollan las áreas unas separadas de las otras, sin integrar las ciencias que corresponden a cada área; lo que la investigadora propone es cómo hacer efectivo la integración de las diferentes disciplinas o ciencias del saber humano en una verdadera integración educativa, formativa, científica, en la que el niño y niña de 5 años explore el sentido esencial del conocimiento; para lograr el propósito se utiliza como herramienta teórica la Interdisciplinariedad.

En este sentido y a manera de introducción debemos recordar nuevamente la ubicación y el esclarecimiento de lo que se conoce como interdisciplinariedad, sus características y la manera como se maneja en esta investigación. Así tenemos que: Brand (2000) realiza la siguiente puntualización: La investigación disciplinaria se refiere a problemas que nacen de la disciplina correspondiente. La investigación multidisciplinaria se refiere a un tema que entrecruza las disciplinas, cuyos diferentes aspectos parciales de distintas materias son elaborados con sus respectivos métodos. Estos resultados parciales pueden ser adicionalmente conectados a continuación para mostrar variadas facetas del tema. Mientras que la investigación interdisciplinaria en cambio se refiere a un problema en común, que toca varias disciplinas y genera una intersección. La ganancia en conocimiento no se logra a través de una “mera combinación de particularidades disciplinarias” (Mittelstraß 1987, 155). En su lugar se construyen nuevas estructuras de conocimientos por medio de la integración de varias perspectivas, disciplinarias, teorías y métodos. Además, los conocimientos logrados a través de la explicación y solución de problemas en común, pueden ser reflejados en la disciplina correspondiente. La interdisciplinariedad se convierte así en un medio para la autorreflexión en la disciplina correspondiente. Con ello, el valor agregado para los científicos trabajando en esta disciplina radica en la ampliación de la riqueza de la percepción de los problemas y en su sensibilización hacia los rendimientos y limitaciones de su disciplina. En el mejor de los casos, se alcanza así una corroboración de su identidad disciplinaria correspondiente.

El estudio de la educación se caracteriza por ser primordialmente interdisciplinar, ya que la investigación de los fenómenos sociales (en este caso la educación) no es patrimonio de una sola disciplina, sino que requiere del concurso de diversas profesiones que permitan con sus respectivos enfoques y herramientas teórico-metodológicas un análisis más completo y consistente de los problemas (Rojas Sorinano, 2000). Esto ha dado lugar a nombrar a las llamadas ciencias de la educación (Ardoino y Mialaret, 1990), es decir, ese conjunto de disciplinas que, desde sus propios campos de conocimiento y metodologías particulares, abordan algún aspecto de la educación en particular. Desde luego, lo interdisciplinar no es exclusivo de la educación, sino de todos los fenómenos sociales, e incluso de los naturales.

La importancia que revisten los estudios interdisciplinarios o multirreferenciales, como los llama Escolano (1999), en torno a la educación, es de gran significatividad, principalmente porque permite: 1) Formular modelos de investigación integradores, con los cuales es posible lograr un conocimiento más profundo, “objetivo” y real de la problemática. 2) La conjunción de los aportes de todas las especialidades posibles de integrarse en un equipo de trabajo, facilitará diseñar una propuesta metodológica más consistente desde el punto de vista teórico para el análisis e interpretación de los fenómenos sociales (Rojas Soriano, 2000: 29) y de lo educativo. 3) Una visión articulada de una especialidad con otras especialidades y, por lo tanto, contribuir con ella a un conocimiento troncal (Zemelman, 1998: 100). 4) Rescatar el excedente de realidad que escapa a lo unidisciplinar. En el desarrollo de la Propuesta el reto es cómo en la Educación Inicial se debe utilizar la Interdisciplinariedad, que a la postre es lo más significativo del estudio.

En los siguientes cuadros se presenta un modelo de cómo se debe comportar la interdisciplinariedad en Educación Inicial:

3.3.1. Bases Teóricas

3.3.1.1. Creatividad

La creatividad es esa capacidad original e innovadora que no surge de una deducción matemática o lógica. Es ese chispazo "de calidad". En

los niños de entre 5 a 8 años, es algo que ya puede ir educándose y enseñarse, independientemente que nuestros hijos tengan o no este don. Igual que la inteligencia, la creatividad es un bien repartido entre las personas: todos la poseemos en algún grado. No se trata de un don que esté al alcance sólo de algunos genios o privilegiados. Quizá tengamos un pequeño artista en casa, pero en cualquier caso, si desde edades tempranas les acostumbramos a buscar una cierta originalidad, a esforzarse por no conformarse con las soluciones típicas, no cabe duda de que estaremos proporcionándole una gran ayuda para el futuro. Estaremos dotándoles de una herramienta intelectual que les ayudará a ver retos donde otros no ven más que problemas.

Carrera (2011) considera que para los niños/as de Educación Infantil el mundo es un lugar mágico, lleno de cosas que explorar y descubrir. A estas edades, los niños/as poseen una gran curiosidad innata y a menudo, cuando actúan sobre el medio, llegan a conclusiones e ideas que, si bien no son siempre correctas, nos muestran la gran imaginación que tienen. A la hora de plantear nuestra intervención educativa en Educación Infantil, no debemos pasar por alto la imaginación de nuestros discentes, sino que debemos fomentar siempre esa creatividad natural de los niños, ya que enriquecerá todos los ámbitos del desarrollo: cognitivo, físico y socio-afectivo. Debemos desechar la idea de que la creatividad es para “genios”, para personas con un talento innato. La creatividad es un rasgo de la personalidad inherente a todos que debemos desarrollar y estimular, desde la más temprana infancia. De ahí, la necesidad de potenciarla en Educación Infantil. Estimularla no consiste simplemente en buscar el talento potencial del niño/a y estimularle exclusivamente en esa área, como ocurre, por ejemplo, cuando unos padres descubren aptitudes positivas de su hijo/a hacia la música y apuntan a su hijo a clases de música creyendo que sólo así ya están desarrollando su creatividad. La estimulación de la creatividad es algo más que eso. Es ayudar a los niños/as a ser flexibles, versátiles, adaptables, capaces de tomar decisiones imaginativas en un mundo en constante cambio y

desarrollar un pensamiento divergente. Para ello no hace falta ningún talento especial en algún área concreta ni se debe obligar a los niños/as a aprender una de las artes, sino ayudarles a descubrir lo que les gusta hacer y aprender a hacerlo satisfactoriamente. De este modo fomentaremos un adecuado desarrollo integral del niño/a, ya que la creatividad enriquece todos los ámbitos de la vida, desde el aprendizaje, la resolución de problemas, las relaciones sociales, hasta la personalidad, el pensamiento y la autoestima. Si bien, todos se pueden relacionar con la creatividad por el principio de globalización, el objetivo que más vinculación tiene a ésta es el de Representar aspectos de la realidad vivida o imaginada de forma cada vez más personal y ajustada a los distintos contextos y situaciones, desarrollando competencias comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.

Generalmente, la creatividad está presente en las tres áreas de conocimiento y experiencia:

Área I: Conocimiento de sí mismo y autonomía personal: Para trabajar la creatividad en esta área, el niño/a explora su cuerpo, reflexiona sobre aspectos y funciones de éste. Además la libre expresión de sus ideas, la participación activa en las actividades y la satisfacción de realizar sus propias producciones, desarrollan una autoestima positiva y una adecuada autonomía.

Área II: Conocimiento del entorno: Para trabajar la creatividad en esta área, el niño/a conoce objetos de su entorno, sus funciones y cualidades, así como inventa nuevas utilidades para los objetos; imagina nuevos objetos a partir de los que ya conoce; aprende formas de saludo y expresión propias de nuestro grupo social, y se acercaremos a cuentos tradicionales, aunque modificándolos creativamente.

Área III: Lenguajes: Comunicación y Representación: Éste es el área que más vinculación tiene con la creatividad, ya que las formas de

comunicación y representación que se trabajan son el nexo entre el mundo exterior e interior del niño/a. Son instrumentos simbólicos que hacen posible la representación de la realidad, la expresión de pensamientos, sentimientos, vivencias y la regulación de la propia conducta y las interacciones con los demás.

A la hora de plantearnos el trabajo de la creatividad en el aula de Educación inicial, no debemos olvidarnos del recurso metodológico por excelencia en esta etapa educativa: el juego. A través del juego, el niño/a desarrolla una actitud activa y exploradora, fomenta aprendizajes significativos y funcionales, desarrolla la interacción entre iguales, el descubrimiento de su entorno y las relaciones que en él existen mediante la manipulación, la acción, la reflexión... Qué mejor recurso para estimular la creatividad que a través del juego, mediante el cual el niño/a inventa, crea, imagina, establece relaciones entre objetos y con las personas de su entorno, busca nuevas aplicaciones y usos de los objetos... Todo eso es creatividad.

Para trabajar la creatividad en nuestra aula de Educación Inicial, podemos seguir una serie de técnicas de metodología creativa. Son las siguientes:

1) Brainstorming (torbellino de ideas): Esta técnica consiste en la libre expresión de ideas en un grupo para llegar a un acuerdo sobre algún tema. Está totalmente prohibido cualquier crítica o burla, todas las ideas son aceptadas e igualmente válidas. Un ejemplo de Brainstorming lo podemos ver en la técnica siguiente: la ensalada de fábulas.

2) Ensalada de fábulas: Es una de las técnicas propuestas por Gianni Rodari, para trabajar el lenguaje creativamente. Consiste en seleccionar varias fábulas o cuentos tradicionales y crear uno propio. Les presentamos a los niños/as láminas de varios cuentos que reconozcan. Por ejemplo: Los tres cerditos, Blancanieves, Caperucita Roja y Peter Pan. Con la técnica del brainstorming, iremos eligiendo

qué cogemos de cada cuento: personajes, lugares, acciones, etc. y creando la trama del cuento inventado. Una vez inventado el cuento, volvemos a utilizar el brainstorming para decidir el título. Vamos anotando en la pizarra todos los que surjan y decidimos cuál nos gusta más.

3) La hipótesis fantástica: Otra técnica propuesta por Rodari, que consiste en elegir dos premisas, la primera empieza siempre con “¿Qué pasaría si...?” y la segunda una frase elegida al azar. La unión de las dos nos dará la hipótesis a trabajar. Por ejemplo: “¿Qué pasaría si crecieran las patas de las sillas en las que estamos sentados?”, “¿Qué pasaría si a los pájaros se les olvidara volar?”, etc. Los niños/as van dando sus respuestas de manera libre. No debemos excluir ni ridiculizar ninguna respuesta.

4) El arte de preguntar: A través de las preguntas, los niños/as reflexionan sobre aspectos de su entorno más cercano. Para estimular la creatividad, se trata de preguntar acerca de aspectos que los niños/as no suelen plantearse. Un ejemplo lo podemos ver con nuestro propio cuerpo. Antes de comenzar identificamos nuestro cuerpo, señalando las diferentes partes de él, diciendo las características de cada parte del cuerpo (los dientes son blancos, los ojos pueden ser de diferentes colores, tenemos dedos, ¿para qué sirven?, etc.).

A continuación, sentados en la alfombra les preguntamos a los niños/as, que irán respondiendo todo lo que se les ocurra, por inverosímil que parezca. Algunas posibles preguntas pueden ser las siguientes:

- Sustancia: ¿Por qué nuestro cuerpo es de este color? ¿por qué tiene diferentes partes? ¿Por qué tiene carne?
- Fin: ¿para qué nos sirve nuestro cuerpo?
- Persona: ¿Quién hace nuestro cuerpo?
- Materia: ¿De qué está hecho nuestro cuerpo?

- Acción: ¿Qué produce nuestro cuerpo? ¿Qué se os ocurre que podría producir?

- Recepción: ¿Cómo podríamos mejorar nuestro cuerpo?

- Valores: ¿Qué pasaría si dejara de existir nuestro cuerpo?

- Tiempo: ¿Cómo era nuestro cuerpo el año pasado?, ¿cómo es hoy? ¿cómo será cuando seamos mayores?

- Cualidad: ¿te gusta tu cuerpo? ¿qué le podríamos añadir?

- Cantidad: ¿Qué pasaría si nuestro cuerpo fuera más grande? ¿y más pequeño? ¿Podría tener nuestro cuerpo otra forma?

5) Arte de relacionar: Esta técnica consiste en que los niños/as establezcan relaciones de semejanza o similitud de los diferentes elementos. Para ello les podemos enseñar láminas con diferentes objetos dibujadas en ellas (coche, casa, caballo, etc.).

Los niños/as deben buscar por la clase objetos que podrían simular esos objetos. Por ejemplo, uniendo cinco sillas podemos simular un coche, metiéndonos debajo de la mesa simulamos una casa, con un palo simulamos un caballo, etc.

6) Síntesis creativa: Esta técnica consiste en reducir a una unidad multitud de impresiones captadas por los sentidos. Una actividad que podemos realizar es ponerle un color a los sentimientos. Tenemos láminas con dibujos en blanco de caras: una feliz, una triste y una enfada. Los niños/as van diciendo qué color le pondrían a cada sentimiento. Podemos hacer máscaras con caritas que ellos/as mismos coloreen con el color que hayan elegido para cada sentimiento.

7) Actividad de análisis funcional: Esta técnica consiste en buscar nuevas aplicaciones y usos a objetos conocidos. Para ellos podemos poner en una bolsa una serie de objetos cotidianos de los niños/as: pulseras, bloques lógicos, peine, escoba, aros, sombreros, etc. Cada

niño/a cogerá un objeto y pensará para qué podría utilizarlo que no sea su uso habitual.

8) Actividad sinéctica: Lo sinéctico es un conjunto de imágenes superpuestas de dos realidades diferentes. Para introducir a los niños/as en esta técnica podemos enseñarles un dibujo de un “gallifante”, la mezcla entre una gallina y un elefante. Los niños/as irán diciendo qué cosas podríamos crear mezclando objetos de la clase o animales que conozcan. Por ejemplo, cuadrizarra (cuadro y pizarra), gatoballo (gato y caballo). Podemos pedirles que dibujen cómo se imaginan esas cosas.

9) Relax imaginativo: Esta técnica consiste en avivar la imaginación mediante la relajación. Para llevar a cabo esta técnica, nos tumbamos todos en el suelo y ponemos música suave. Los niños/as deben ir haciendo e imaginando lo que les vamos contando: “Nos sentamos en el suelo.... Cerramos los ojos.... Nos tumbamos... respiramos lentamente... uno... dos... tres... cuatro... vamos a pensar en un jardín... ¡oh! ¡Qué flores tan bonitas! ¿Cómo huelen?... vamos a pasear un poco... ¡oh! Pero ¿Qué ocurre? ¡Si somos árboles! Somos parte de este jardín... nuestras piernas son las raíces que están debajo del suelo, nuestros brazos son ramas ¡oh! Viene un viento suave... ahora más fuerte...”.

10) Verbalizar a partir de imágenes visuales: La imagen visual consiste en “ver cosas a través de los ojos de la mente...” Para ello podemos recitar a los niños/as el siguiente poema.

El pirata, piratón

En todo el mundo no creo

que hubo pirata más feo.

Le faltaba media oreja,

siete dientes y una ceja.

Estaba tuerto de un ojo,
el otro se le torcía,
y era tan cojo, tan cojo,
y era tan malo, tan malo,
que tenía... ¿Qué tenía?
¡Las cuatro patas de palo!

Tras escuchar el poema, los niños/as verbalizan todo lo que se les ocurra sobre el pirata: su cuerpo, pueden imitar el modo en qué andaba, si tenía un parche en el ojo, etc. A continuación, les pedimos que dibujen el pirata según ellos lo hayan percibido e imaginado.

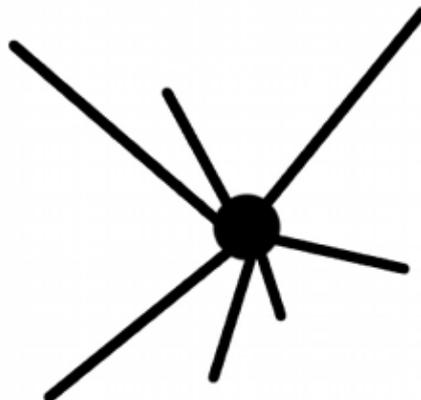
11) Dramatizaciones creativas: Mediante esta técnica, además del juego simbólico y la expresión corporal, trabajamos la creatividad lingüística. Podemos realizarla a través de la siguiente actividad: En el centro de la clase ponemos una “caja mágica”. Nos sentamos en círculo alrededor de ella. Abrimos la caja y les pedimos a los niños/as que elijan sólo un objeto de ella y lo cojan. La caja está llena de sombreros diferentes (gorros de lana, gorro de policía, gorro de bombero, pasamontañas, una felpa con antenitas, boina, un gorro de cocinero etc.). Nos volvemos a sentar en círculo y les pedimos a los niños/as que se inventen que son la persona del sombrero que han elegido. Se tienen que inventar un nombre, una edad, cosas que les gusten hacer, etc.

12) Taller creativo: En esta técnica se trabaja principalmente la expresión plástica. Para realizarla propondremos cuatro técnicas plásticas diferentes, bien sea por grupos (cada grupo una técnica) o por sesiones (en cada sesión todos trabajan una técnica diferentes). Les proporcionaremos el material necesario para realizar cada técnica plástica: moldeado, estampación, collage, pintura de dedos, rasgado y pegado, telas, etc. Pero no les presentaremos un modelo a copiar, sino

que cada uno podrá realizar lo que quiera; de modo que no coartemos la creatividad de los niños/as, tal y como representa Tonucci.

3.3.1.2. Pensamiento Divergente

Jencquel (2012) considera que un término clave que es utilizado con frecuencia en relación con la creatividad es el de pensamiento divergente. El pensamiento divergente es un proceso mental o un método que se utiliza para generar ideas creativas explorando muchas soluciones posibles. Es a menudo utilizado en conyunción con el pensamiento convergente, que sigue una cierta cantidad de etapas lógicas para llegar a una solución, la cual en ciertos casos es la solución “correcta”. El pensamiento divergente tiende a producirse de manera espontánea y libre, de manera que muchas ideas son generadas de modo cognitivo emergente. Una multitud de soluciones posibles es estudiada en poco tiempo, y nexos inesperados son creados. Una vez el proceso de pensamiento finalizado, las ideas e informaciones son organizadas y estructuradas gracias al pensamiento convergente. El diagrama abajo fue extraído del Torrance Test of Creative Thinking (TTCT). Se le pide a la persona que pasa el test que imagine lo que esta forma puede representar. Por ejemplo, una araña machucada, una molécula tridimensional, un impacto de parabrisa, etc. La capacidad de aportar el mayor número de respuestas posibles es un reflejo de pensamiento divergente, un ingrediente de la creatividad. Las profesoras deben saber adecuar.



El pensamiento divergente por sí mismo no es suficiente para hacer efectiva la creatividad; debe ser asociado a la flexibilidad mental. El objetivo no es simplemente de multiplicar el número de ideas, sino de estar en medida de cambiar de ángulo de ataque, de liberarse de sus hábitos de pensamiento.

A través del pensamiento divergente, la creatividad puede plasmarse tanto en la invención o descubrimiento de objetos y/o técnicas, en la capacidad para encontrar nuevas soluciones modificando los habituales planteamientos o puntos de vista; o en la posibilidad de renovar antiguos esquemas o pautas. Estos dos conceptos constituyen los extremos de un continuum en el que todos/as nos situamos en alguna de sus ubicaciones. La producción divergente hace referencia a la capacidad para generar alternativas lógicas a partir de una información dada, cuya importancia se evalúa en función de la variedad, cantidad y relevancia de la producción a partir de la misma fuente (Romo, 1987). El análisis del producto creativo se realiza a través de los siguientes indicadores (Guilford, 1950):

→ Fluidez: capacidad para dar muchas respuestas ante un problema, elaborar más soluciones, más alternativas.

→ Flexibilidad: capacidad de cambiar de perspectiva, adaptarse a nuevas reglas, ver distintos ángulos de un problema.

→ Originalidad: se refiere a la novedad desde un punto de vista estadístico.

→ Redefinición: capacidad para encontrar funciones y aplicaciones diferentes de las habituales, agilizar la mente, liberarnos de prejuicios.

→ Penetración: capacidad de profundizar más de ir más allá, y ver en el problema lo que otros no ven. → Elaboración: capacidad de adornar, incluir detalles.

A pesar de que el concepto al que nos referimos: -CREATIVIDAD-, va calando cada vez más en todos los ámbitos de nuestro entorno; continuamos distanciando, alejando, coartando y retrayendo a aquellas personas que —representan el pensamiento creativo al que se denominó originalmente como pensamiento divergente. Sobre las Características relacionadas con la creatividad la doctora Carmen Jiménez (2000. P.: 70) relata las siguientes:

- Habilidad para pensar en las cosas holísticamente para pasar después a comprender sus partes. Este modo de aprender suele entrar en conflicto con el sistema de enseñanza, que procede por pequeños pasos para integrarlos al final.
- Impulso natural a explorar ideas, que suele ir acompañado de entusiasmo y tenacidad pero que puede polarizarse o dar como resultado ideas que pueden parecer radicales, fuera de lugar o simplemente extravagantes.
- Desafío o reto ante lo convencional. Estos chicos tienen ideas, interpretaciones, preguntas, propuestas poco corrientes que pueden acarrearle problemas de convivencia con padres, profesores y compañeros, dependiendo del grado de tolerancia que presenten todos ellos así como del resto de las características que adornen la personalidad (...).
- Independencia de pensamiento. Espontáneamente rechazan el criterio de autoridad e intentan dar sus propias respuestas a las situaciones nuevas o ya establecidas. Toleran mejor la ambigüedad y no buscan prioritariamente la solución aparentemente más conveniente para un problema, sino la más lógica y original. (...)
- Juguetón, revoltoso, inconsciente. Tiende a ser juguetón con sus acciones, pensamientos y productos, ve humor en las cosas y puede provocarlo. Manifiestan atracción y cierto temor por las

actividades con riesgo y a veces hacen cosas sólo para ver el resultado o las reacciones de los otros.

Nuestro sistema educativo favorece al estudiante no creativo (convergente) en detrimento del creativo (divergente). Quién sea creativo/a puede tener una personalidad no "deseable"; es fácil que resulte tímido, reservado, poco inclinado a creer en la palabra del profesor, prefiriendo seguir sus propias inclinaciones antes que atenerse a las limitaciones del programa de estudios que presenta los conocimientos en partes para posteriormente unirlos, mientras que estas personas sigue el proceso inverso, al entender en un primer momento las ideas, conceptos..., en su totalidad.

3.3.1.3. Indicadores de la Creatividad

A. CURIOSIDAD INTELECTUAL

Roldan (2017) La curiosidad es innata en los niños y debe cuidarse desde que nacen para que sean capaces de querer aprender por sí mismos, puesto que la curiosidad es el primer paso para el aprendizaje de los niños. Los niños curiosos serán aquellos que desarrollarán una mejor capacidad de observación, los que aprenderán mejor en la escuela y los que se sentirán motivados a seguir aprendiendo siempre aunque se equivoquen, puesto que verán en el error un elemento positivo de aprendizaje. Será obligación de los profesores el poder potenciar esta curiosidad en todas las etapas y edades de los pequeños. Es claro que los niños son curiosos por naturaleza, siempre están observando todo y preguntando por todo. Muchas veces consideramos que esta actitud es algo inoportuna y hasta inapropiada, por tanto lo vemos como algo negativo y no nos damos cuenta, que es a partir de este deseo del niño por saber TODO que podemos iniciar el proceso de aprendizaje. Si observamos el desarrollo de un niño podemos notar que el primer indicio de curiosidad es el deseo de ver todo lo que lo rodea, luego, cuando es capaz de desplazarse busca acercarse a los

objetos y agarrarlos para manipularlos para conocerlos. Más adelante, cuando ya ha conocido su medio y las características de cada uno de los elementos, comienza a observar lo que sucede cuando junta dos elementos. Todo este proceso brinda valiosa información al niño que será de gran utilidad en sus aprendizajes futuros. La curiosidad proporciona al niño el interés necesario para querer aprender, es indispensable para desarrollar un pensamiento científico, porque cuando al niño le agrada algo le será más fácil aprenderlo. Al niño todo le produce curiosidad: los cambios de clima, las enfermedades, las acciones de los demás, etc. Son pequeños observadores con ansias de conocimiento y somos los adultos los encargados de lograr que este interés no se pierda, sino por el contrario, que sea cada vez mayor.

Para fomentar la curiosidad intelectual en los niños se hace necesario:

1. Cambiar la rutina: Si bien es necesario que el niño cree hábitos y que estos deban reforzarse diariamente, un día podemos hacer algo diferente, algo que el niño no espere o usar algo distinto a lo habitual para un mismo propósito. Por ejemplo, si suelen lavarse las manos con una barra de jabón podemos usar jabón líquido y que sientan la textura diferente o jabón en espuma y jugar a soplarlo.
2. Organizar actividades sorpresa: organizar una actividad y no decírsela a los niños hasta el momento que se va a realizar, de esta forma los sorprenderán. Por ejemplo: la visita de un personaje, jugar a recibir un correo misterioso, llevarles algo que encontramos el fin de semana, etc.
3. Tener apertura a las preguntas: recibir con alegría las preguntas de los niños, sobre cualquier tema y estar preparados para brindarles la información apropiada a su edad. Siempre decirles la verdad y usar términos sencillos para que los pueda comprender. Se recomienda dejar abierto un nuevo tema para que continúe averiguando sobre ello.

Por ejemplo: si pregunta por qué llueve explicárselo y mencionar algo sobre los estados del agua pero no explicarlo.

4. Desarrollar la imaginación: a través de cuentos, juegos, actividades gráfico-plásticas o de dramatización. En el caso de los cuentos hacer que ellos creen sus propias historias, le pongan un título diferente, cambiar el inicio o final; los juegos deberán contener elementos sorpresa, como por ejemplo, pasarse un globo con agua y al que se le caiga se le revienta; en las actividades gráfico-plásticas más que un dibujo o pintura libre usar técnicas que puedan sorprender al niño con una mancha con forma o dibujo invisible; finalmente, para los juegos de dramatización variar de elementos, una vez serán disfraces y en otra oportunidad títeres u otros.

5. Realizar experimentos: estos deben ser sencillos y partir de situaciones familiares para el niño, de esta manera será mucho más significativo para él. Durante la realización de los experimentos se debe mantener un diálogo continuo con el niño y fomentar el planteamiento de hipótesis.

A través de la curiosidad, el niño desarrolla la capacidad de observación, propicia la formulación de preguntas y el planteamiento de hipótesis sencillas, motiva la manipulación de diferentes elementos, lleva a probar cosas nuevas y por tanto a aprender a través del ensayo y error. Será nuestra tarea propiciar las situaciones y condiciones adecuadas para estimular la curiosidad de nuestros niños y a partir de ellas lograr nuevos aprendizajes.

B. EL ASOMBRO

Catherine L'Ecuyer (2017) dice que “la organización neurológica NO es el motor del niño (ni del ser humano), tal y como hemos pensado durante años. Siguiendo este falso paradigma, nos hemos empeñado y seguimos empeñándonos en bombardear a los niños con estímulos externos para diseñar sus circuitos neuronales con el fin de conseguir el "niño a la carta", tanto desde el punto de vista comportamental

como cognitivo. Nosotros pensamos que el motor del niño es algo intangible, inmaterial. Al margen de cómo cada uno lo puede llamar (alma, inteligencia, energía, espíritu, etc.), los griegos ya decían que el principio de la filosofía era el asombro, la primera manifestación de aquel intangible que mueve al ser humano. Miles de años después, la más reconocida pedagoga de todos los tiempos, la Dra. María Montessori, hacía hincapié en la importancia del asombro en el aprendizaje del niño. Hace poco, la neurociencia confirmó a Montessori, cuestionando muchos de los paradigmas educativos actuales.

Dan Siegel (1999), uno de los expertos mundiales en neurociencia (University of California, Los Angeles), afirmaba lo siguiente: “No hay necesidad de bombardear bebés o niños pequeños (o nadie) con una estimulación sensorial excesiva con la esperanza de construir mejores cerebros. Sencillamente, no es así. Los padres y los otros cuidadores pueden relajarse y dejar de preocuparse por proporcionar una gran cantidad de bombardeo sensorial a sus hijos. La sobreproducción de conexiones sinápticas durante los primeros años de vida es suficiente en si para que el cerebro pueda desarrollarse adecuadamente dentro de un entorno medio que proporciona la cantidad mínima de estimulación sensorial (...).”

El protagonista de la educación, no es el método que se utiliza, ni la cantidad de estímulos, ni siquiera el educador. Es el niño. No significa eso que el niño manda, que no haya que ponerle límites y que tengamos que ceder a sus caprichos. Tampoco quiere decir que los niños son los que ponen el proyecto educativo y familiar. Quiere decir que el niño no es un mero espectador de los acontecimientos. No quiere ser adiestrado, sino educado. El niño pequeño busca lo bueno y lo bello y tan solo debemos acompañarle, siendo buenos intermediarios entre él y la realidad, creando el entorno favorable a su descubrimiento y protegiéndolo de lo que no le conviene. La capacidad de asombro del niño es la "estimulación temprana natural"

que el niño lleva dentro "de serie" y que le lleva a descubrir el mundo que le rodea, a motivarse por sí mismo.

El asombro es el deseo de conocer, decía Tomás de Aquino. Hoy en día estamos muy preocupados porque los niños no aprenden al ritmo esperado y porque están "desmotivados". En ese sentido, el "deseo" "para conocer" debería tener muchísima importancia en el sistema educativo. Todos nacemos con asombro. El asombro se respeta, no se inculca. Por lo tanto, "educar en el asombro" se entiende cómo cuidar, respetar ese proceso natural, rodeando al niño de oportunidades para poder asombrarse. La naturaleza de los niños no es distinta de la que era hace 50 o 500 años. Lo que ha cambiado no son los niños, sino el entorno en el que se encuentran: hay cada vez más consumo de pantallas (¡una media de 8 horas al día!), unos contenidos audiovisuales extremadamente rápidos y a menudo muy violentos, agendas llenas de extraescolares, juguetes y libros que hablan, etc. Un estudio americano nos indica que las series de dibujos infantiles tienen 7,5 cambios abruptos de imágenes por minuto. Cuando los niños vuelven a la realidad, todo les parece demasiado lento y aburrido. Y entonces pierden el asombro y no alcanzan motivarse "desde dentro". Dependen cada vez más de los estímulos externos para "motivarse". Ese es el momento en el que pueden surgir conductas adictivas. El primer vínculo social del niño ocurre con su principal cuidador, que normalmente es su madre, a través de la formación del vínculo de apego. El apego es el vínculo de confianza que se desarrolla cuando el primer cuidador es sensible a las necesidades del niño y atienden esas con prontitud. El apego seguro está reconocido por los estudios como el mejor indicador del buen desarrollo de la personalidad del niño. Rachel Carson decía que los niños se asombran en compañía de un adulto que se asombran con ellos. Esa frase tiene mucha profundidad. Lo primero que un niño hace cuando descubre algo nuevo es enseñárselo a su primer cuidador, a la persona con quien tiene apego. "Mira, mamá", es una de las frases más repetida en los parques infantiles. Los niños triangulan continuamente entre el mundo que

descubren y la persona que les cuida (su base de exploración). En ese sentido, el asombro y el apego trabajan juntos.

La Academia Americana de Pediatría (AAP), así como muchas otras asociaciones pediátricas en el mundo, advierte a los padres sobre el uso de las pantallas durante la infancia. Recomienda no exponer a los niños de menos de 2 años a la pantalla, por el posible daño que les puede causar (reducción del vocabulario, déficit de atención más adelante, hiperactividad, etc.). A partir de los 3 años, habla de un consumo de no más de 2 horas al día. Y no se trata de un criterio educativo, sino de un criterio pediátrico. Estamos hablando de mínimo. La AAP también especifica la importancia de cuidar la calidad de los contenidos. Es importante que el ritmo se ajuste al orden interior del niño. En cualquier caso, hemos de tener muy claro que esas herramientas no aportan al aprendizaje de nuestros hijos. Los estudios hablan del efecto deficitario del video (“Video Deficit Effect”), según el cual los niños aprenden mejor de una demostración en directo que de una demostración virtual. El tiempo delante de la pantalla es tiempo restado a otras actividades que los niños necesitan para su buen desarrollo (estar con sus seres queridos por ejemplo). Los niños no aprenden a través de la pantalla, sino a través de las personas que les cuidan. Antes hemos dicho que los niños triangulan entre la realidad y su principal cuidador para calibrar la realidad. La pantalla no calibra la realidad. Ahora nos venden que los niños pueden aprender con aplicaciones que permiten una atención supuestamente “personalizadas”. Delante de un ipad, no es el niño quien lleva las riendas, sino la aplicación de la tableta “inteligente”. Para educar, se requiere sensibilidad, cualidad de la que carecen los dispositivos y sus aplicaciones, por muy buenos que sean sus algoritmos. Un niño sobreestimulado es un niño que ha perdido el asombro. Y el asombro no solo es el motor para el conocimiento, sino que también es lo que nos hace agradecer todo, porque nos lleva a “no dar nada por supuesto”. Un niño sobreestimulado es un niño sin interés por aprender, desagradecido, “de vuelta de todo”, cínico y desconfiado.

Los niños no aprenden siendo “estimulados”, sino descubriendo la realidad, guiados por sus padres y sus maestros. Por lo tanto, más que “estimular”, lo que hemos de preguntarnos es por la calidad de las oportunidades de aprendizaje que les rodean. Rodar al niño de oportunidades de belleza, ¡eso es educar! Los neurobiólogos confirman que los niños necesitan “una cantidad mínima” de estímulos en un entorno “normal”. Eso lo ofrece lo cotidiano. Cuando el niño tiene los sentidos saturados se aburre, deja de sentir, de percibir una sonrisa o de captar el significado de una mirada. Hoy hay pocos niños que miran a la cara cuando hablamos con ellos. Y como dice el proverbio árabe, “quien no comprende una mirada tampoco comprenderá una larga explicación”.

Está en la misma línea que Educar en el asombro, pues lo que asombra es la realidad, la belleza de la realidad. Nuestros hijos aprenden en clave de realidad. Para poder captarla, necesitan relaciones interpersonales, belleza y motivos para actuar con sentido. Necesitan sensibilidad, empatía, espíritu atento. Sin embargo, en un mundo en el que las pantallas están cada vez más presentes, pueden padecer un déficit de realidad.

En ese sentido, educar en la realidad desvela con evidencias una serie de mitos educativos y demuestra que la mejor preparación para utilizar las nuevas tecnologías tiene lugar en la realidad; es decir, que la mejor preparación para el mundo virtual es el mundo real. Educar en la realidad es para todos los padres que se preguntan lo que han de hacer para que sus hijos, tanto pequeños como adolescentes, hagan un buen uso de las nuevas tecnologías; da las herramientas para que cada padre, cada madre encuentre respuestas a esas preguntas.

C. IMAGINACIÓN INFANTIL

EcuRed (2017), sustentada en Aguayo, en su página nos alcanza que la imaginación infantil “es la facultad de la mente que nos permite representar las imágenes de las cosas reales como de las ideales. Lo

que hace es representarse experiencias, hechos vividos, acontecimientos que se están atravesando en el ahora, ya sea de manera visual, auditiva, táctil u olfativa-mente”. Pág.1

Por imagen se entiende la conciencia de algo que no está presente a nuestros sentidos. Cuando el fenómeno mental es reconocido como parte de nuestra experiencia anterior lo llamamos imagen recuerdo, o simplemente recuerdo. Cuando es resultado de una combinación de experiencias anteriores, recibe el nombre de imagen-libre, o imagen por antonomasia. No son, pues, las cualidades del estado de conciencia lo que distingue el recuerdo de la imagen libre, sino la conciencia adicional de algo ya experimentado, creado o combinado por nosotros mismos. Cuando pienso, en un amigo ausente y me represento los rasgos o facciones de su rostro, la imagen que evoco es un recuerdo. Si en vez de una fisonomía familiar me represento un rostro nuevo, combinando a mi capricho o con fines estéticos elementos tomados de mi experiencia pasada, la imagen es libre.

La imaginación es la aptitud o capacidad de formar imágenes libres. Se le llama también imaginación constructiva o creadora, para distinguirla de la imaginación reproductiva, la cual no es, en substancia, sino un aspecto o fase de la memoria. Los educadores antiguos desdeñaban y hasta miraban con recelo y desconfianza este aspecto importantísimo de la vida mental. Creían equivocadamente que la imaginación era algo esencialmente falso y engañoso que vivía de irrealidades y que por lo mismo podía conducir al vicio y al error. Esta creencia ha sido ya tan refutada, que no tiene actualmente defensores. La fantasía, es decir, la imaginación abandonada a sí misma sin freno que la encauce, es ciertamente peligrosa. No puede decirse lo mismo de la imaginación puesta al servicio de los fines, intereses y necesidades de la vida. Tiene ésta una importancia tal, responde a necesidades tan profundas imperiosas, que sin ella la vida mental de hombre no se elevaría sobre el nivel de la bestia. Sin imaginación viviríamos siempre sujetos al presente. No podríamos

anticipar el porvenir, no conseguiríamos nunca realizar ninguna obra de prudencia o previsión. Sin ella ni el arte ni la ciencia existirían. Ni el sabio podría construir una hipótesis y preparar una investigación, ni el artista dar vida a las ideas y emociones que anhelara expresar. Tampoco podríamos, sin ayuda de la imaginación, dirigir nuestra conducta ni realizar ninguno de los fines de la vida práctica. Gracias a ella el comerciante concibe y prepara sus negocios, el marino sus viajes, el agricultor los trabajos de cultivo y recolección de sus cosechas. Pero es más: la simple comprensión de una página escrita y hasta de un relato oral sería irrealizable si no pudiéramos representarnos por medio de imágenes las palabras leídas o escuchadas. La imaginación es tan necesaria a la inteligencia como lo es a la acción.

La imaginación representa en la vida infantil un papel de mucha trascendencia. No sólo es muy concreta, exuberante y viva la imaginación del niño, sino que éste tiende a proyectar al exterior sus propias creaciones, transforman del mundo que le rodea y confundiendo frecuentemente la fantasía con la realidad. “Los niños— dice Meumann —proceden como si los productos de su fantasía fuesen una realidad indubitable. La muñeca recibe golpes o recompensas, según el caso; y cuando el caballito se deteriora, su dueño le compadece como si el juguete sintiese dolor en realidad.” La fantasía desempeña en el niño una función análoga a la que tiene en el adulto con respecto al goce artístico: nos dejamos llevar por la impresión que nos produce una obra de arte, sin preguntarnos si es algo real.

La fuente citada manifiesta que hablando propiamente, no existen (por lo menos no se han observado) tipos de imaginación; en cambio hay multitud de variedades o aptitudes para ciertas formas de la actividad imaginativa. La imaginación, puede ser pasiva o activa. Es pasiva cuando el sujeto se abandona al juego de sus propias creaciones, sin plan ni propósito determinado. Es activa cuando persigue un fin y

adopta una actitud inventiva, de creación o combinación, que influye extraordinariamente en la elección de las imágenes. Ejemplo de la primera es la del hombre que sueña despierto. Pertenecen a la segunda variedad la del artista, la del investigador científico, la del hombre de negocios, etc. La imaginación puede ser asimismo reproductiva (la que hace revivir otros estados de conciencia ya experimentados) y creadora o constructiva (que combina o forma imágenes nuevas). También se divide en rica o exuberante y en pobre o improductiva; en objetiva (casi reducida a los procesos sensoriales) y abstracta, y, últimamente, en quimérica ingenua y analítica o crítica. Todas estas diferencias son relativas, y no se excluyen las unas a las otras. Cuando la imaginación se pone al servicio de intereses estéticos, científicos, prácticos, etc., da lugar a otras tantas variedades, que reciben el nombre de imaginación artística, científica, práctica, moral, religiosa, etc. La imaginación del niño se distingue por ciertos caracteres o propiedades: es más pasiva que activa; más objetiva que abstracta; más reproductiva o imitativa que creadora; muy viva y exuberante; falta de crítica y muy subjetiva o inclinada a transformar fantásticamente la realidad exterior.

Llamamos actividad creadora a cualquier tipo de actividad del hombre que cree algo nuevo, ya sea cualquier cosa del mundo exterior producto de la actividad creadora o cierta organización del pensamiento o de los sentimientos que actúe y esté presente solo en el propio hombre. Si observamos la conducta del hombre, toda su actividad, veremos con facilidad que en ella pueden distinguirse dos tipos fundamentales de proceder: a un tipo de actividad puede llamársele reproductora y guarda estrecha relación con la memoria, su esencia consiste en que el hombre reproduce o repite normas de conducta ya formadas y creadas con anterioridad o revive las huellas de impresiones anteriores. Cuando recuerdo la casa en la que pasé mi infancia o remotos países que visité hace tiempo, revivo las huellas de las impresiones experimentadas en mi infancia temprana o durante estos viajes. Sucede lo mismo cuando copiamos del natural,

escribimos o hacemos algo siguiendo un modelo dado, en todos estos casos reproducimos solo lo que existe ante nosotros o lo que ha sido asimilado o creado con anterioridad, nuestra actividad no ha creado nada nuevo, lo principal, su base, es la repetición con mayor o menor exactitud de algo pasado.

Es fácil comprender la enorme importancia que tiene para toda la vida del hombre la conservación de su experiencia anterior, hasta qué punto facilita su adaptación al mundo circundante creando y formando hábitos y costumbres que se repiten en circunstancias similares.

La base orgánica de esta actividad reproductora o de la memoria es la plasticidad de nuestra sustancia nerviosa, entendemos por plasticidad la propiedad que tiene cualquier sustancia de transformarse y conservar las huellas de esta transformación, de esta manera, la cera, digamos, es más plástica que el agua o el hierro, porque permite ser transformada con mayor facilidad y conserva mejor la huella de su transformación que el agua. Solo ambas cualidades, en su conjunto, forman la plasticidad de nuestra sustancia nerviosa. Nuestro cerebro y nuestros nervios, que poseen una enorme plasticidad, transforman con facilidad su finísima estructura bajo la influencia de diversas excitaciones y conservan la huella de esas transformaciones si estas excitaciones son lo suficientemente fuertes o si se han repetido con la frecuencia necesaria. En el cerebro sucede algo semejante a lo que ocurre con una hoja de papel cuando se dobla por la mitad, en el lugar de la doblez queda una marca como resultado de la transformación realizada y la propensión a la repetición de esta transformación en el futuro. Basta solo con soplar este papel para que se doble por el mismo lugar en que quedó la huella.

Lo mismo sucede con la huella dejada por una rueda sobre la tierra blanda; se forma una vía que fija las transformaciones hechas por la rueda y facilita su movimiento en el futuro. En nuestro cerebro las excitaciones fuertes o que se repiten con frecuencia producen "el trillado semejante de nuevas vías".

Nuestro cerebro resulta ser un órgano que conserva la experiencia pasada y facilita su reproducción; sin embargo, si la actividad del cerebro se limitara solo a la conservación de la experiencia anterior, el hombre sería un ser que podría adaptarse principalmente a las condiciones estables y acostumbradas del medio. Todas las transformaciones nuevas e inesperadas en el medio, que no habían sido conocidas en la experiencia anterior del hombre, no podrían provocarle la reacción de adaptación necesaria. Además de conservar la experiencia anterior, el cerebro realiza también otras funciones no menos importantes.

Además de la actividad reproductora, es fácil observar en la conducta del hombre otro tipo de actividad, denominada combinadora o creadora. Cuando en mi imaginación trazo un cuadro del futuro o del pasado (digamos la vida del hombre en la sociedad socialista o la vida en tiempos remotos y la lucha del hombre prehistórico) en ambos casos, no reproduzco las mismas impresiones que una vez experimenté, no solo restauro las huellas de excitaciones anteriores llegadas a mi cerebro, en realidad nunca he visto el pasado ni el futuro, sin embargo, puede tener de ellos mi representación, mi imagen, mi cuadro.

Toda esta actividad del hombre cuyo resultado no es la reproducción de impresiones o acciones que formaron parte de su experiencia, sino la creación de nuevas imágenes o acciones, pertenece también a esta segunda función creadora o combinadora. El cerebro no solo es el órgano que conserva y reproduce nuestra experiencia anterior, sino que también es el órgano que combina, transforma y crea a partir de los elementos de esa experiencia anterior las nuevas ideas y la nueva conducta. Si la actividad del hombre se limitara a la reproducción de lo viejo, sería un ser volcado solo al pasado y sabría adaptarse al futuro únicamente en la medida en que reprodujera ese pasado. Es precisamente la actividad creadora del hombre la que hace de él un ser proyectado hacia el futuro, un ser que crea y transforma su presente.

Esta actividad creadora fundamentada en la capacidad combinadora de nuestro cerebro, es llamada por la psicología imaginación o fantasía. A veces por imaginación o fantasía no se tiene en cuenta todo lo que se sobreentiende por esas palabras en la ciencia. En la vida cotidiana se llama imaginación o fantasía a todo lo que no es real, a lo que no concuerda con la realidad y lo que, de esta forma, no puede tener ningún significado práctico serio. En efecto, la imaginación como fundamento de toda actividad creadora se manifiesta decididamente en todos los aspectos de la vida cultural haciendo posible la creación artística, científica y técnica. En este sentido, absolutamente todo lo que nos rodea y ha sido hecho por la mano de hombre, todo el mundo de la cultura a diferencia de mundo de la naturaleza, es producto de la imaginación y la creación humana basada en esa imaginación.

UNA NUEVA METODOLOGÍA DIDÁCTICA Y PEDAGÓGICA EN LA EDUCACIÓN INFANTIL

Pensar de forma diferente evitando el análisis y la crítica, irrespetar el razonamiento lógico en busca de posibles nuevos paradigmas desde cualquier área del conocimiento, ser curioso, perder el miedo a la equivocación, al error, son formas de empezar un cambio en nuestro funcionamiento cerebral. Sin embargo, es de reconocer que la mayoría de actitudes que se acaban de mencionar no son elogiadas en el común de la sociedad, aspecto que limita el desarrollo del pensamiento lateral, por ende, la búsqueda de nuevas posibilidades de trabajo. El pensamiento creativo es una apuesta por el cambio, la innovación, una aventura en contra de lo común, que tal vez deba desmitificar muchos aspectos hasta llegar a la mayoría de las personas; además, es una exigencia al pensamiento percibir la realidad y las informaciones que de ella nos llegan de modo desacostumbrado. El filósofo y educador estadounidense Matthew Lipman hace una propuesta innovadora sobre el estudio de la filosofía para niños como personas capaces de desarrollar razonamientos filosóficos de forma creativa por medio de la reflexión de textos literarios. Así por

ejemplo, la lectura de la novela policíaca exige estar atento en cada detalle que puede ser fundamental para la resolución del caso, la lectura de poemas y cuentos donde intervienen niños permite que desarrollen su lenguaje y lo expresen de forma oral, escrita o cualquier manifestación artística que permita ampliar los significados de lo conocido. Los símiles, las metáforas y las analogías son las formas más recurrentes de la creatividad infantil, “Por medio de modelos de ficción es posible mostrar a los niños que pueden pensar en sí mismos de forma más razonable y original”

Matthew Lipman, (1992), una forma más abierta de hacer filosofía desde la cotidianidad del infante que le permita abrir su mente a nuevas posibilidades y esté en libertad de expresarlas según sus aptitudes. Para esto es necesario crear el ambiente en donde el profesor lejos de adoctrinar al estudiante fomente y permita el pensamiento propio. El desarrollo de la creatividad podría brindar alternativas de solución en el sector de la educación ante el panorama poco atractivo de ésta para los estudiantes, ¿cómo hacer menos aburridas y más significativas las clases? Son preguntas que están por resolver desde la creatividad como apoyo para la pedagogía en el sector educativo. Despertar el interés de los estudiantes, fundamentar el sentido del estudio y llevar a cabo un aprendizaje que sea significativo a nivel personal y cognitivo son los retos en espera de ser solucionados.

CONCRECIÓN DEL MODELO

(Ver páginas siguientes)

3.3.2. Integración de Disciplinas

Sugerencia Metodológica:

Talleres

Proyectos

Investigación Formativa:

Investigación Acción

Dinámica grupal:

Equipos de trabajo



Participan, puede ser, 1 ó 4 docentes, cada uno con una función disciplinaria, determinada por el equipo

Fuente: Diseño Curricular Nacional de Educación Básica Regular: Educación Inicial, Ministerio de Educación del Perú.

3.3.3. Modelo de Integración Interdisciplinaria Educación Inicial

Eje de Integración: DESARROLLO INTEGRAL DE LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS DE 5 AÑOS

Aclaración: Al integrarse las disciplinas todas tienen la misma valoración y cumplen tal su naturaleza.

INTEGRACIÓN DISCIPLINARIA (Interdisciplinariedad)	COMPETENCIAS	ESTRATEGIAS	INDICADORES	PRODUCTO ACREDITABLE
<p>Disciplina: CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN Área; (COMUNICACIÓN INTEGRAL)</p> <p>Las niñas y los niños necesitan desarrollar las competencias comunicativas que requieren para interactuar en los múltiples ámbitos de relación en los que intervienen: la familia, instituciones educativas, organizaciones sociales.</p>	<p>Comunica sus sentimientos, experiencias, deseos e ideas, ajustándose a los diferentes contextos y situaciones de Comunicación cotidianos y a los diferentes interlocutores. Comprende las intenciones y mensajes que le comunican otros niños y adultos, valorando el lenguaje oral como un medio de relación con los demás.</p> <p>Interpreta el mensaje de diferentes imágenes y textos icono verbales presentes en su entorno, asumiendo una actitud crítica frente a ellos, y produce imágenes como una forma de comunicación y disfrute.</p> <p>Utiliza creativamente las diferentes formas de</p>	<p>Conocimiento de sí mismo y autonomía personal</p> <p>Conocimiento del entorno</p> <p>Lenguajes: Comunicación y Representación</p> <p>El trabajo autónomo</p> <p>Desarrollo de la creatividad.</p> <p>Resolución de conflictos</p> <p>Habilidades sociales</p> <p>Aprendizaje cooperativo.</p> <p>Paseos</p> <p>Visitas</p> <p>Excursiones</p> <p>Observación</p>	<p>A. CURIOSIDAD INTELLECTUAL</p> <p>B. EL ASOMBRO</p> <p>C. IMAGINACIÓN INFANTIL</p>	<p>Modelo de Sesión de Aprendizaje Interdisciplinar</p>

	representación y comunicación (plástica, dramática, corporal y musical) para evocar y representar situaciones, acciones, conocimientos, deseos y sentimientos, sean de tipo real o imaginario.	Exploración Diálogo, etc.		
Disciplina: ECOLOGÍA Área: (CIENCIA Y AMBIENTE) La presencia del área Ciencia y Ambiente en el Programa Curricular Básico, responde a la necesidad de ofrecer a nuestras niñas y niños, desde temprana edad, oportunidades que les permitan desarrollar sus capacidades y construir herramientas intelectuales para actuar inteligentemente en su ambiente y encontrar solución a sus problemas. Se propicia un proceso educativo que desarrolle la conciencia ambiental, con el fin de contribuir a la mejora de la salud y la calidad ambiental.	Observa y descubre los componentes básicos que forman el medio ambiente y sus interrelaciones; y participa en la conservación de su medio ambiente. Interactúa con el medio ambiente natural, demostrando conocimiento por sus componentes básicos e interrelaciones y actitudes de respeto y cuidado. Utiliza estrategias básicas de exploración, experimentación y de resolución de problemas en su interacción con el entorno natural y social descubriendo la noción de objeto, su diversidad y funcionalidad y explicando fenómenos.	Juegos dramáticos Juegos simbólicos Exposiciones Danzas El juego de práctica y aplicación Dramatizaciones, etc. Brainstorming (torbellino de ideas) Ensalada de fábulas La hipótesis fantástica El arte de preguntar Arte de relacionar Síntesis creativa		
Disciplina: CIENCIA MATEMATICA	Establece y comunica relaciones espaciales	Actividad de análisis		

<p>Área: (LÓGICO MATEMÁTICA)</p> <p>El conocimiento lógico-matemático es construido por los niños y las niñas a partir de los problemas a los que se enfrentan en su vida cotidiana, pero este conocimiento no es espontáneo, es un producto cultural (como, por ejemplo, el sistema de numeración).</p>	<p>propias de su entorno y valora la importancia de orientarse en el espacio.</p> <p>Reconoce, describe y representa formas y cuerpos geométricos de su entorno y experimenta creativamente con ellos.</p> <p>Establece relaciones entre objetos de su medio de acuerdo con sus propiedades, en forma autónoma y creativa.</p>	<p>funcional</p> <p>Actividad sinéctica</p> <p>Relax imaginativo</p> <p>Verbalizar a partir de imágenes visuales</p> <p>Dramatizaciones creativas</p>		
<p>Disciplina: SOCIOLOGÍA</p> <p>Área:(PERSONAL SOCIAL)</p> <p>Tiene como finalidad contribuir al desarrollo integral e integrado de los niños y las niñas como personas y como miembros activos de una comunidad, promoviendo su desarrollo socio afectivo, intelectual y psicomotor, que les permita elaborar una relación positiva consigo mismo y con los "otros", en interacción con su medio natural y social.</p>	<p>Se relaciona e interactúa con los demás, demostrando conocimiento y valoración de sus características y cualidades personales, y respeto por las diferencias, la identidad y características de los otros.</p> <p>Actúa con seguridad en sí mismo/a, iniciativa y autonomía en las actividades cotidianas, coordinando los propios intereses e ideas con los de los demás.</p>	<p>Taller creativo</p>		

MODELO DE UN

A SESIÓN DE APRENDIZAJE INTERDISCIPLINAR

Eje de transformación: Desarrollo del pensamiento creativo

COMPETENCIAS INTERDISCIPLINARES	MATERIALES	PROCESOS	ESTRATEGIAS	APRENDIZAJE ESPERADO
<p>Sobre las etapas del desarrollo del pensamiento creativo:</p> <p>1. Formula preguntas sobre la manera de cómo pensamos y lo hace de manera lógica</p> <p>2. Acopia, con la ayuda de sus compañeritos y la profesora los datos necesarios, con orden y lógica elemental.</p>	<p>1. Presentación directa de un cerebro humano conservado en procesos físico-químicos transparentes para que los niños/as puedan observarlo, si es posible manipularlo.</p> <p>2. Láminas a colores de las diferentes partes del cerebro humano para que el niño pueda analizarlos teóricamente y sintetizarlo, en la práctica.</p>	<p>1. En la asamblea se formula las preguntas: ¿Cómo pensamos? ¿Por qué pensamos? ¿Todos pensamos igual?</p> <p>2. La profesora forma grupos para que los niños, con los materiales, traten de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - acopiar datos, - reflexionar para dar las respuestas, - elaborar una serie de respuestas, 	<p>Estrategia para aprender a escuchar y dialogar</p> <p>Estrategias para mejorar la interacción entre personas</p> <p>Estrategias para cultivar los procesos reflexivos</p> <p>Estrategias para incentivar el trabajo en red.</p> <p>Estrategias para estimular el trabajo colaborativo.</p>	<p>APLICACIÓN DE LA METODOLOGÍA CIENTÍFICA PARA EL ENTENDIMIENTO Y LA FORMA CÓMO SE DESARROLLA EL PENSAMIENTO, LA SOCIEDAD Y SU INTEGRACIÓN CON LA NATURALEZA,</p>

<p>3. Reflexiona sobre cómo se pueden dar respuestas a las preguntas y lo hace de manera clara y precisa.</p> <p>4. Proporciona una serie de respuestas, producto de ensayos y errores, de manera fluida.</p> <p>5. Elabora y selecciona las respuestas más comprensibles fundamentando las razones.</p> <p>6. Comunica y/o publica los resultados de su indagación a sus compañeritos y en los carteles institucionales</p>	<p>3. Presentar vídeos de las diferentes maneras de cómo vive el hombre en sociedad y relacionarlas con el funcionamiento utilidad del pensamiento creativo para vivir mejor.</p>	<p>-jerarquizarlas y -comunicarlas a sus compañeritos.</p> <p>3. Los resultados son publicados en los carteles de la Institución y ante los Padres de Familia</p> <p>4. Se propone elaborar dibujos en los que los niños/as relacionen la importancia del cerebro para la mirar la naturaleza y l vida social humana.</p> <p>5. Finalmente se desarrolla una sesión de música adecuada al desarrollo armónico del cerebro.</p>	<p>Estrategias para la vinculación entre individuos, grupos, sectores</p>	<p>QUE ES LA QUE DEFINE LA CONDICIÓN HUMANA, PLANETARIA Y FINITA.</p>
--	---	--	---	---

CONCLUSIONES

1. Se realizó el diagnóstico de los niveles alcanzados por el deficiente desarrollo del pensamiento creativo en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°444 de la Urbanización Túllume del distrito de Monsefú – Chiclayo, a través del estudio de la curiosidad intelectual, los niveles de asombro ante situaciones nuevas y la imaginación infantil; esto permitió analizar e interpretar la naturaleza delicada del problema. Los resultados se presentan en la primera parte del Capítulo III y manifiestan matemáticamente la gravedad de la situación.
2. Se cumplió el desarrollo del Objetivo específico N° 2 dado que se seleccionó los contenidos de las teorías de la psicología educativa, de la creatividad y el pensamiento divergente y se elaboró el Marco Teórico de la investigación con este instrumento teórico se pudo describir y explicar el problema, interpretar los resultados de los cuadros estadísticos y construir el Modelo Interdisciplinar.
3. Se presenta el resultado estadístico de la investigación, el Modelo Teórico y se elaboró y fundamenta el desarrollo de la Propuesta para superar el deficiente pensamiento creativo en el aprendizaje en los niños y niñas de 5 años de la muestra, que luego será generalizada en los contextos que tengan características similares.

SUGERENCIAS

1. Si la Creatividad es una manera especial de pensar, sentir y actuar que conduce a un logro o producto original, funcional y estético, bien sea para el propio sujeto o para el grupo al que pertenece; entonces, es necesario promover investigaciones que permitan elaborar metodologías sustentadas en métodos científicos, de diferente naturaleza filosófica para que la educación infantil sea más consistente, científicamente hablando
2. Una de las cuestiones pendientes que tiene la investigación es el tema de las tareas, considerada como la Célula Epistemológica en todo proceso formativo y esta indagación tiene que ver con el diseño de tareas que generen problemas y soluciones, selección del método en función del nivel del sujeto, complejidad del objeto y tipo de tarea, y la evaluación como expresión natural del proceso de aprendizaje y por último la orientación creativa en el estudio y uso de la bibliografía.
3. La propuesta de esta investigación, dada la fundamentación científica y seriedad metodológica utilizadas debe ser asumida tanto por la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo como por las Ugeles de la Región, en beneficio del desarrollo de la educación ciudadana, en su conjunto.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Libros

ARNAL J. (1992). Metodología de la investigación educativa. España.

AGUAYO, A.M. Pedagogía. Imprenta: "La Moderna Poesía". La Habana.

ARBOLEDA, Julio César (2016) hacia un nuevo concepto de pensamiento y comprensión.
Director REDIPE.

ÁVALOS, Beatriz, Un proyecto para mejorar la formación básica inicial de docentes.
Ministerio de Educación, Estructura curricular básica de Educación Inicial-2009.

BEAN, R.(2000): Cómo desarrollar la creatividad en los niños. Editorial Debate S.A.
Madrid.

BETANCOURT, Julián, Educación y creatividad para transformar. Ministerio de
Educación, Estructura curricular básica de educación inicial-2009.

CABEZAS, Juan A. Creatividad e inteligencia. En: Benito M., Yolanda. Problemática del
niño superdotado. Salamanca: Ediciones Amarú. 1990.

CARRERA RUIZ, Ana (2011). LA CREATIVIDAD EN EDUCACIÓN INFANTIL Aula
del pedagogo.

COSACOV, Eduardo.2005. Introducción a la Psicología. 5ª edición. Edit. Brujas, España.

DE BONO, Edward. 1994. El pensamiento creativo. Ed. Paidós. México.

FACHSE. (Sin fecha). Investigación Científica. Módulo II Unidad de Maestría y
Doctorado. U.N.P.R.G.

GARCÍA, Fernando. 2004. La tesis y el trabajo de tesis. Limusa. México.

GARDNER, Howard. Inteligencias múltiples. La teoría en la práctica. Ediciones Paidós.
Barcelona, España. 1995.

- GERVILLA CASTILLO, A. Y AUTORES (2003): Creatividad aplicada. Una apuesta de futuro. Tomo I y II Editorial Dykinson, S.L. Madrid.
- GOÑI, Alexandra.2003. Desarrollo de la creatividad. Edit. EUNET.
- HERNÁNDEZ, R., Fernández, C. & Baptista, P. (2010). Metodología de la investigación. México, D.F. : Mc Graw-Hill
- L'ECUYER, Catherine (2016). "Educar en el asombro". Amazon, España.
- LOGAN Lillian M. y Logan Virgil. Estrategias para una Enseñanza Creativa. Ed. Oikostau. Barcelona. 2000.
- LÓPEZ Rincón, Andrea Paola (2016). La necesidad del pensamiento creativo: una aproximación desde Edward de Bono Fundamentos de la Innovación. Universidad Autónoma de Bucaramanga.
- LIPMAN Matthew, A. M. (1992). La filosofía en el aula. Madrid: Ediciones de la Torre.
- MARÍN, Ricardo.2009. La creatividad. 2ª. Ed. CEAC. España.
- MICHALKO, Michael.2002. El secreto de los genios de la creatividad. Edic. Gestión. Barcelona. España.
- MONTAÑÉS, Juan. 2003. Aprender y jugar. Ediciones Universidad de Castilla- La Mancha. España.
- PENCHASKY, Lydia.2005. El nivel inicial. Ediciones Colihui. Argentina.
- POZO, Juan. 2006. Teorías cognitivas del aprendizaje. 9ª edición. Ediciones Morata. Madrid.
- RIDAO, Angela (2015). Creatividad en educación inicial: caminos en juego. Revista Recre@rte N°3 Junio 2015 ISSN: 1699-1834 <http://www.iacat.com/revista/recrearte/recrearte03.htm>
- RICARTE, José. 1998. Creatividad y comunicación persuasiva. Universidad Autónoma de Barcelona. España.

RODARI, G. (1976): Gramática de la Fantasía. Editorial Avance

RODRÍGUEZ, Ernesto. 2005. Metodología de la Investigación. Universidad Juárez Autónoma de Tabasco, México.

ROMO, M. (1987). Treinta y cinco años del pensamiento divergente: Teoría de la Creatividad de Guilford.

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

VELAZCO, Patricia.2007. Psicología y creatividad. Universidad Central de Venezuela.

Tesis

ARROYO, Hilda. 2002. Interrelación escuela entorno entre estrategia educativa para aprendizajes significativos en el I ciclo de Educación Primaria. Tesis no publicada.

GUEVARA, M. 1997. El taller de artes plásticas en el desarrollo de la creatividad de los alumnos del quinto grado de la Escuela Primaria de Menores 11007- Campodónico-Chiclayo. Tesis no publicada.

VARGAS, Miriam. 2001. La experiencia de las artes plásticas en el jardín de la Infancia y su influencia en la creatividad del alumno del primer grado de la I.E. N° 11027 del Distrito Ciudad Eten. Tesis no publicada.

Linkografía

- ❖ <http://www.monografias.com/trabajos26/pensamiento-creativo/pensamiento-creativo.shtml>
- ❖ <http://www.creamundos.net/desarrolloinfantes.pdf>
- ❖ <http://http-mayra-net.lacoctelera.net/post/2009/04/18/formemos-ni-os-con-pensamiento-creativo>

- ❖ <http://www.smallings.com/LitSpan/Ensayos/creativo.html>
- ❖ <http://es.wikipedia.org/wiki/Creatividad>
- ❖ http://www.pulevasalud.com/ps/subcategoria.jsp?ID_CATEGORIA=101869&RUTA=1-5-8-2639-101869
- ❖ <http://www.docstoc.com/docs/21207515/Estimular-el-pensamiento-creativo>
- ❖ http://ciruelo.uninorte.edu.co/pdf/zona_proxima/10/2_Disen%C3%B3%20de%20una%20propuesta.pdf
- ❖ <http://pekebebe.com/941-juegos-para-desarrollar-la-imaginacion-y-creatividad-de-los-ninos-de-3-10-anos>
- ❖ <http://www.educacioninicial.com/EI/contenidos/00/0550/589.ASP>
- ❖ http://www.iacat.com/revista/recreate/recreate06/Seccion1/espiral_creativo.pdf

ANEXOS

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO

LAMBAYEQUE

INSTRUMENTO DE LA INVESTIGACIÓN

Técnica: Observación

Instrumento: Escala de Apreciación

Conjunto de características, aspectos o cualidades que deben ser juzgadas de acuerdo a una escala que permite identificar el grado hasta el cual se ha presentado cada cualidad o característica.

TÍTULO DE LA TESIS:

MODELO INTERDISCIPLINAR PARA SUPERAR EL DEFICIENTE PENSAMIENTO CREATIVO EN EL APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°444 DE LA URBANIZACIÓN TÚLLUME DEL DISTRITO DE MONSEFÚ CHICLAYO-2015

Objetivo:

Diagnosticar los niveles alcanzados por el deficiente desarrollo del pensamiento creativo en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°444 de la Urbanización Túllume del distrito de Monsefú – Chiclayo, a través del desarrollo de la curiosidad intelectual, aumento del asombro ante situaciones nuevas, imaginación; que les permitirá demostrar originalidad, interés por lo novedoso, iniciativa y resiliencia ante los obstáculos.

Cuadro 01

Premisa central: Deficiente desarrollo del pensamiento creativo en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°444 de la Urbanización Túllume del distrito de Monsefú – Chiclayo

Indicador 01: Ausencia de curiosidad intelectual;

N°	ITEMS	CRITERIOS		
		A VECES	SIEMPRE	NUNCA
01	Pregunta sobre el porqué de las cosas de manera permanente			
02	Se desplaza y explora el ambiente escolar que le rodea.			
03	Está permanentemente interesado y motivado de los acontecimientos de la profesora y de sus compañeritos en la Sesión de Aprendizaje.			
04	Explora los rincones y siempre quiere saber más y más sobre el material móvil, los espacios especiales para el desarrollo de los sentidos, etc.			
05	Insiste e insiste para resolver o comprender algo hasta que lo logra, no se rinde.			
06	Observa la realidad, la descubre y se sorprende; y, de inmediato pregunta sobre aquello deseando saber más y más.			
07	Su curiosidad intelectual inicialmente está más ligada a su disposición del ánimo, al grado de receptividad hacia lo que percibe y cómo esto le engancha con el aprendizaje.			
08	Busca por todos los medios dialogar permanentemente con todos sus compañeros, con la profesora, con las mascotas, consigo mismo; el diálogo es su herramienta que más se le nota.			
09	Examina minuciosamente el trabajo que realizan sus compañeros, compara con el suyo y prosigue su tarea			
10	Busca descubrir y comprender su individualidad, también lo social y lo natural.			

Fuente: 13 niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°444 de la Urbanización Túllume del distrito de Monsefú – Chiclayo

Cuadro 02

Premisa central: Deficiente desarrollo del pensamiento creativo en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°444 de la Urbanización Túllume del distrito de Monsefú – Chiclayo

Indicador 02: Falta de asombro ante situaciones nuevas

N°	ITEMS	CRITERIOS		
		A VECES	SIEMPRE	NUNCA
01	Observa con entusiasmo los procesos naturales, sociales y lo que comunican sus compañeritos en el aula.			
02	Manipula cuanto objeto, proceso o secuencia acaece en su entorno y averigua cómo y por qué es así; indaga, busca explicaciones.			
03	Experimenta el mundo material que le rodea buscando explicaciones, manipulando, probando y ensaya respuestas			
04	Ensay a reflexionar y elabora respuestas a cuanto pregunta se le ocurre respecto a los acontecimiento que tocan su emoción.			
05	Verbaliza explicaciones que considera son las respuestas a sus inquietudes y las de sus compañeros.			
06	Comunica permanentemente todo aquello que le llama la atención, todo aquello que lo emociona, todo aquello que considera diferente, nuevo, asombroso.			
07	Representa, por diferentes medios lo que ha averiguado en su observación, manipulación, experimentación etc., de los objetos de su entorno.			
08	Busca interrelacionar con la zona de desarrollo próximo inquieto por descubrir los nuevos saberes que manejan los otros, preguntando y Tú: ¿Cómo lo haces?			
09	Sigue permanentemente quedarse llenecito de preguntas cuando descubre algo desconocido como cuando pregunta ¿por qué el rojo es rojo? Es decir le encanta el Conflicto cognitivo.			
10	Siente satisfacción cuando descubre que lo que ha indagado lo ha comprendico.			

Fuente: 13 niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°444 de la Urbanización Túllume del distrito de Monsefú – Chiclayo

Cuadro 03

Premisa central: Deficiente desarrollo del pensamiento creativo en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°444 de la Urbanización Túllume del distrito de Monsefú – Chiclayo

Indicador 03: Ausencia de imaginación

N°	ITEMS	CRITERIOS		
		A VECES	SIEMPRE	NUNCA
01	A partir de interrogantes como: ¿Si la tierra no fuera redonda cómo crees que sería? Elabora una serie de respuestas propias de una imaginación libre y saludable.			
02	Después de leerle un hecho del pasado es capaz de elaborar respuesta que él considera como si las hubiera o hubiese vivido.			
03	Después de explicarle lo que es un Oasis, él es capaz de sostener la forma de cómo deben ser las casas y edificios en el desierto.			
04	Se le hace cerrar los ojos y se le pide describir el Salón de Clases y lo hace como él quisiera que fuera su aula ideal.			
05	Se le hace cerrar los ojos y se le pide que describa a un compañerito y a una compañerita, en lo físico y comportamental. Lo hace de acuerdo a su ideal, alejado de lo real.			
06	Después de leerle un cuento en forma oral se le pide que le cambie el final y, lo hace de tal manera que tiene lógica su imaginación creadora.			
07	Después de hacerle escuchar música instrumental, con los ojos cerrados, se le pide que diga lo que vio y, responde imaginando mundos tanto reales como inverosímiles.			
08	Cuando se le explica qué es lo bueno y, qué es lo malo y se le pregunta ¿qué hay más allá de lo bueno y lo malo? Responde con una serie de explicaciones llenas de incertidumbre.			
09	Cuando se le pregunta si ¿Es posible un mundo mejor que éste en el que vivimos? Las respuestas tienen carácter reproductivo. Cree que su mundo es el mejor.			
10	Se les pide que elaboren, utilizando frutas, verduras y otros vegetales, artefactos propios de la moderna tecnología y los resultados son reproducciones inexistentes.			

Fuente: 13 niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°444 de la Urbanización Túllume del distrito de Monsefú – Chiclayo