



UNIVERSIDAD NACIONAL
"PEDRO RUIZ GALLO"

FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO
SOCIALES Y EDUCACIÓN

UNIDAD DE POSTGRADO MAESTRIA EN
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



"Programa de Estrategias sustentadas en la Teoría de Edward de bono para desarrollar el pensamiento creativo en los niños de cinco años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 11009 del Distrito de José Leonardo Ortíz -Chiclayo, año 2012".

TESIS

presentado para obtener el Grado Académico de Maestra en Ciencias de la Educación con Mención en Investigación y Docencia

Presentada por: Marcela Sanchez Guevara

ASESOR:

M.Sc. César Augusto Cardoso Montoya

LAMBAYEQUE – PERÚ 2018

“Programa de estrategias sustentadas en la Teoría de Edward de bono para desarrollar el pensamiento creativo en los Niños de cinco años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 11009 del Distrito de José Leonardo Ortiz - Chiclayo, Año 2012”

Presentada por:

SANCHEZ GUEVARA, Marcela.
Autora

M.Sc. César Augusto Cardoso Montoya
Asesor

Aprobada por:

M. Sc. LUIS PÉREZ CABREJOS
PRESIDENTE

Dr. MIRIAM VALLADOLID MONTENEGRO
SECRETARIO

M. Sc. MARTHA RÍOS RODRÍGUEZ
VOCAL

DEDICATORIA

A Dios, por ser el guía de mi vida, fortaleza en mis debilidades y amigo fiel en mi sendero. A mi Claudia y Fiorella, dándome fuerzas y ánimos en este camino a mi desarrollo profesional. A mis padres, por su amor y comprensión, por sus palabras de aliento, su ayuda incondicional para que mis obstáculos se conviertan en éxitos y todo esto me ha ayudado a ser mejor persona, “LOS AMO”.

AGRADECIMIENTO

Marcela Sanchez Guevara

En primer lugar a mi asesor, por ayudarme a desarrollar el presente trabajo de investigación bajo su asesoramiento, su participación por guiar mis ideas ha sido un aporte invaluable. En segundo lugar deseo agradecer a mi familia y amigos que estuvieron apoyándome en el transcurso de esta investigación, a quienes me dieron palabras de aliento, me aconsejaron y brindaron su cariño incondicional. Por último, mi más sincero agradecimiento a todas aquellas personas que directa e indirectamente me ayudaron en el desarrollo de la presente investigación.

ÍNDICE

RESUMEN

ABSTRACT

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO I ANÁLISIS DEL OBJETO DE ESTUDIO	1
1.1.UBICACIÓN DEL OBJETO DE ESTUDIO	1
1.2.CÓMO SURGE EL PROBLEMA. DESCRIPCIÓN DEL OBJETO DE ESTUDIO. EVOLUCIÓN Y TENDENCIAS	3
1.2.1.Cómo Surge el Problema.	3
1.2.2.Descripción del Objeto de Estudio.	9
1.3.CÓMO SE MANIFIESTA Y QUÉ CARACTERÍSTICAS TIENE EL PROBLEMA	23
1.4. DESCRIPCIÓN DE LA METODOLOGÍA EMPLEADA	27
1.4.1.Diseño de Investigación	27
1.4.2.Población y Muestra	29
1.4.3.Materiales, Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos	29
1.4.4. Procedimientos para la Recolección de Datos	30
CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO	30
2.1.ANTECEDENTES	30
2.2.TEORÍAS QUE SUSTENTAN LA INVESTIGACIÓN	36
2.2.1.Teoría del Pensamiento Lateral de Edward De Bono	36
2.2.2.Teoría del Espiral Creativo o Creatividad de Joy Guilford	45
2.2.3.Teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel	51
2.3.MARCO CONCEPTUAL	76
CAPÍTULO III	79
RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN	79
3.1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS	79
3.2. MODELO TEÓRICO	89
3.2.1.Realidad Problemática	89
3.2.2.Objetivos de la Propuesta	90
3.2.3.Fundamentación	91
3.2.4.Estructura de la Propuesta	92
3.2.5.Cronograma	3
3.2.6. Presupuesto	.

7. Financiamiento	120
CONCLUSIONES	120
RECOMENDACIONES	121
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	122
ANEXOS	122
	123
	127

RESUMEN

La imaginación y la creatividad no tienen límite en el ser humano. De lo que se trata, es de estimularlos para que ambas se desarrollen.

La Educación Inicial es una etapa de gran relevancia, pues en ella se establecen las bases para el desarrollo del potencial biológico, afectivo, cognitivo y social de niños y niñas. Está orientada al desarrollo de competencias, reconociendo en niños y niñas sus propias particularidades, ritmos de desarrollo e intereses. El nivel Inicial enfatiza la capacidad de estos para actuar e interactuar por propia iniciativa con su ambiente, generando las condiciones físicas y afectivas que les brinden la oportunidad de construir una base sólida para sus vidas.

Realizamos nuestro trabajo de investigación, con el propósito de diseñar un Programa de Estrategias para desarrollar el pensamiento creativo en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 11009 del Distrito de José Leonardo Ortiz – Chiclayo.

Aplicamos una guía de observación sobre desarrollo de pensamiento creativo, una lista de cotejo, entrevistas y recojo de testimonios. Luego de haber terminado esta parte se procedió a definir las teorías de acuerdo a la naturaleza del problema de investigación, esto es, las teorías del Pensamiento Lateral de Edgar De Bono, del Espiral Creativo de Joy Guilford y del Aprendizaje Significativo de David Ausubel, que sirvieron de fundamento a la propuesta

Los resultados confirman las dificultades que presentan los niños en el desarrollo del pensamiento creativo: Deficiente desarrollo de fluidez y flexibilidad del pensamiento, no tienen la capacidad para producir, comunicar y expresar ideas, sensaciones y sentimientos, no logran realizar distintas formas o figuras que se pueden crear en un tiempo determinado, no logran cambiar fácilmente una idea por otra, no plantean soluciones nuevas y sorprendentes, no inventan juegos nuevos, se percibe un escaso ejercitamiento de la memoria, no son sensibles para percibir los problemas,

necesidades, actitudes y sentimientos de los otros, no sienten libertad, ni seguridad absoluta para expresarse y seguir creando.

Concluimos como logros de la investigación, por un lado, la justificación del problema; por el otro, presentar la propuesta.

Palabras clave: Programa de estrategias, Pensamiento creativo.

ABSTRACT

Imagination and creativity have no limit in the human being. What it is about, is to stimulate them so that both develop.

Initial Education is a stage of great relevance, since it establishes the bases for the development of the biological, affective, cognitive and social potential of children. It is oriented to the development of competences, recognizing in

children their own particularities, rhythms of development and interests. The initial level emphasizes the ability of these to act and interact on their own initiative with their environment, generating the physical and emotional conditions that give them the opportunity to build a solid foundation for their lives.

We carried out our research work, with the purpose of designing a Program of Strategies to develop creative thinking in children of 5 years of the Educational Institution No. 11009 of the District of José Leonardo Ortíz - Chiclayo.

We apply an observation guide on the development of creative thinking, a checklist, interviews and collection of testimonies. After having finished this part, we proceeded to define the theories according to the nature of the research problem, that is, the theories of Lateral Thought by Edgar De Bono, Creative Spiral by Joy Guilford and Meaningful Learning by David Ausubel, which They served as the basis for the proposal

The results confirm the difficulties that children present in the development of creative thinking: Poor development of fluency and flexibility of thought, they do not have the capacity to produce, communicate and express ideas, sensations and feelings, they do not manage to realize different forms or figures that are they can create in a certain time, they can not easily change one idea for another, they do not propose new and surprising solutions, they do not invent new games, they perceive a scarce exercise of memory, they are not sensitive to perceive problems, needs, attitudes and feelings of the others, they do not feel freedom, nor absolute security to express themselves and to continue creating.

We conclude as research achievements, on the one hand, the justification of the problem; on the other, present the proposal.

Keywords: Strategies program, Creative thinking.

INTRODUCCIÓN

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

La creatividad está estrechamente ligada a la capacidad de iniciativa, la fluidez y la flexibilidad y en consecuencia, rompe con todos los esquemas dogmáticos, situación que actualmente está implantada en nuestra

sociedad que funciona con recetas preestablecidas que no siempre son las mejores y las necesarias.

En la Institución Educativa N°11009 del Distrito de José Leonardo Ortiz de la Provincia de Chiclayo, objeto de estudio de la investigación, se viene observando que las docentes, en su mayoría no aplican programas ni metodologías que desarrollen el pensamiento creativo en los niños de la Institución Educación desde la perspectiva de la solución de problemas, los mismos que presentan dificultades para desarrollar su potencial creativo.

Como consecuencia nuestro **problema de investigación**: ¿Un Programa de Estrategias desarrollará el pensamiento creativo en los niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa N°11009 del Distrito de José L. Ortiz- Chiclayo?

Objetivo general: Diseñar un Programa de Estrategias para desarrollar el pensamiento creativo en los niños de 5 años de la I. E. N° 11009 del Distrito de José Leonardo Ortiz- Chiclayo; **objetivos específicos**: Diagnosticar del pensamiento creativo en los niños de 5 años de la I.E. N° 11009; Investigar el rol docente; y Elaborar la propuesta en relación al propósito de la investigación.

Hipótesis: “**Si** se Diseña un Programa de Estrategias sustentado en las teorías del Pensamiento Lateral de Edgar De Bono, del Espiral Creativo de Joy Guilford y del Aprendizaje Significativo de David Ausubel, **entonces** se desarrollará el Pensamiento Creativo en los niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 11009 del Distrito de José L. Ortiz - Chiclayo”

Campo de acción: Programa de Estrategias para Desarrollar formalmente el Pensamiento Creativo en los niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa N°11009 “Virgen de la Medalla Milagrosa” del Distrito

de José L. Ortiz- Chiclayo. **Objeto:** El proceso enseñanza aprendizaje en el nivel inicial.

El esquema capitular de nuestra tesis está estructurado por tres capítulos.

En el capítulo I realizamos el análisis del problema de estudio. Comprende la ubicación geográfica de Chiclayo, descripción de la Institución Educativa N° 11009. El surgimiento del problema, la descripción del objeto de estudio, la evolución y sus tendencias.

Características del problema. Metodología empleada.

En el capítulo II concretizamos el marco teórico, el cual está comprendido por el conjunto de trabajos de investigación que anteceden al estudio y por la síntesis de las principales teorías que sustentan la propuesta. Tanto las teorías como los antecedentes permiten ver el por qué y el cómo de la investigación, culminando el capítulo con el marco conceptual.

En el capítulo III analizamos e interpretamos los datos recogidos de la guía de observación y lista de cotejos. Luego elaboramos la propuesta en base a las teorías que la fundamentaron.

Finalmente, conclusiones, recomendaciones, bibliografía y anexos.

CAPÍTULO I ANÁLISIS DEL OBJETO DE ESTUDIO

1.1. UBICACIÓN DEL OBJETO DE ESTUDIO



Ilustración 1: Chiclayo
Fuente: Imagen de google

Provincia de Chiclayo (Recuperado de: https://es.wikipedia.org/wiki/Provincia_de_Chiclayo)

La Provincia de Chiclayo fue creada el 18 de abril de 1835, durante la gestión del Alcalde José Leonardo Ortiz, quien lideraba los intereses de los pobladores del lugar durante los inicios de la era republicana. Comprometiendo su apoyo al Coronel Felipe Santiago Salaverry en sus levantamientos contra Agustín Gamarra. En homenaje al carácter luchador de los chiclayanos le concedió el título de “Heroica Ciudad de Chiclayo”, a un pequeño pueblo que avizoraba ser la gran ciudad del departamento.

La Provincia de Chiclayo es una provincia peruana situada en el parte ser del departamento de Lambayeque. Limita por el norte con las provincias de Lambayeque y Ferreñafe; por el este con el Departamento

de Cajamarca; por el sur con el Departamento de La Libertad; y, por el oeste con el océano Pacífico.

Distrito de José Leonardo Ortiz (Recuperado de:https://es.wikipedia.org/wiki/Distrito_de_Jos%C3%A9_Leonardo_Ortiz)

Fue creado en el segundo gobierno del Presidente Manuel Prado Ugarteche, por Ley 13734 del 28 de noviembre de 1961, con el nombre de San Carlos, el cual fue cambiado por el actual el 5 de febrero de 1966.

Este distrito surge debido a la explosión demográfica de la ciudad de Chiclayo durante la década de 1940. Está ubicado al norte de la ciudad de Chiclayo. Es llano, su área territorial es de 28,22 km². Clima cálido variable. Es uno de los distritos de suelo más llano. Su extensión es de 25,56 km² y su población alcanza a los 165 453 habitantes según el censo 2007, constituyéndose en el distrito de mayor densidad poblacional, pues ésta alcanza a 5.863 habitantes por km².

Institución Educativa N° 11009

La Institución Educativa N° 11009 se encuentra ubicada en el sector Garcés, Distrito de José Leonardo Ortiz, Provincia de Chiclayo; comienza a funcionar en el año 1954 en casas aledañas.

A partir del año de 1960 ocupa su local propio ubicado en calle Húsares de Junín N° 520 con dos pabellones de tres aulas cada una, con la Dirección del Prof. Marco Aurelio Cubas Quijano, realizando importantes mejoras en la escuela denominada 250.

Desde el año de 1971 según Resolución Ministerial N° 1108, cambia su denominación a CE N° 11009.

Con Resolución Directoral Sectorial Regional N° 1579-2000 CTAR LAMB/ED, se consigue el nivel inicial con tres aulas de articulación para niños de cinco años, impartiendo las bases principales para que el niño se prepare para el primer grado. (Secretaría Docente).

1.2. CÓMO SURGE EL PROBLEMA. DESCRIPCIÓN DEL OBJETO DE ESTUDIO. EVOLUCIÓN Y TENDENCIAS

1.2.1. Cómo Surge el Problema.

El pensamiento 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. (Recuperado de: http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene_art4.pdf)

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.

La 'Creatividad', 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.

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, 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.

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

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

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

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

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

“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” (Ausubel 1963).

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

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

“Ser creador no es tanto un acto concreto en un momento determinado, sino un continuo ‘estar siendo creador’ de la propia existencia en respuesta original. Es esa capacidad de gestionar la propia existencia, tomar decisiones que vienen ‘de dentro’, quizá ayudadas de estímulos externos, de ahí su originalidad” (Pereira 1997).

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

(Recuperado de:

<http://redie.uabc.mx/contenido/vol8no1/contenido-franco.pdf>)

Para Menchen (1999) la dimensión creativa es uno de los vectores más relevantes de la educación del preescolar, ya que sintetiza todas las demás dimensiones y expresa mejor que ninguna la aspiración de formar personas íntegramente. De la Torre (1997) menciona que las experiencias escolares deben contribuir a incorporar al niño activamente al proceso educativo, para lo cual se debe encontrar la forma de ayudarlo a desarrollar y utilizar su potencial creativo. Manifiesta que el maestro debe enfrentarse al hecho de aceptar el impulso para la creatividad como algo universal, pues la mayoría de los investigadores están básicamente de acuerdo con Guilford (1983) en que la creatividad no es un don especial de unos pocos elegidos, sino una propiedad compartida por todos, en mayor o menor grado. Por otra parte, Borrajo (1998) afirma que el concepto educación cobra un nuevo sentido. Deja de tener importancia acumular información y se da paso a un modelo en el que se valora más saber qué información, dónde conseguirla, cómo tratarla, cómo transformarla, cómo recrearla y cómo crear a partir de ella. Por lo tanto, para esta autora el adulto debe abandonar el papel de transmisor de información por el de creador de ambientes, de aprendizajes, en los que se acepte al niño con sus aptitudes y limitaciones.

Proporcionarle un lugar de trabajo y aprendizaje en el que éste se sienta seguro para aprender y desarrollar sus capacidades, sin el temor a ser juzgado. En dichos ambientes se estimulará y valorará tanto la iniciativa personal, como la originalidad y la libertad responsable que cada niño ejerza sobre su propio proceso de aprendizaje.

Harter (1993), plantea la existencia de una estrecha relación entre la expresión de esta capacidad y la seguridad o confianza que tenga la persona en sus propias capacidades. Esta relación puede ser planteada, según este autor, en dos sentidos:

1. Las personas que tengan mayor confianza en sí mismas podrán expresar más fácilmente su potencial creativo que aquellas que la poseen en menor grado.
2. Las personas que logren expresar su capacidad creativa en mayor proporción, tenderán a adquirir cada vez mayor seguridad y confianza en sí mismos.

De este modo, es posible apreciar la influencia que tienen los factores afectivos en la estimulación y expresión de la creatividad. De forma paralela al desarrollo cognitivo del niño también se va desarrollando su afectividad. Dentro de ella, uno de los aspectos más importantes a considerar es el desarrollo del concepto de sí mismo, el cual se va formando desde que el niño es muy pequeño, a través de las variadas experiencias que va teniendo con el medio. Un adecuado desarrollo afectivo requiere del desarrollo de un autoconcepto positivo, ya que el concepto que el niño tenga de sí mismo va a ser determinante en su forma de enfrentar el mundo y de relacionarse con las personas.

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

1. Componente cognoscitivo (autoimagen): Hace referencia a la representación o percepción mental que el sujeto tiene de sí mismo.
2. Componente afectivo y evaluativo (autoestima): Hace referencia a la evaluación que efectúa el individuo de sí mismo.

3. Componente comportamental (motivación): Hace referencia a la importancia de la motivación en los procesos de autorregulación comportamental o de conducta.

1.2.2. Descripción del Objeto de Estudio

El tema de la calidad del proceso de enseñanza aprendizaje es motivo de un debate pedagógico que ha ido alcanzado diversos niveles y cobra relevancia en las dos últimas décadas. Las evaluaciones realizadas en el tema han demostrado la complejidad del problema que alcanza a todos los componentes de la acción educativa, y constituye un desafío para todas las instancias involucradas en el proceso.

Por este motivo, en los sistemas educativos, los responsables del diseño de políticas propusieron cambios coherentes y significativos en aspectos relacionados con la formulación y ejecución del currículo, el paradigma enseñanza aprendizaje, la formación y capacitación de los agentes educativos, así como la implementación de los Centros y Programas, entre otros.

Todos ellos son aspectos interesantes que deben tratarse pero hoy nos centraremos en el nuevo paradigma educativo que actualmente orienta la mayoría de los Programas dirigidos a niños menores de 6 años y en los que se otorga prioridad al aprendizaje y se reconoce el protagonismo del niño como constructor de su propio conocimiento con la mediación del adulto.

De acuerdo con el enfoque constructivista y en el marco del aprender a aprender se clasifica el conocimiento como conceptual, procedimental y actitudinal al que se ha añadido el conocimiento estratégico vinculado con el uso de estrategias tema que es objeto de

interés en todos los niveles educativos por la trascendencia que tiene en la educación permanente.

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

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

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

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

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

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

proponer los asuntos que les interesan, las actividades que ello implica, así como los recursos necesarios (Barclay y Breheny, 1994).

Todo lo expresado se potenciará propiciando un adecuado clima emocional como marco para la acción educativa.

El sustento se basa en el hecho de que el niño que llega al Centro Educativo no es una «tabla rasa» sino que tiene saberes previos producto de sus experiencias en el hogar, de su cultura, y de sus intereses y necesidades. La exploración de estos conocimientos debe ser una acción permanente del profesor ante cada nueva situación de aprendizaje. De ahí que es importante formular la pregunta ¿qué sabemos acerca de...? antes de estudiar cada tema, pues permite identificar lo que el niño sabe sobre el tema así como sus posibles «errores» conceptuales.

Hernández y Zúñiga para ilustrar la participación de los niños en la selección del tema proponen la siguiente metodología:

➤ **Lluvia o Promoción de Ideas**

En este primer momento el profesor pregunta a los niños ¿qué quieren aprender? Como respuesta a esta pregunta, los alumnos hacen sus propuestas en forma oral o mediante un dibujo y la docente por su parte registra todas las ideas en la pizarra o en un papelote.

Es posible que el primer tema del año pueda ser propuesto o inducido por el docente, también se puede motivar a los niños programando excursiones por los alrededores del Centro, invitando a los padres de familia o trabajadores de la comunidad a visitar el aula y dialogar con los niños o hacer alguna experiencia con ellos (confección de un juguete, preparación).

➤ **Votación Pública o Privada**

Una vez registrados todos los temas propuestos, en los que el docente puede emitir su opinión como un miembro más, se realiza la votación que puede ser expresada oralmente o mediante la impresión de la huella digital al lado del tema seleccionado.

A veces cuando el tema es muy amplio requiere de una segunda votación.

➤ **Planteamiento de Preguntas por el Maestro**

Una vez elegido el tema el docente explora los conocimientos previos de los niños, lo que desean conocer sobre el tema, los medios por los que van a poder obtener información. Para ello va formulando las siguientes preguntas: ¿Qué sabemos acerca de...? ¿Qué queremos conocer acerca de...? ¿Cómo podemos conocer acerca de...? Muchas veces los niños nos asombran con toda la información que poseen sobre el tema, su curiosidad por conocer más y su capacidad para proponer cómo y dónde se puede conseguir la información.

La utilización de mapas semánticos es una forma de organizar los significados que los niños aportan al tema.

Al finalizar también se pueden formular preguntas como ¿Qué aprendimos acerca de...? a fin de llevar al niño a reflexionar sobre su aprendizaje.

¿Qué sabemos sobre los animales? (Saberes previos)

Recoger los saberes previos de los niños sobre el tema ¿Qué más queremos saber sobre los animales? (Intereses)

Anotar las preguntas o lo que los niños desean averiguar ¿Cómo podemos conocer más sobre los animales? (Actividades)

Identificar y ordenar las actividades que van a realizar ¿Qué aprendimos acerca de los animales? (Evaluación)

Tomar conocimiento de lo que han aprendido.

De la misma manera, los niños pueden participar en la organización del aula (los rincones o áreas de interés) de tal manera que ésta responda a sus intereses y necesidades. Pero lo más valioso de la experiencia presentada son las conclusiones a las que llegaron las educadoras al compartir con los niños el poder en la selección de los temas.

En relación con los niños señalan que ellos han aprendido a dirigir, en gran medida, su propio aprendizaje, descubriendo los conocimientos que poseen, tomando decisiones sobre lo que desean saber, conociendo los procedimientos para tratar un nuevo conocimiento y las formas de encontrar la información que requieren.

Todas estas habilidades le serán de utilidad para el aprendizaje futuro, enmarcadas en el enfoque de aprender a aprender.

Por su parte, el docente se ha enriquecido al descubrir la importancia de tener en cuenta, para la programación, el bagaje cultural y vivencial de los alumnos, independientemente de sus condiciones socioeconómicas, necesidades e intereses.

Asimismo, comprobaron que las limitaciones en la cantidad de recursos no son un obstáculo para la labor docente cuando se puede

disponer de aquellos recursos que se encuentran en los hogares, la escuela y la comunidad así como los que él mismo puede aportar.

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

De acuerdo con lo expresado anteriormente podemos definir el aprendizaje como un proceso dinámico que se construye en el marco de un determinado contexto, en el que el aprendiz juega un rol fundamental. Como se ha visto, cuando los niños llegan al Centro Educativo tienen un bagaje de conocimientos que han ido construyendo en interacción con su medio físico y social. Pero el aprendizaje no se produce de la misma forma en todas las personas, debido a sus diferentes estilos, cognitivos, al desarrollo de sus múltiples inteligencias (Gardner, 1995) y a la cosmovisión de las distintas culturas.

Para aprender las personas utilizan estrategias siempre que tomen decisiones y hagan un uso consciente e intencional respecto de una técnica o procedimiento con el fin de lograr un objetivo. Al revisar la literatura especializada encontramos que muchos estudiosos del tema de las estrategias de aprendizaje han considerado que el niño pequeño no es capaz de usar estrategias (Oleron, 1981). Sin embargo, se ha podido comprobar que es oportuno enseñar a los niños, desde edades tempranas, cuándo y por qué es necesaria y provechosa su utilización (Monereo, 1998).

Las investigaciones sobre el desarrollo del cerebro están aportando información muy rica sobre las capacidades del niño pequeño que antes nos parecían imposibles. Por ejemplo, la plasticidad del cerebro del bebe de cortos meses, le permite aprender paralelamente dos lenguas, pues en esta etapa él está dotado de la capacidad de emitir

todos los fonemas de todas las lenguas. Estos hallazgos, actualmente están siendo utilizados por los especialistas de educación bilingüe.

En cuanto al tema de las estrategias, puede decirse que las que más frecuentemente utiliza el niño es posible mencionar las siguientes:

La Formulación de Hipótesis: Los niños están habituados a adelantar opinión en diversas actividades de la vida cotidiana y por eso tienen predisposición a formular hipótesis sobre los distintos temas que se abordan en las unidades didácticas, en los juegos, frente a situaciones de diverso tipo.

La Interrogación de Textos: Esta es una estrategia compleja que el niño irá adquiriendo en función de las oportunidades que se le ofrezcan. La biblioteca del Centro Educativo le ofrece la posibilidad de interactuar con distintos tipos de textos ante los que formula cantidad de hipótesis sobre el contenido del mismo.

La Producción de Textos: Los niños proponen ideas, discuten entre ellos, llegan a acuerdos y finalmente dictan a la profesora el texto que ha acordado, para que ella lo registre.

La Solución de Problemas, cuando los niños encuentran dificultad para resolver una situación que se les presenta ellos tienen que reflexionar sobre la forma en que la van a resolver a partir de las experiencias y conocimientos previos sobre el problema y el contexto donde se presenta.

➤ **Estrategias de Enseñanza**

La acción educativa también implica al docente y la enseñanza aunque de manera distinta a la tradicional, actualmente se define a la enseñanza como un conjunto de ayudas que el docente brinda al niño para que éste realice su proceso personal de construcción de conocimientos. Las ayudas que proporcione el docente van a crear las condiciones necesarias para optimizar y enriquecer el aprendizaje de los niños.

Para lograr este objetivo el docente utilizará también estrategias, pero en su caso de enseñanza.

Las estrategias de enseñanza deben ser consignadas en la programación como una parte importante de la misma, debido a que es un elemento nuevo que va a incorporar y es necesario que seleccione previamente cuál utilizará en cada caso, de tal manera que su acción sea estratégica. Entre ellas es posible mencionar las siguientes:

Planteo de Situaciones Problemáticas que en la Teoría de Piaget se denomina conflicto cognitivo, es una situación que se produce en el aprendizaje cuando el niño encuentra una contradicción entre lo que sabe y comprende de la realidad y la nueva información que recibe de otros niños, del docente o de su familia. Desde una perspectiva pedagógica el docente debe ofrecer al niño el apoyo necesario para restablecer el equilibrio. Este apoyo puede consistir en preguntas que estimulen la reflexión del niño y contribuyan a abrir nuevos caminos para la modificación o reestructuración de sus esquemas previos, o programando experiencias directas a través de las cuales los niños tengan la oportunidad de manipular materiales que le permitan realizar comparaciones, establecer relaciones para finalmente realizar el cambio conceptual.

Aunque esta estrategia se utiliza más en el área de matemáticas también se ha podido observar que es aplicable a otras áreas.

El Aprendizaje Significativo, tiene por finalidad hacer que frente a un conocimiento previo vinculado con el nuevo da lugar al aprendizaje. Para lograr este propósito el docente debe identificar los saberes previos del niño y seleccionar materiales que tengan un significado lógico para incrementar la motivación por aprender y propiciar el establecimiento de relaciones.

A fin de facilitar el aprendizaje significativo el docente utilizará los puentes cognitivos, que son conceptos o ideas generales que permiten establecer los lazos entre los conceptos previos del alumno con el nuevo aprendizaje.

Los puentes cognitivos para el Nivel Inicial son:

- ❖ Los organizadores previos que ofrecen una información general motivadora (los objetivos que nos proponemos lograr) o una experiencia directa que busca relacionar la nueva información con la previa.
- ❖ Los mapas semánticos y los mapas conceptuales que representan gráficamente el esquema del conocimiento. Dirigen la atención del docente y del niño hacia un número reducido de ideas fundamentales en las que se debe concentrar el aprendizaje.
- ❖ Las analogías que utilizan un hecho familiar o conocido para relacionarlo con otro semejante pero desconocido facilitando la comprensión de éste.

- ❖ Las ilustraciones que representan visualmente las situaciones del tema específico a tratar.

La motivación, que tradicionalmente se utilizó al comienzo de la sesión de aprendizaje, hoy se ha comprobado su importancia durante todo el proceso de enseñanza – aprendizaje a fin de mantener el interés de los niños por aprender. En ese sentido, es importante que el docente deje de lado los hábitos rutinarios que lo llevan a repetir los procedimientos sin tener en cuenta que lo que en una oportunidad fue interesante y motivador para el niño puede no serlo en otra ocasión.

Sin embargo, es posible que si son los niños los que han participado en la selección y planificación de la unidad didáctica, ya exista una motivación intrínseca en ellos por el tema a tratar.

Pero eso no es motivo para descuidar el desarrollo de la misma introduciendo diferentes formas de presentar el tema y que lo pueden hacer más interesante. En este contexto hay que escoger la alternativa que más se preste para el tema de la unidad didáctica: Una vez puede ser un paseo alrededor del Centro Educativo, otro una excursión un poco más lejos. Alguna vez la visita de un personaje o servidor de la comunidad o de una mamá que les contará un cuento o una historia sobre la comunidad o barrio en que viven, también puede incorporarse algún animal doméstico pequeño en el rincón de ciencias, etc.

Por otra parte con el interés de aproximar al niño a la lectura y escritura se usa casi diariamente los papelotes o papelógrafos (papelotes) para registrar los productos elaborados por los niños. Esta es una actividad muy rica para el niño, pero sucede que

puede volverse rutinaria cuando se sigue un mismo proceso o se utilizan los mismos materiales. Generalmente se usa el plumón o marcador azul o negro olvidando que existen otros colores más atractivos y que pueden favorecer el reconocimiento por parte del niño de las palabras que él ha dicho por el color del plumón con el que el docente registro su opinión. También es sugerente el uso de iconos, siluetas, stickers no dibujos para las actividades de evaluación y autoevaluación.

Indagación de los Saberes Previos, aunque este tema ya se ha mencionado anteriormente, el objetivo ahora es la recuperación de los saberes previos de los niños. Los conocimientos que tienen los niños sobre el mundo físico y social los han ido construyendo en contacto activo con la realidad. El docente los recoge a través de preguntas, dialogando con los niños, observándose mientras juegan en los rincones o en el juego libre en el patio. Esto significa que durante la jornada escolar cotidiana hay múltiples oportunidades para la identificación de estos saberes.

A veces ese conocimiento es erróneo y, por tanto, se debe propiciar el cambio conceptual mediante la construcción de nuevos significados. Un error muy común es decir al niño que está equivocado y darle la respuesta correcta quitándole la oportunidad de encontrar la solución por sí mismo. Es muy probable también que al indagar los conocimientos previos de los niños encontremos diferentes niveles de información, pero ello no es obstáculo para que todos participen en las actividades programadas.

Guiar la Observación, Análisis y Sistematización de la Información, si bien los niños desde pequeños son observadores natos, en algunas oportunidades esta observación se produce teniendo en cuenta los aspectos gruesos o globales y se

descuidan los detalles. En ese sentido, el maestro debe tener un concepto claro de lo que quiere que los niños aprendan a fin de tener un repertorio de preguntas que oriente la observación de los niños y les permita percibir los detalles más pequeños.

Esa observación minuciosa, permite recoger abundante información que es necesario organizarla para su posterior análisis.

Para organizar la información los niños con ayuda de la docente pueden elaborar cuadros simples o de doble entrada, marcando con aspas o palotes los resultados obtenidos, por ejemplo en una encuesta. En otros casos, se utilizan las dramatizaciones o la recreación del ambiente visitado.

El análisis y sistematización de la información recogida permitirá sacar conclusiones, verificar las hipótesis que formularon antes de la experiencia, ratificar, rectificar, o modificar, sus ideas previas, etc.

Los niños de 5 años pueden comunicar la información recogida a sus padres y a otros adultos utilizando cuadros, pictogramas y códigos creados por ellos.

➤ **La Mediación en el Aprendizaje**

Se ha visto ya, que el docente tiene un nuevo rol que es el mediar el aprendizaje, es ofrecer apoyo al que aprende para «facilitar» su aprendizaje. Al respecto, Bruner propone una estrategia a la que denomina andamiaje.

El andamiaje es la estructuración que el adulto hace de la tarea y de la interacción en la que ésta tiene lugar, con el objeto de proporcionar la ayuda que el niño requiere para determinada situación de aprendizaje. Está basada en la teoría de la zona de desarrollo próximo de Vigotsky.

Los pasos que considera el andamiaje son:

- Dar el ejemplo: El adulto modela la acción construyendo delante del niño un rompecabezas.
- Dar pistas: El niño ha adquirido un tipo de rutina y el adulto le da pistas para usarla.
- Dar apoyo: El adulto ayuda al niño a superar una dificultad, por ejemplo pone en su lugar la pieza que el niño no logra ubicar.
- Elevar el nivel: Cuando el niño ha dominado un componente de la tarea el adulto lo estimula a aplicarla en un contexto más complejo.
- Dar instrucciones: Cuando el niño puede resolver solo la tarea y explicar como lo hace es cuando el adulto comienza a utilizar las instrucciones verbales.

➤ **Evaluación**

La evaluación es una de las tareas más complejas del proceso enseñanza aprendizaje, involucra a todos los componentes de este proceso, la evaluación implica la emisión de juicios de valor de naturaleza cualitativa sobre lo que se ha evaluado, y la toma de decisiones para producir información que permita realizar los reajustes y modificaciones necesarias con la finalidad de optimizar la acción educativa.

Aunque la evaluación se aplica a todos los componentes de la acción educativa, en este caso nos centraremos específicamente en el niño y

las estrategias usadas por el docente para recoger información relevante sobre el proceso de aprendizaje.

Nuevamente destacamos la importancia de la participación del niño, esta vez en la evaluación de sus aprendizajes a través de la autoevaluación y la evaluación grupal. Esta experiencia contribuirá a la valoración de su desempeño y a la formación de su autoconcepto, así como a aceptar la opinión de los otros niños.

El registro de los saberes previos antes de desarrollar cada unidad que le ofrece información sobre la evolución de los niños. La formulación de indicadores de logro para cada unidad didáctica para identificar los aprendizajes realizados y el nivel alcanzado en cada uno.

Una forma original para que los niños tomen conciencia y comprueben lo que han aprendido es realizando un mapa semántico al iniciar un tema donde el docente registra los conocimientos previos de los niños, Posteriormente, al finalizar la unidad, realizan otro mapa semántico incorporando todo lo aprendido.

Se concluye comparando el primer mapa con el segundo y estableciendo las diferencias entre lo que sabían y lo que han aprendido.

«A través de varios trabajos Flavell, (1970)...logró demostrar que los niños preescolares si eran capaces de hacer uso de los procedimientos estratégicos y podían utilizar las estrategias, aunque no en forma espontánea sino bajo condiciones de inducción. Sólo después de la práctica llegaban a mostrarse competentes para usar las estrategias a voluntad» (en Díaz Barriga, 1998).

En ese sentido, encontramos que otra estrategia importante para el aprendizaje futuro es hacer que los niños reflexionen sobre su propio aprendizaje o el proceso seguido en la experiencia o acción realizada, con lo que se inicia el desarrollo de la capacidad metacognitiva. Desde los 3 años el niño es capaz de hacer un análisis de lo realizado respondiendo a preguntas tales como ¿qué hiciste primero? ¿Y después? ¿Crees que lo has hecho está bien? ¿Por qué? ¿y si tuvieras que volver a hacerlo, lo harías igual? (Monereo, 1998) Esto supone un cambio importante en el resultado de la actividad realizada porque lleva al niño a tomar conciencia sobre el proceso seguido, así como a seleccionar los procedimientos más adecuados para la solución de un problema o para abordar una nueva actividad. (Recuperado de: <http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/17215/2/articulo4.pdf>)

1.3. CÓMO SE MANIFIESTA Y QUÉ CARACTERÍSTICAS TIENE EL PROBLEMA

El proceso de enseñanza-aprendizaje en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1009 presenta problemas de pensamiento creativo, los cuales se manifiestan de la siguiente manera:

❖ **Fluidez**

76.3% no ha desarrollado un tipo de **fluidez ideacional**; 78.9% no logra realizar distintas formas o figuras que se pueden crear en un tiempo determinado, ya sea utilizando plastilinas, crayolas, un pincel, etc. (**fluidez figurativa**). En lo que respecta a la **fluidez asociativa**, el 71.1% de estudiantes no poseen la habilidad de asociar un objetoobjeto, 68.4% palabra – persona y viceversa, 65,8% palabra – objeto, 63.2 % imagen – persona e imagen – objeto; 76.3% no poseen la facilidad para comunicar ideas, expresar sensaciones y sentimientos consiguiendo explicarlas detalladamente (**fluidez verbal**) y sobre

fluidez de las inferencias el 81.6% no logran imaginarse las consecuencias de un determinado hecho al momento en que se les presenta una hipótesis fantástica, o cuando el docente narra parte de una historia y pregunta a sus niños que es lo que podría suceder después de lo narrado. (Tabla N° 01).

“Los niños no recrean cuentos respecto a un objeto o una palabra propuesta por el docente, no tienen la capacidad para producir gran número de ideas sobre un mismo objeto o palabra, sus ideas no fluyen en forma continua, no disponen de una gran riqueza de ideas, no son flexibles al pensar. Además los niños no han desarrollado la capacidad de relacionar y mencionar algunas características cuando el docente muestra ciertos estímulos figurativos y verbales y les pide relacionar objetos, palabras y personas”. (Entrevista docente. Mayo 2012).

❖ Tipos de flexibilidad

Flexibilidad espontánea: 76.3% no logra cambiar fácilmente una idea por otra, a diferencia de un 23.7% que son espontáneos. Por otro lado 78.9% de los niños se somete a reglas impartidas por el docente en clase, a diferencia del 21,1% que suelen ser niños traviesos y que sí presentan dificultades para ajustarse a las normas.

Prefieren trabajar solos y no les gusta que les ayuden. (Tabla N° 02)

Respecto a la categoría **flexibilidad de adaptación** el 78.9% no intenta dar soluciones a un problema específico, es decir, cuando al niño se le integra a un nuevo grupo de trabajo no plantea soluciones ante cierta dificultad que presenten al hacer un trabajo. (Tabla N° 02)

“La mayoría de niños no son tolerantes a las situaciones problemáticas, oscuras y muchas veces no hacen nada ni intentan

dar soluciones, no soportan mucho tiempo la tensión ante un problema no resuelto y renuncian". (Entrevista docente. Mayo 2012).

❖ **Desarrollo de la originalidad**

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

"Puedo decir, que tengo un trabajo. Todos los días, paso 10 horas, rodeada de tantos niños. Pero mi trabajo pueda parecer que debe ser hacer que los niños aprendan. Resulta que en muchas ocasiones, siento que son los niños los que nos enseñan. Una de mis actividades favoritas con ellos. Es preguntarles algo y simplemente dejarles que me cuenten. Si lo has probado, sabrás que nunca te puedes imaginar por donde va a ir su respuesta. La inocencia, la imaginación y las ganas de saber. Hacen que los niños sean unos grandes oradores con más imaginación que cualquier guionista de Hollywood".
(Testimonio docente. Mayo 2012)

❖ **Desarrollo de la imaginación**

78.9% no les gusta hacer las cosas difíciles, 76.3% no utilizan los objetos u cosas para diferentes usos, 73.7%, no sueñan despiertos e inventan juegos nuevos ni tienen o imaginan compañeros de juego imaginarios. (Tabla N° 04).

“Los niños no poseen riqueza y calidad imaginativa. Los niños creativos poseen una gran sensibilidad y dan prueba de una floreciente actividad imaginativa (compañeros de juego imaginarios, diario personal, escriben versos, inventan juegos y juguetes, etc.). Puede ocurrir que sueñen despiertos en la escuela. Inventan juegos nuevos, frecuentemente se divierten jugando solos. Juegan con intensidad (se divierten particularmente en los juegos donde tienen lugar las transformaciones)”. (Testimonio docente. Mayo 2012).

❖ Desarrollo de la memoria

81.6% no retiene datos ni elementos, es decir no los conserva y almacena en su memoria, 76.3% no tiene a disposición palabras y datos para poder relacionarlos, y el 73.7% no son tan observadores, no retienen ni toman conciencia con facilidad lo que ven y oyen.

(Tabla N° 06).

“La memoria en los niños se desarrolla muy rápido siempre y cuando los padres y maestros contribuyan a su desarrollo. La mayoría de nuestros niños muestran un avance significativo debido a que los padres no estimulan al ejercita miento de su memoria y así lograr un mejor aprendizaje y capacidad de retención, ya que los datos almacenados son muy importantes porque en su momento hacen saltar la chispa de la imaginación.” (Entrevista docente. Mayo 2012).

❖ Interés

68.4% no les gusta hacer cosas nuevas porque no saben cómo enfrentar ciertas dificultades, 73.7% no les llama la atención

coleccionar ciertas cosas, el 68.4% no tratan de hacer y crear, sin ayuda de otros. (Tabla N° 08).

“El interés por lo extraño es un reto para el auténtico creador. Está muy relacionada con otras dos grandes aficiones y tendencias del ser humano, como son la curiosidad, deseo de conocer las cosas de alguna manera secreta y su capacidad de admiración, de sorpresa”. (Entrevista docente. Mayo 2012).

Nuestro propósito se cumplió al justificar el problema de investigación cualitativamente y cuantitativamente reconociéndose su naturaleza mixta.

1.4. DESCRIPCIÓN DE LA METODOLOGÍA EMPLEADA

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

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

1.4.1. Diseño de Investigación

La investigación adoptó el siguiente diseño:

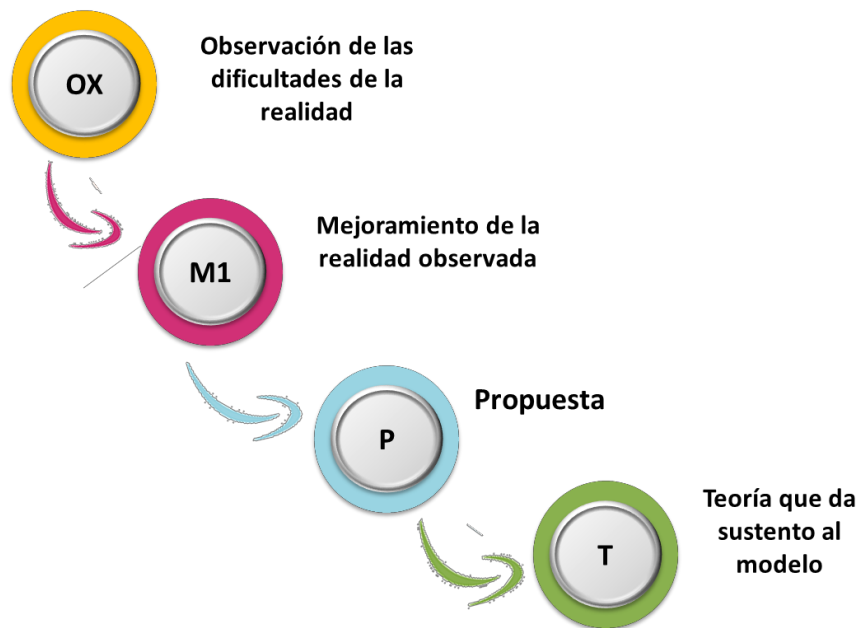


Ilustración 2: Metodología de la Investigación
Fuente: Elaboración propia

Diseño Analítico

El plan de acción para el desarrollo del presente trabajo, consistió en las siguientes etapas que se detallan a continuación:

- **Primera Etapa:** Realizar el análisis tendencial del desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje (pensamiento creativo), nivel inicial en el mundo, en Latinoamérica, en el Perú y en la Región Lambayeque. Para ejecutar esta tarea, se utilizará el método histórico-lógico.
- **Segunda Etapa:** Efectuar el diagnóstico del pensamiento creativo en el ámbito de estudio, para lo cual se utilizará el método de medición, con el manejo instrumental de una lista de cotejo la que se aplicará en una sola oportunidad.
- **Tercera Etapa:** Diseñar y fundamentar las estrategias con apoyo de los métodos de modelación y dialéctico, con el propósito de

establecer las relaciones y regularidades de los procesos y componentes.

- **Cuarta Etapa:** Formalización de la propuesta.

1.4.2. Población y Muestra

Población

La delimitación del universo está definida por la totalidad de niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la I.E. N° 11009 del Distrito de José Leonardo Ortiz – Chiclayo.

Niñas = 19

Niños = 19

U = 38 niños.

Muestra

La selección del tamaño de la muestra guarda relación con el tamaño del universo, y como es homogéneo y pequeño estamos frente a un caso de universo muestral.

n = U = 38 niños.

1.4.3. Materiales, Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

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

Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

Técnicas	Instrumentos
	Primarias
	- Guía de observación

Observación	- Pauta de registro de observación
Lista de Cotejo	- Cuestionario
Entrevista	- Guía de entrevista - Pauta de registro de entrevista
Testimonio	- Oralidad - Redacción

1.4.4. Procedimientos para la Recolección de Datos

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

CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES

FRANK LUJAN, Ruth. (2003). “El Desarrollo del Pensamiento Creativo en los Niños de Primer Grado de Educación Primaria”. Universidad Pedagógica Nacional.

Como docentes de educación primario, su interés primordial son los niños, en el cual se centra su trabajo de investigación. Tomando en cuenta el desarrollo del pensamiento del niño abordan las acciones encaminadas a favorecer su desarrollo creativo propuestas en los Planes y Programas (1994) de Primer Grado de Educación Primaria,

los cuales fueron emitidos por la Secretaría de Educación Pública en México.

Conclusiones:

1. Uno de los principales problemas educativos que tenemos en México, es la ausencia de contenidos académicos en que se enfatice la enseñanza y desarrollo de los complejos pensamientos, como lo es la creatividad.
2. Si parte de los propósitos fundamentales de la educación es formar individuos con capacidad para pensar, crear y resolver problemas, necesitamos entonces, proporcionales todas las condiciones necesarias para que se desarrollen intelectualmente de una forma completa, es decir, se necesita un aula educativa donde prevalezca un ambiente creativo, de libertad y un maestro que también sea creativo, para que promueva e impulse el pensamiento creativo del niño, de lo contrario sólo inhibirá o mutilará poco a poco la creatividad del alumno.
3. El docente, como parte fundamental de la triada, en el proceso de enseñanza aprendizaje, es el que alienta o inhibe el desarrollo del pensamiento creativo del niño en el aula. Por tal motivo, también es importante que en este proceso, haya un docente creativo, con una actitud reflexiva, crítica y positiva, que favorezca un clima permanente de libertad mental, que estimule, promueva y valore el pensamiento divergente y autónomo y la crítica fundamentada.
4. Por otro lado, están los contenidos temáticos estipulados en los Planes y Programas de Educación Primaria, emanados por la S.E.P, los cuales se abordan en el transcurso del ciclo escolar que está comprendido por 200 días hábiles. Y aunque su visión se encuentra sustentada desde un plano constructivista, que impulsa y motiva a la creatividad, que oferta al docente la flexibilidad de uso, la realidad en el salón de clases es otra, es mecanicismo, se

mutila el pensamiento divergente, se sanciona la discrepancia, no se tolera la crítica ni la oposición aunque sea fundada, es disciplina Aria y memoria pura.

PILAR ALVARADO, María. (2012). “Fomento del Pensamiento Creativo en los Niños y Niñas entre los 6 y 7 años a Partir de la Propuesta de Edward de Bono”. Instituto de Estudios en Educación – IESE.

La idea de diseñar una guía lúdico-pedagógica para fomentar el pensamiento creativo en niños y niñas de 6 y 7 años como proyecto de grado; emerge de una problemática que se observa en el entorno escolar y que permite resaltar la necesidad de crear espacios lúdicos que desarrollen la creatividad y el pensamiento creativo de los niños dentro y fuera del aula de clases.

Desde esta perspectiva presentada, la presente investigación se ejecuta en miras a dar respuesta al siguiente **interrogante:**

¿Cómo diseñar y validar una guía lúdica pedagógica para el fomento del pensamiento creativo en niños y niñas de 6 a 7 años a partir de la propuesta de Edward de Bono?

Objetivos:

- ❖ Diagnóstico general sobre el desarrollo del pensamiento creativo en niños y niñas de 6 a 7 años.
- ❖ Guía lúdico - pedagógica según los planteamientos de Edward de Bono.
- ❖ Validación de la guía lúdico – pedagógica.

Conclusiones:

1. Las respuestas de los niños a las actividades propuestas muestran cómo los espacios para incentivar la creatividad se están disminuyendo en las instituciones; lo anterior coincide con lo manifestado por Borthwick, (1982) quien afirma que los colegios se encuentran inmersos en un régimen de escolaridad manejado por la autoridad, la dependencia y una relación administrativo institucional, donde el fin no es el individuo, sino el producto de este proceso. En este orden de ideas De Zubiría (2000) manifiesta que las escuelas matan la creatividad al tratar a todos los niños como iguales siendo cada uno de ellos diferentes.
2. Con relación a los aprendizajes derivados de este trabajo se puede concluir que el tipo de actividades presentadas en el contexto del trabajo resultan motivantes para los niños y niñas, pues son diferentes a las usadas en la rutina diaria de la escuela, lo que devela el hecho que la creatividad se verá estimulada o apoyada en la medida que se posibiliten actividades y espacios que resulten retadores e interesantes para el niño, esto de acuerdo a las políticas públicas para la primera infancia vigentes.

ROMERO FRANCO, Hernán Darío. (2010). “La Creatividad Lúdica en los Niños y Niñas de 3 a 6 Grado Escolar de un Centro Educativo Rural y uno Urbano de Pereira”. Universidad Tecnológica de Pereira. Facultad Ciencias de la Salud y Deporte y la Recreación Pereira.

Objetivo general: Describir la creatividad lúdica en los niños y niñas de 3 a 6 grado escolar de un centro educativo rural y uno urbano Pereira.

Conclusiones:

Conclusiones cualitativas:

1. La prueba de imaginación creativa mide el estado actual de la creatividad de un determinado grupo de niños para inferir sobre la población en general.
2. El sexo no posee incidencia sobre la manifestación de la creatividad general, narrativa o gráfica. Lo anterior debido a factores tanto medioambientales como genéticos que involucran al niño en general.
3. Una posible explicación de las diferencias en cuanto al sexo es debido a la cantidad de inhibidores y/o presiones culturales presentes en la sociedad tanto rural como urbana.
4. Frente a los ítems que componen a cada categoría de creatividad, tanto la gráfica como la narrativa, el segmento rural levemente sobresale en términos de creatividad general, creatividad narrativa, flexibilidad, elaboración y sombras y color.
5. Frente a los ítems que componen a cada categoría de creatividad, tanto la gráfica como la narrativa, el segmento rural levemente sobresale en términos de creatividad general, creatividad narrativa, flexibilidad, elaboración y sombras y color.
6. La creatividad lúdica no se ha definido globalmente, pero se considera en el ámbito educativo como un potencial que comparte factores de liderazgo y motivación, esto indica que puede ser educado sin importar condiciones en particular.

Conclusiones cuantitativas:

1. Solo se encontraron evidencias de una diferencia significativa para el sexo femenino ($p= 0,047$), de un centro educativo rural y uno urbano de Pereira.
2. En cuanto al segmento poblacional la estadística muestra una leve igualdad entre promedios para la creatividad general (68 para

rural; 64 para urbano), para la creatividad grafica (60 = rural; 59 urbano), e igualdad en creatividad narrativa (68).

3. Se encontró una correlación $p= 0,414$ moderada con tendencia positiva, esto significa que a medida que aumenta la edad la creatividad general aumenta.

ARCE DOMÍNGUEZ, Danixa & SALDAÑA LARA, Ana. (2012).

“Influencia del Juego de Construcción en el Desarrollo de la Creatividad en Niños de 5 Años de la I.E. N° 252 “Niños Jesús”, de Trujillo en el Año 2012”. Universidad Nacional de Trujillo. Facultad de Educación y Ciencias de la Comunicación: Escuela Académica Profesional de Educación Inicial.

Objetivo general: Dar a conocer que el juego de Construcción influye en el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la I.E. N° 252 “Niños Jesús”.

Conclusiones:

1. Los educados del grupo experimental y grupo control de acuerdo a los resultados del pre teste tienen un bajo nivel de creatividad; sin embargo el grupo control entra a la investigación ligeramente en mejores condiciones que el grupo experimental.
2. Los educandos del grupo experimental según los resultados comparativos de las diferencias como el grupo control nos dan a conocer que después de haber aplicado el programa “juego de construcción”. Lograron mejorar significativamente su creatividad, como queda evidenciado en el puntaje promedio total de las diferencias 11.73 (65.14%).
3. Las conclusiones que anteceden nos demuestran que los educandos del grupo experimental de la I.E. “Niño Jesús” de 5

años lograron mejorar significativamente su creatividad después de haber aplicado el programa “Juegos de Construcción”. Lo que nos demuestra la aceptación de la hipótesis y el rechazo de la hipótesis nula.

2.2. TEORÍAS QUE SUSTENTAN LA INVESTIGACIÓN

2.2.1. Teoría del Pensamiento Lateral de Edward De Bono

(Recuperado de: <http://es.scribd.com/doc/7041556/Edward-deBono-to-Lateral-Resumen>)

Se dedican muchos esfuerzos a los avances de la informática, de la inteligencia artificial, pero muy pocos a desarrollar la capacidad de pensar, el pensamiento. El que usamos fue diseñado originalmente por tres grandes filósofos griegos Sócrates, Platón y Aristóteles.

Edward de Bono expone en su libro El Pensamiento Paralelo, de Sócrates a De Bono (Paidós) un discurso crítico constructivo para la lógica de la verdad, del juicio y del razonamiento de los tres grandes griegos que han dominado la educación y los modos de pensar durante milenios. En él expone su teoría del pensamiento paralelo y la creatividad como alternativa a la lógica clásica. Esta última está estancada, encadena la mente a la realidad analizada y enzarza al personal en la controversia en lugar de abrirse a nuevas ideas y la realidad exige actualizarla.

Pensar en el Futuro

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

1. La competencia. Una empresa para poder sobrevivir en el futuro ha de ser competente.
2. La información. Nadie podrá destacarse por tener más información que otros porque todos tendremos acceso a ella.
3. La tecnología. Por si misma no sirve para crear valor. Pasa lo mismo que con la información.

La clave del éxito estará en el valor que podamos extraer de esta información, tecnología y en el diseño y la distribución de productos.

El pensamiento tradicional no está preparado para esta transformación que deben llevar a cabo las empresas para afrontar el futuro.

Para responder a esto hace falta un pensamiento creativo, constructivo y con capacidad de diseñar algo nuevo.

Tener un coeficiente intelectual elevado no implica saber pensar bien. Por ejemplo, de nada sirve tener un automóvil de grandes prestaciones si quien lo conduce no le sabe sacar todo el rendimiento al mismo.

Técnicas de los Seis Sombreros para Pensar

El pensamiento lateral de Edward de Bono se basa en romper la linealidad de la lógica normal (unidireccional) y explorar las zonas laterales de la misma (cuenta con infinitas maneras de llegar a una solución porque llega a ella por caminos distintos a los del pensamiento lógico). Parte del supuesto que la línea recta es la más corta entre dos puntos, pero a veces no es la más original.

El pensamiento lateral es un pensamiento creativo, es una forma de escapar de las ideas fijas, de la creación de modelos fijos de conceptos, lo que limita las posibilidades de uso de la nueva

información disponible, todo ello para crear ideas nuevas, pero toda idea creativa valiosa debe ser lógica a posteriori sino sería una idea “alocada”. Por tanto, reconoce que ambos pensamientos son igualmente necesarios: El lateral, creativo para crear ideas y el pensamiento lógico para desarrollarlas, seleccionaras y usarlas. Ambos son complementarios.

El corazón de esta teoría está en la posibilidad de cambiar en cualquier momento, la posición propia por la de otros, para observar como se ve desde un ángulo diferente. En el pensamiento lateral en algún momento las partes miran en la misma dirección. Para identificarla expone la técnica de creatividad de los Seis Sombreros para Pensar.

❖ **Seis Sombreros para Pensar**

1. Nos describe un camino sencillo pero efectivo para convertirse en un mejor pensador.
2. Evita la tendencia normal de hacer todo al mismo tiempo, ya que las sustancias químicas que regulan la actividad cerebral son distintas cuando uno es cauteloso, positivo o creativo. Tratar de ser todo a la vez provoca que el pensamiento sea menos preciso y la argumentación resultará menos centrada y positiva.
3. Nos permite apartarnos de la discusión que se entabla cuando ante el análisis de un tema los protagonistas se encierran en sus respectivas posiciones donde se interesa más por ganar la discusión que por analizar el tema, con el propósito de obtener un análisis conjunto, de cooperación.

Los diferentes **sombreros para pensar son los siguientes:**

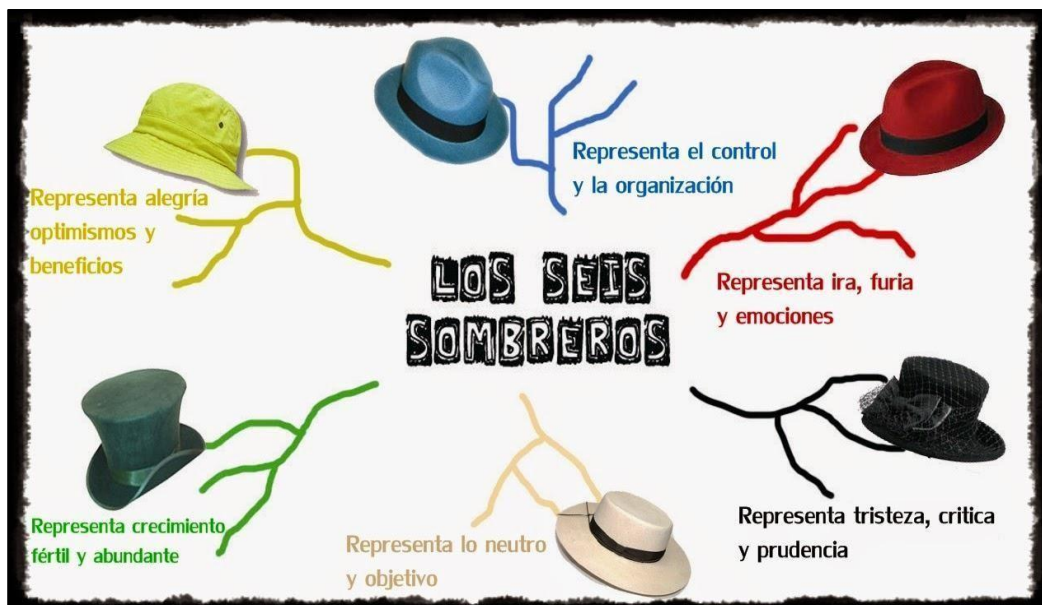


Ilustración 3: Los seis sombreros

Fuente: <http://www.elclubdeloslibrosperecidos.org/2018/01/la-tecnica-de-los-seis-sombrerospara.html>

1.

Sombrero Blanco: Es el sombrero de la información. Pensar en el papel neutro, en blanco y transmisor de información. Tiene que ver con los datos y la información.

Cuando en una reunión se pide a todos los presentes que se pongan el sombrero blanco para pensar, se les pide que dejen de lado las propuestas y los razonamientos y que se concentren directamente en la información. Todos los participantes de la reunión averiguan de qué información se dispone, cuál se necesita y cómo se podría obtener.

Sombrero Rojo: 2.

Es el sombrero que se relaciona con los sentimientos, la intuición, los presentimientos y las emociones.

Supone pensar en el fuego y en el calor.

Se supone que en una reunión sería nadie expondrá sus emociones, pero sin embargo, casi todas las personas lo hacen disfrazándose de razonamientos lógicos. El sombrero rojo otorga permiso para expresar los sentimientos y las intuiciones sin disculparse, sin explicaciones y sin necesidad de justificación.

Sombrero Negro: 3. Es el sombrero de la **cautela, juicio crítico.**

Pensar en un juez severo, vestido de negro que sanciona con dureza a los que actúan mal. Evita que cometamos errores, hagamos tonterías y realicemos actos que podrían ser ilegales. Indica porque no se puede hacer algo, porque algo no es provechoso. Resulta muy fácil usar demasiado este sombrero. Algunas personas piensan que basta con ser cauto y negativo y que si se evitan todos los errores todo funcionará bien. Pero es fácil matar la creatividad por eso usarlo demasiado puede acarrear problemas aunque es muy valioso.

Sombrero Amarillo: 4. Es el sombrero **del optimismo. Pensar en la luz del sol.** El sombrero amarillo es para una visión lógica y positiva de los hechos. Busca la factibilidad y una manera de actuar. Persigue los beneficios, pero éstos deben tener una base lógica. Muchas veces el sombrero de pensar amarillo exige un esfuerzo deliberado, los beneficios no siempre son inmediatamente obvios y muchas veces hay que buscarlos. Es una

pérdida de tiempo intentar ser creativo si no se es capaz de ver el valor de las ideas.

Sombrero Verde: 5.

Es el sombrero del pensamiento creativo para **las ideas nuevas**. Pensar en la vegetación y en el crecimiento abundante. Sirve para las alternativas adicionales, para plantear posibilidades no exploradas y hipótesis. Permite pedir directamente un esfuerzo creativo. Pone el tiempo y el espacio a disposición del pensamiento creativo (pide el esfuerzo creador).

Sombrero Azul: 6.

Es el sombrero para **el control de procesos**.

Pensar en el cielo y en una visión panorámica. Por lo general el director o el organizador de la reunión usa el sombrero azul pero los otros participantes pueden presentar sugerencias. Prepara la agenda para pensar. Indica el próximo paso en el razonamiento, puede pedir otros sombreros. Exige resúmenes, conclusiones y decisiones. Puede comentar el pensamiento que se está usando. Sirve para organizar y controlar el proceso de pensamiento para que se torne más productivo. Se utiliza para pensar sobre el pensamiento.

Cómo Conseguir ser Creativo

1. Según el autor nuestro cerebro no puede funcionar de manera creativa y por ello considera tres técnicas para conseguirlo:

- **El desafío:** Ron Barber, Presidente de la Prudential Insurance de Canadá desafió el concepto tradicional del seguro de vida como un beneficio exclusivamente asociado a la muerte y amplió su alcance a la cobertura de otras necesidades durante la vida. El éxito de la propuesta le llevó a la presidencia de Prudential en los EEUU.
- **La provocación:** Implica plantear una posibilidad que está fuera de nuestra experiencia, por lo que a primera vista puede parecer imposible
- **El movimiento:** Muy diferente del juicio. Cuando emitimos un juicio evaluamos una idea, la rechazamos o la aprobamos. En el movimiento no nos interesa si la idea está bien o mal sino simplemente saber a dónde nos conduce. Un elemento aparentemente aleatorio en una mente bien dispuesta ha desencadenado grandes ideas. No se pueden planificar estos momentos. Para ser creativos no podemos elegir lo que hacemos sino que debemos dejarlo librado al azar.

2. No considerar la creatividad como un proceso superfluo reemplazable por ráfagas periódicas de inspiración:

Para percibir la diferencia es interesante comparar dos actitudes, culturales opuestas. En Italia la gente suele ser brillante y creativa, pero las ideas no lo son tanto porque los italianos son muy sociales y disfrutan del tiempo con sus amigos y si tienen una idea y la comparten y es rechazada simplemente la descartan.

Por el contrario en el Reino Unido si algún inglés hace partícipe de una idea a sus amigos no veremos desecharla porque ellos no la aprueban, al contrario la considerará algo limitados para entenderla y seguirá adelante.

Por tanto, es importante la gestión del conocimiento a través de alguien capaz de manejar con fluidez la generación e implementación de nuevas ideas.

3. Considerar la creatividad como un enfoque sistemático y estructurado que se puede aprender como cualquier otra habilidad. La creatividad no es un don.
4. Eliminar las inhibiciones de la persona, si tiene miedo a equivocarse o a no tener razón esto le impide arriesgarse a ejercer la creatividad.
5. No considerar la creatividad sólo como un brainstorming.
6. El brainstorming “tormenta de ideas” es el mecanismo psicológico de la asociación de ideas en un grupo donde los participantes expresan ideas.

Múltiples de forma espontánea y sin posibilidad de críticas mientras son presentadas y recogidas por el grupo hasta una fase posterior donde se discuten y son elegidas las más adecuadas. Expone el autor que no es necesario que la creatividad sea un proceso de grupo. Aplicando las técnicas adecuadas un individuo aislado puede llegar a ser más creativo siguiendo un proceso deliberado y controlado en el que tomamos de rumbo cuando lo deseamos en vez de ser zarandeados por la “tormenta”.

Gestión del Conocimiento. La Figura del Campeón

La creatividad puede ser un riesgo o una expectativa. Si desde la alta gerencia se la ve como una expectativa, la gente tratará de jugar con nuevas ideas.

Si esa cultura no se difunde ser creativo será considerado como un riesgo, desencadenante de problemas políticos o territoriales.

Por todo ello aparece la figura del “campeón”.

- ✓ Figura que lidere la creatividad.
- ✓ Punto de enlace entre la persona que tiene la idea y el encargado de operarla.
- ✓ Tiene que tener objetivos claros y capacidad para manejar con fluidez la generación y para poner en marcha ideas y asociarlas con otras.
- ✓ No debe dedicarse al manejo de datos e información (datamining) porque arrastraría hacia la actual inercia cultural en lugar de promover ideas, sólo buscar una garantía de aceptación. Las ideas nuevas son creaciones mentales que sólo después de nacidas se relacionan con los datos disponibles, sino serian una combinación de ideas ya existentes.

Análisis Crítico

Positivo:

- 1) Ante los conflictos propone una negociación a tres bandas, las dos partes enfrentadas y un tercero que actúa como director del proceso. Propone que cada parte conozca la situación de la otra y que no pierdan el tiempo en discusiones inútiles.
- 2) El reconocimiento de la necesidad del pensamiento lateral junto con el pensamiento lógico para la creación y posterior desarrollo, selección y uso de las ideas, respectivamente.
- 3) El enfoque de sus ideas es didáctico y universal. El autor está muy interesado que conozcan bien sus planteamientos el máximo número de personas para que puedan sacarle provecho.
- 4) Recoge la necesidad de innovación en la actualidad. Para innovar sólo queda la creatividad ya que tanto la información, como la tecnología y la competencia cada vez están más globalizadas.

5) Elimina el impacto del ego, “yo inconsciente”, en el pensamiento. Al utilizar diferentes sombreros, o puntos de vista, se procura evitar tanto el exceso de recelo como la ceguera de los posibles riesgos de las ideas que se analizan.

2.2.2. Teoría del Espiral Creativo o Creatividad de Joy Guilford

(Recuperado de:
http://www.iacat.com/revista/recreate/recreate06/Seccion1/espiral_creativo.pdf)

Joy Guilford elaboró como apoyo explicativo de su teoría un modelo de estructura del intelecto que constituye el pilar esencial para entender su propuesta: El cubo de la inteligencia. Su Teoría, llamada de la transmisión o la transferencia, es una propuesta esencialmente intelectual que sostiene que el individuo creativo está motivado por el impulso intelectual de estudiar los problemas y encontrar soluciones a los mismos.

La Teoría del Espiral creativo está basado en cuatro componentes del pensamiento creativo que postula J. Guilford: Fluidez, flexibilidad, originalidad y viabilidad. (Recuperado de: <http://psyberia.ru/data/0703>)

Fluidez: Capacidad de generar o producir la mayor cantidad de ideas, sobre un mismo tema. Conflicto y problemas, esta capacidad es fundamental para poder contemplar todas y casi todas las posibilidades que una situación posee y manifiesta a fin de elegir con libertad el gran abanico de probabilidades surgidas. Aquí no cabe el mandato social: “Más vale pájaro en mano que cien volando”, aquí es conveniente tener cientos de pájaros aleteándonos la mente para conocerlos y luego, sí, elegir uno o varios para tener en la mano.

Flexibilidad: Capacidad de posicionarse desde **diferentes puntos de vista**, aún cuando en este proceso, los objetivos personales puedan modificarse o truncarse. Por lo tanto, este proceso implica dejar de lado egoísmos e intereses personales, para no bloquear la posibilidad de ubicarse en otros roles. A la hora de hablar de respuestas flexibles se habla de respuestas de distinta naturaleza u origen, sin vinculación aparente para un mismo cuestionamiento.

Originalidad: Sobre esta polémica, surgen dos definiciones o conceptos.

- **“Capacidad de poder aplicar nuevos modos o nuevas concepciones, en las cosas antes creadas.** Imagino un gran rompecabezas armado y la posibilidad de desarmarlo y armarlo de otra manera, con las mismas piezas y hacer surgir otro paisaje totalmente distinto del primero.” Una inteligencia creativa como la habilidad de percibir categorías y órdenes nuevos “entre” los viejos.” (BOHM Y PEAT, 1988).
- **Capacidad de crear cosas totalmente nuevas, sin antecedentes en la historia.** Aquí ubico los descubrimientos, los grandes inventos, las grandes creaciones que marcaron puntos de inflexión dentro de la historia por no tener precedentes. El típico “antes y después de”.

Viabilidad: Capacidad de poder concretar una idea o proyecto imaginado. Muchas veces, en el saber popular, no se tiene en cuenta este componente, por creerse al creativo una persona eminentemente “creadora” y hasta casi diríamos etérea. Pero es fundamental que tengamos en cuenta que este componente es el que marca la diferencia entre una persona creativa y una persona fantasiosa: la capacidad de concreción de las ideas.

Una vez expuesta la columna vertebral del proceso creativo, paso a definir la creatividad misma, ya que la puesta en funcionamiento del **espiral** sólo se motiva en pos de alcanzar la tan preciada joya.

La creatividad es el resultado de un modo especial de funcionamiento de los procesos mentales del individuo, y que lo conduce hacia el logro de acciones y/o productos novedosos, originales y altamente valuales.

¿Cuál es ese “modo especial del funcionamiento” del que hablo? ¿Cómo se da el recorrido creativo en el interior de la persona? ¿Qué es lo que motiva a cada etapa del mismo? ¿Qué consecuencia temporal tiene cada uno de estas etapas?, Todas estas interrogantes



Ilustración 4: Espiral Creativa

Fuente: <https://www.slideserve.com/arnon/procesos-del-pensamiento-el-espiral-creativo> son las que contesto en el espiral creativo.

Las motivaciones que activan al desarrollo de la creatividad pueden provenir de agentes externos y de impulsos genuinamente internos. En el interior del creativo siempre hay motivos para estimular su pensamiento. Pero además en el proceso creativo el individuo interactúa permanentemente con esas energías que se ponen en juego y, a veces, hasta lo tironean y se conflictúa: Las fuerzas interiores del espíritu y las demandas exteriores sociales.

La entrada del espiral creativo se puede dar por la entrada de cualquiera de sus estadios. Pero convencemos por el centro (estadio N° 1), porque así se inicia todo proceso de activación y puesta en movimiento de la persona: la detección de un problema, un conflicto o una necesidad que “cosquillea” en la mente del creativo.

Haremos mención a tres conceptos, ya que no se refieren a lo mismo y es fundamental para la persona creativa conocerla:

Necesidad, es lo que no puede evitarse porque se hace imprescindible para un fin, las necesidades están más ligadas al mundo interno del sujeto pues a mayor parte de ellas, tanto corporales como espirituales surgen desde ese interior. Cubiertas las necesidades primarias de subsistencia: alimentación, seguridad y abrigo el hombre comienza a sentir otras necesidades que son de orden espiritual: Necesidad de autorrealización, de aceptación en la sociedad, etc. (Maslow). Cualquiera que sea el origen de la necesidad el pensamiento creativo inicia el espiral con deseo de satisfacerla. El resultado de satisfacer una necesidad puede ser la creación de un producto tangible o intangible.

“La pirámide diseñada por Abraham Maslow. Según esta autor las necesidades del ser humano están jerarquizadas y escalonadas de

forma tal que cuando quedan cubiertas las necesidades de un orden es cuando se empieza a sentir las necesidades del orden superior” (Coll, 2001).

Problema: Surge como una perturbación del equilibrio mental de la persona. Cuando aparece un problema es porque se advierte que la situación pensada como ideal, no coincide con la situación real actual, lo que desequilibra el orden interno. Aquí (como en el surgimiento de una necesidad) también puede iniciarse en el espiral creativo: el individuo se pone en movimiento para acercar ambos puntos distantes y hacer que la situación real se acerque a lo ideal a fin de darle resolución a la problemática, y por consiguiente recuperar su equilibrio interior. Si esta resolución no es de fácil acceso, pueden aplicarse diversas técnicas de creatividad, a lo largo del recorrido espiralado y facilitar la elaboración de posibles soluciones. También la resolución de un problema puede llevar a la creación de un producto.

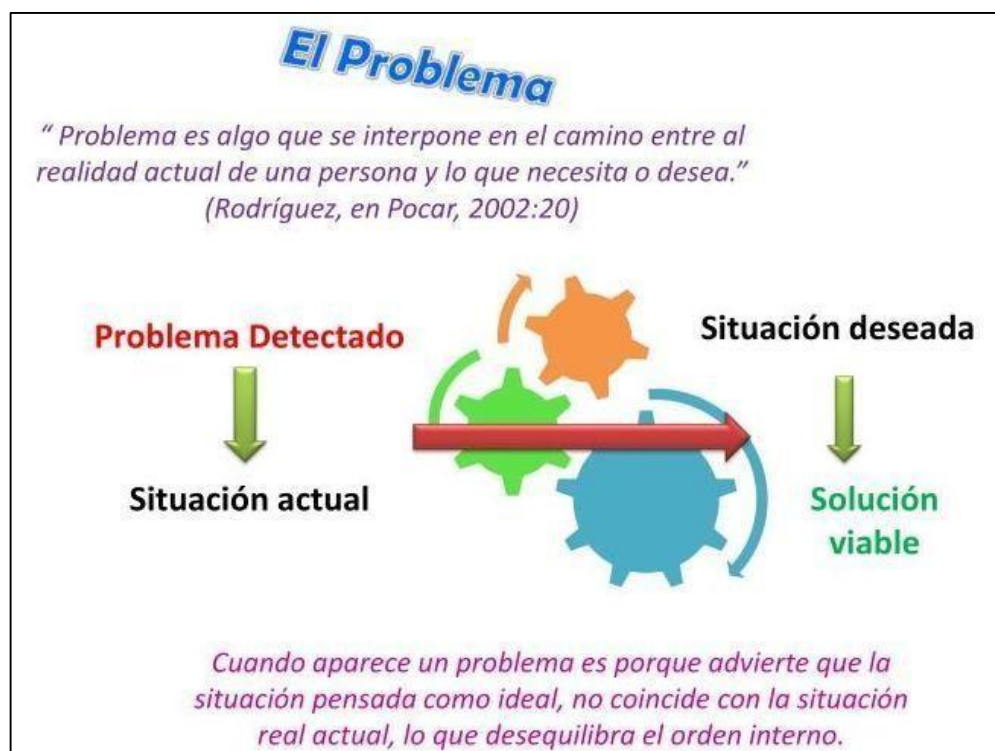


Ilustración 5: Inicio del espiral creativo

Fuente: <https://www.slideserve.com/arnon/procesos-del-pensamiento-el-espiral-creativo>

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

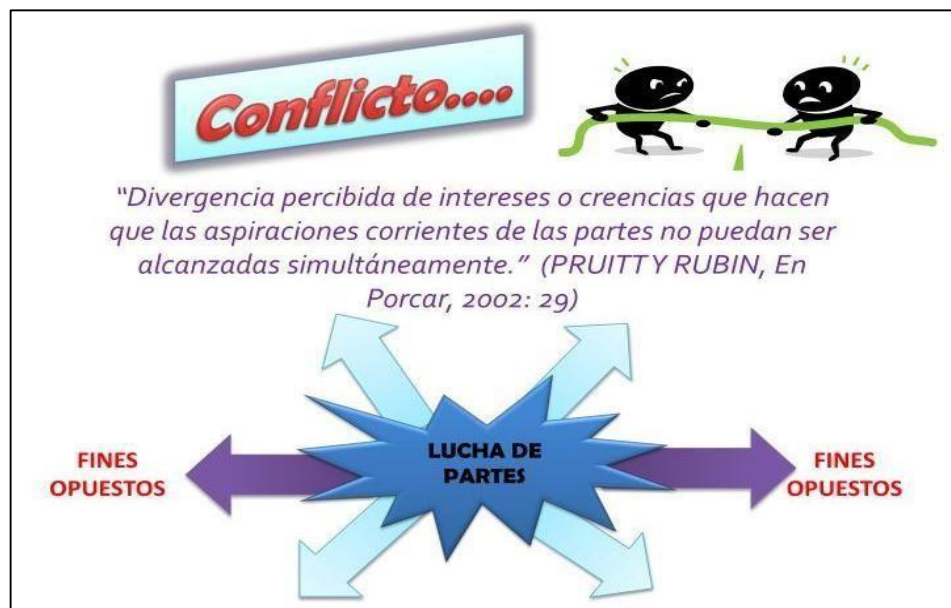


Ilustración 6: Conflicto

Fuente: <https://www.slideserve.com/arnon/procesos-del-pensamiento-el-espiral-creativo>



Ilustración 7: Puesta en acción

50Fuente: Idem

2.2.3. Teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel

Para Ausubel y el Constructivismo Disciplinario es obvio que ninguna tendencia o teoría pedagógica cumple a cabalidad las exigencias ideales del aprendizaje por la complejidad del mismo proceso, no obstante, una selección sincrética centrada en el aprendizaje significativo da luz acerca de los logros y metas a cumplir por los aprendices.

Consideraremos tres Instituciones Educativas: **Activa** por su énfasis en el saber hacer, en tanto permite desarrollar el actuar, el estar ocupado y el aprender a convivir. **Lúdica** por su énfasis en el ser, el trabajar con los sentimientos, con el querer ser de la persona y lograr descubrir la vocación, explorar una forma de aprender a vivir, en síntesis, la formación del aprendiz y **Constructivista** por su énfasis en el saber, en los contenidos curriculares que permiten desarrollar el acto de pensar, la tarea de investigar y autoevaluar el aprendizaje y finalmente -como consecuencia- aprender a aprender. (Gimeno, J. Pág. 46-49)

Se debe al psicólogo cognitivo David Paul Ausubel (1968) el desarrollo de la Teoría del Aprendizaje Significativo (Arrollo 1992). Según dicha teoría, para aprender un concepto, tiene que haber inicialmente una cantidad básica de información acerca de él, que actúa como material de fondo para la nueva información.

Por aprendizaje significativo se entiende el que tiene lugar cuando el discente liga la información nueva con la que ya posee, reajustando y reconstruyendo ambas informaciones en este proceso. Dicho de otro modo, la estructura de los conocimientos previos condiciona los nuevos conocimientos y experiencias, y éstos, a su vez, modifican y reestructuran aquellos.

El aprendizaje significativo es aquel aprendizaje en el que los docentes crean un entorno de instrucción en el que los alumnos entienden lo que

están aprendiendo. El aprendizaje significativo es el que conduce a la transferencia. Este aprendizaje sirve para utilizar lo aprendido en nuevas situaciones, en un contexto diferente, por lo que más que memorizar hay que comprender. Aprendizaje significativo se opone de este modo a aprendizaje mecanicista.

Ideas Básicas del Aprendizaje Significativo

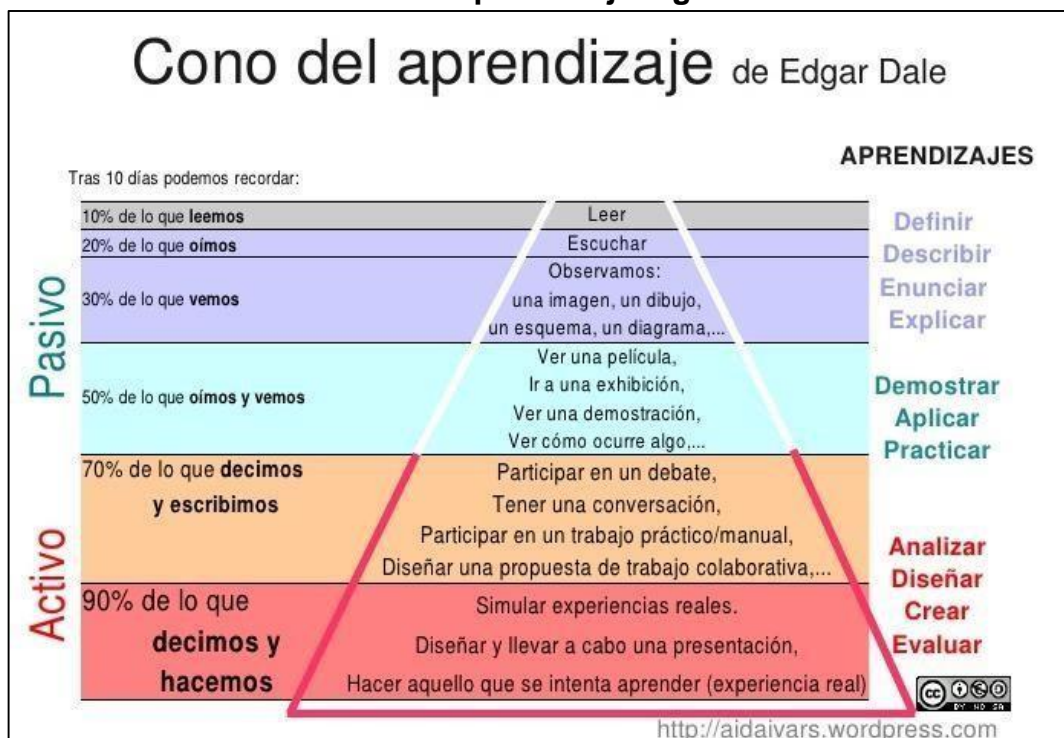


Ilustración 8: Cono del aprendizaje de Edgar Dale

Fuente: <https://es.slideshare.net/aidaivars/cono-del-aprendizaje-de-edgar-dale>

Los conocimientos previos han de estar relacionados con aquellos que se quieren adquirir de manera que funcionen como base o punto de apoyo para la adquisición de conocimientos nuevos.

Es necesario desarrollar un amplio conocimiento, meta cognición para integrar y organizar los nuevos conocimientos.

Es necesario que la nueva información se incorpore a la estructura mental y pase a formar parte de la memoria comprensiva.

Aprendizaje significativo y aprendizaje mecanicista no son dos tipos opuestos de aprendizaje, sino que se complementan durante el proceso de enseñanza. Pueden ocurrir simultáneamente en la misma tarea de aprendizaje.

Requiere una participación activa del discente donde la atención se centra en el cómo se adquieren los aprendizajes.

Se pretende potenciar que el discente construya su propio aprendizaje, llevándolo hacia la autonomía a través de un proceso de andamiaje. La intención última de este aprendizaje es conseguir que el discente adquiera la competencia de aprender a aprender.

El aprendizaje significativo puede producirse mediante la exposición de los contenidos por parte del docente o por descubrimiento del discente.

El aprendizaje significativo trata de la asimilación y acomodación de los conceptos. Se trata de un proceso de articulación e integración de significados. En virtud de la propagación de la activación a otros conceptos de la estructura jerárquica o red conceptual, ésta puede modificarse en algún grado, generalmente en sentido de expansión, reajuste o reestructuración cognitiva, constituyendo un enriquecimiento de la estructura de conocimiento del aprendizaje.

Las diferentes relaciones que se establecen en el nuevo conocimiento y los ya existentes en la estructura cognitiva del aprendizaje, entrañan la emergencia del significado y la comprensión: - Es permanente: El aprendizaje que adquirimos es a largo plazo.

- Produce un cambio cognitivo, se pasa de una situación de no saber a saber.
- Está basado sobre la experiencia, depende de los conocimientos previos.

Pasos a Seguir para Promover el Aprendizaje Significativo

- Proporcionar retroalimentación productiva, para guiar al aprendiz e infundirle una motivación intrínseca.
- Proporcionar familiaridad.
- Explicar mediante ejemplos.
- Guiar el proceso cognitivo.
- Fomentar estrategias de aprendizaje.
- Crear un aprendizaje cognitivo.

Contenidos Escolares y Aprendizaje Significativo

Se parte del supuesto de que todos los contenidos que selecciona el currículo son necesarios para la formación de los alumnos, en la medida en que se aprendan significativamente.

No todos los alumnos tienen la misma predisposición hacia todos los contenidos. El aprendizaje es significativo porque el contenido es de interés para el alumno. El interés debe entenderse como algo que hay que crear y no simplemente como algo que "tiene" el alumno. Se despierta interés como resultado de la dinámica que se establece en la clase.

No hay que intentar disfrazar los contenidos para que no sean aburridos, sino que deben suponer la posibilidad de comprender e intervenir en la realidad.

Condiciones Escolares y Aprendizaje Significativo

El aprendizaje literal (de memoria, por ejemplo poesías) tiene significado si forma parte de un conjunto de ideas aprendidas significativamente (comprender las ideas que expresa una poesía)

No siempre se produce el aprendizaje significativo, a veces el alumno no establece ninguna relación con sus ideas previas y se limita a la mera repetición memorística.

Para que se produzca un aprendizaje significativo es necesario

- Que el aprendizaje tenga sentido para el alumno
- Que la información que se presenta esté estructurada con cierta coherencia interna (significatividad lógica)
- Que los contenidos se relacionen con lo que el alumno ya sabe (significatividad psicológica)

El Sentido en el Aprendizaje Significativo

Cuando el alumno está motivado pone en marcha su actividad intelectual. Se utiliza el término sentido para referir a las variables que influyen en que el alumno esté dispuesto a realizar el esfuerzo necesario para aprender de manera significativa.

Hace referencia a todo el contexto donde se desarrollan los procesos de enseñanza y de aprendizaje e incluye factores como:

- La autoimagen del alumno
- El miedo a fracasar
- La confianza que le merece su profesor
- El clima del grupo
- La forma de concebir el aprendizaje escolar - El interés por el contenido

Requisitos para Lograr el Aprendizaje Significativo

Significatividad Lógica de Contenido: Esto es, que el material presentado tenga una estructura interna organizada, que sea susceptible de dar lugar a la construcción de significados. Los conceptos que el profesor presenta, siguen una secuencia lógica y

ordenada. Es decir, importa no sólo el contenido, sino la forma en que éste es presentado.

Para que la información que se le presenta al alumno pueda ser comprendida es necesario que el contenido sea significativo desde su estructura interna y que el docente respete y destaque esta estructura, presentando la información de manera clara y organizada; deben seguir una secuencia lógica en donde cada uno de sus aspectos debe tener coherencia con los otros.

Cualquier tema curricular tiene, intrínsecamente, una estructura lógica que permite que sea comprendido, pero son las secuencias de los contenidos, la explicación de las ideas o las actividades que se proponen las que terminan o no configurando su orden y organización.

Significatividad Psicológica de los Contenidos: Se refiere a la posibilidad de que el alumno conecte el conocimiento presentado con los conocimientos previos, ya incluidos en su estructura cognitiva. Los contenidos entonces son comprensibles para el alumno. El alumno debe contener ideas inclusoras en su estructura cognitiva, si esto no es así, el alumno guardará en memoria a corto plazo la información para contestar un examen memorista, y olvidará después, y para siempre, ese contenido.

Los contenidos deben ser adecuados al nivel de desarrollo y conocimientos previos que tiene el alumno. El interés por el tema no garantiza que los alumnos puedan aprender contenidos demasiado complejos.

Para que el alumno pueda asimilar los contenidos necesita que su estructura de conocimientos tenga esquemas con los que pueda relacionar e interpretar la información que se le presenta. Si el alumno no dispone de ellos, por muy ordenada y clara que sea la información

nueva, no podrá comprenderla ya que requiere un nivel de razonamiento o conocimientos específicos de los que no dispone.

Los docentes deben por una parte, ser capaces de activar los conocimientos previos del alumno haciendo que piensen en sus ideas y sean conscientes de ellas. Y por otra, seleccionar y adecuar la nueva información para que pueda ser relacionada con sus ideas incluyendo si es necesario información que pueda servir de "puente" entre lo que ya saben los alumnos y lo que deben aprender.

La significatividad lógica se promueve mediante preguntas, debates, planteando inquietudes, presentando información general en contenidos familiares, de forma que los alumnos movilicen lo que ya saben y organicen sus conocimientos para aprender; es importante que esta actividad sea cotidiana en la dinámica de la clase y que los alumnos la incorporen como una estrategia para aprender.

Actitud favorable del Alumno: Bien señalamos anteriormente, que el que el alumno quiera aprender no basta para que se dé el aprendizaje significativo, pues también es necesario que pueda aprender (significación lógica y psicológica del material). Sin embargo, el aprendizaje no puede darse si el alumno no quiere aprender. Este es un componente de disposiciones emocionales y actitudinales, en el que el maestro sólo puede influir a través de la motivación.

Procurar que el alumno quiera aprender requiere tanto del esfuerzo por hacer los contenidos interesantes como de procurar un clima escolar donde tenga sentido el aprendizaje. Además de que quiera es también imprescindible que el alumno pueda hacerlo.

Enfoque Globalizado: Para procurar el aprendizaje significativo es conveniente tener una perspectiva globalizada, como actitud frente al proceso de enseñanza.

El enfoque globalizado supone presentar los contenidos de la enseñanza resaltando sus relaciones y vinculándolos al contexto habitual del alumno o a otro contexto significativo.

Ver los contenidos en su contexto y como un instrumento para resolver necesidades es un recurso para procurar el sentido. Así los procesos de enseñanza - aprendizaje se ven como una resolución de problemas en la que hay que buscar información, ordenarla y aplicarla.

El enfoque globalizado supone partir de una experiencia global, para de a poco ir introduciendo una aproximación más metódica, analítica, fragmentada y, sucesivamente, volver a retomar el conjunto con un progresivo nivel de profundización.

Grado de significación de los aprendizajes: Al recibir una información cada alumno la interpreta con sus propios esquemas de conocimiento; las significaciones son distintas según las posibilidades que tengan de establecer relaciones y la disposición para hacerlo.

Además de que los significados son personales, es importante considerar que el aprendizaje supone diferentes grados de significación. El aprendizaje no es cuestión de todo o nada, siempre permite nuevas elaboraciones que pueden suponer mayores grados de significación. Los docentes deben crear las mejores condiciones para que los aprendizajes que construyen los alumnos sean lo más significativos posible.

Los significados contruidos por los alumnos son siempre perfectibles, se enriquecen y reorganizan progresivamente aumentando su comprensión y funcionalidad. No tiene sentido una programación lineal donde los contenidos se agoten en cada tema. Se trata de plantear una secuencia espiralada de los contenidos donde se retomen las ideas desde distintos temas procurando así sucesivas oportunidades de elaboración y nuevas posibilidades de relación.

Cuando haya que seleccionar contenidos para una unidad didáctica hay que incluir aspectos de distintos bloques y, si se puede, de todos. Así a lo largo del año se habrán trabajado los contenidos con diferentes temas, en distintos momentos y con avanzados niveles de profundización.

El concepto de aprendizaje significativo, y la adquisición progresiva de significado que supone, remite entonces a una programación espiralada de los contenidos.

Aprender significa adquirir información, retenerla y recuperarla en un momento dado. Cuando en el aula se logran aprendizajes significativos, los alumnos han adquirido los contenidos porque pudieron entender la información que se les ha presentado al tener conocimientos previos suficientes y adecuados. Las relaciones permiten el recuerdo, lo que no se relaciona no se aprende verdaderamente; pasa desapercibido o se olvida.

La memorización comprensiva es el resultado del aprendizaje significativo; este aprendizaje supone una red de relaciones que facilita el recuerdo. Las nuevas ideas se construyen sobre otras anteriores y los contenidos se entienden por su relación con otros contenidos.

Funcionalidad de los aprendizajes: Los conocimientos aprendidos significativamente son funcionales, es decir que se pueden aplicar en situaciones distintas a aquellas en las que se han aprendido. La aplicación no es solo la utilización de lo aprendido, también supone el enriquecimiento de lo que se sabe.

En todo proceso de enseñanza y de aprendizaje intencional es imprescindible valorar si se han logrado los aprendizajes previstos. Comprobar que los contenidos se aplican en otros contextos es el mejor indicador de que estos han sido adquiridos.

La esencia del aprendizaje significativo es que nuevas ideas expresadas de una manera simbólica (la tarea de aprendizaje) se relacionan de una manera no arbitraria y no literal con aquellas que ya sabe el estudiante (su estructura cognitiva en relación con un campo particular) y que el producto de esta interacción activa e integradora es la aparición de un nuevo significado que refleja la naturaleza sustancial y denotativa de este producto interactivo Ausubel expresa en relación al paso del significado lógico en significado psicológico lo siguiente: “La posibilidad de relacionar de una manera no arbitraria y no literal unas proposiciones lógicamente significativas con la estructura cognitiva de una persona concreta (que contenga unas ideas de anclaje adecuadamente pertinentes), es lo que hace posible la transformación del significado lógico en psicológico durante el curso de aprendizaje significativo”.

En este sentido, sin una actitud de aprendizaje significativo por parte del estudiante y sin una tarea de aprendizaje potencialmente significativa es imposible que el resultado del aprendizaje pueda ser significativo, pero además se requiere de unas estructuras psicológicas de conocimiento representadas por las ideas interiorizadas individualmente por los estudiantes, es decir esa representación organizada e interiorizada de un determinado conocimiento en las estructuras de memoria de unos individuos concretos.

Ausubel (2002) establece unas relaciones entre aprendizaje significativo, grado de significado potencial, grado de significado lógico y significado psicológico, las cuales se pueden reconocer de la siguiente manera:

- **El aprendizaje significativo o adquisición de significados:**
Requieren de un material potencialmente significativo y una actitud de aprendizaje significativa.

- **El grado de significado potencial:** Depende del grado de significado lógico (la capacidad del material de enlazarse de una manera no arbitraria y sustancial con ideas correspondientes pertinentes que se encuentran dentro del ámbito de la capacidad de aprendizaje del ser humano).

El significado psicológico (significado fenomenológico idiosincrático): Es el producto del aprendizaje significativo o del significado potencial y la actitud de aprendizaje significativa.

Existe dentro de los contextos educativos del trascender de un aprendizaje memorístico a uno realmente significativo. Para ello es importante enfatizar en la capacidad propia del ser humano. El aprendizaje verbal significativo obedece a ciertas capacidades cognitivas tales como: la representación simbólica, la abstracción, la categorización y la generalización.

El aprendizaje significativo en el estudiante no es equivalente al aprendizaje del material significativo, ya que éste hace referencia a un proceso de aprendizaje distintivo y a unas condiciones específicas de aprendizaje y no a las características del material que se aprende.

El material sólo es significativo en potencia.

El aprendizaje significativo constituye un mecanismo muy eficaz para el procesamiento y el almacenamiento de información dado su carácter no arbitrario y no literal de la capacidad de relación de la tarea de aprendizaje con la estructura cognitiva del sujeto.

La esencia del proceso del aprendizaje significativo reside en que ideas expresadas simbólicamente son relacionadas de modo no arbitrario y sustancial (no al pie de la letra) con lo que el estudiante ya sabe. Relación sustancial y no arbitraria, es decir que las ideas se relacionan con algún aspecto existente específicamente relevante de

la estructura cognitiva del alumno, una imagen, un símbolo ya significativo, un concepto o una proposición.

La política educativa nacional esta urgentemente necesitada de una fuerte dosis de pensamiento utópico que integre sus acciones en un horizonte de valores humanos y sociales.

Es bien sabido que nos encontramos en un proceso de transformación estructural en los países del primer mundo como en los países en vías de desarrollo. Este hecho es consecuencia del impacto combinado de una revolución tecnológica basada en tecnologías de información-comunicación, la formación de la economía global y un proceso de cambio cultural cuyas principales manifestaciones son la transformación del rol de las mujeres en la sociedad y el aumento del desarrollo de una conciencia ecológica.

Durante la primera mitad del siglo XX la ciencia y la tecnología fueron las principales fuentes de productividad. En el período que transcurre después de la segunda guerra mundial, el conocimiento y la información se convierten en los elementos fundamentales de generación de riqueza y de poder en la sociedad.

Esto nos lleva a pensar de manera diferente, y es casi seguro que los estudiantes del porvenir serán radicalmente distintos a las del presente. Las Instituciones Educativas, deberán considerar en serio una transformación de su quehacer, enfocar sus actividades principales a formar estudiantes de nuevo tipo, capaces de identificar y resolver problemas más complejos que los del presente, que demandarán colaboración con sus iguales en otras partes del mundo; que posea habilidades y destrezas para construir y transformar conocimiento, apto para diseñar procesos productivos y para participar activa y críticamente en el cambio social y el mercado mundial.

El aprendizaje significativo es la piedra angular de la educación centrada en la persona, este aprendizaje consiste en asimilar uno

mismo lo aprendido, hacerlo propio tal como se hace con el alimento que se ingiere y se asimila. Cuando el aprendizaje tiene significado para la persona, se integra a ella, por lo tanto, no se olvida y puede aplicarse prácticamente en la vida diaria, este tipo de aprendizaje siempre implica un contenido afectivo, ya que como es sabido el ser humano es una unidad indivisible que debe funcionar en forma integral.

Se puede definir el aprendizaje como un cambio relativamente permanente de la conducta que cabe explicar en términos de experiencia o práctica. Los cambios conductuales debidos a factores tales como las drogas y la fatiga no se consideran aprendizaje, ya que suelen ser temporales o se producen como resultado de alguna causa diferente a la experiencia o de la práctica.

Independientemente de cuánto significado potencial sea inherente a la proposición particular, si la intención del alumno consiste en memorizar arbitraria y literalmente, tanto el proceso de aprendizaje como los resultados del mismo serán mecánicos y carentes de significado.

Es en contraposición al aprendizaje memorístico y repetitivo, una forma de aprender con sentido, utilizando la percepción, con referentes en la realidad, con el uso extensivo de la comprensión, con aplicabilidad inmediata; es aquel que llama la atención y despierta el interés del que aprende, que se incorpora a la persona y por lo tanto no se olvida.

Quienes lo estudian y buscan lograrlo, son profesores interesados en reflexionar sobre los temas educativos que les permitan mejorar su práctica cotidiana, son personas dedicadas, o al menos, interesadas en la docencia; lo que nos lleva a la reflexión: ¿Cuál es entonces la esencia de nuestro trabajo como profesores? ¿Qué tendrá que suceder para que podamos afirmar que somos mejores docentes?

Al profesor se le exige hoy en día cualquier cantidad de atributos, características y competencias, que pueden desviar la atención sobre

la esencia del trabajo mismo. Por ejemplo, es frecuente encontrar opiniones de alumnos, padres de familia o incluso colegas que afirman: “el profesor debe ser un amigo” o “debe ser un facilitador”, pero poco aportamos al logro de su identidad; por el contrario se le presiona y se le confunde, quedando todas esas opiniones sólo en buenos propósitos, sin encontrarle el mismo profesor, el sentido a su labor docente.

Se piensa con frecuencia que la esencia del trabajo del docente es enseñar, pero dicha concepción es propia de los modelos centrados en el profesor y en su desempeño; podemos analizar esta concepción de Modelo Educativo en las actividades realizadas por el profesor y por el alumno en el Modelo Centrado en la Enseñanza. El profesor explica los temas en clase, expone sus conocimientos, encarga tareas, elabora exámenes y califica; mientras que el alumno atiende a las explicaciones, trata de adquirir los conocimientos, realiza tareas, se prepara para sus exámenes y aprueba o reprueba.

Como podemos observar, el papel del alumno en este modelo es pasivo y totalmente reactivo; es decir, el alumno reacciona a las actividades realizadas por el maestro. Normalmente, los cursos tienen un gran énfasis en la adquisición de conocimientos; el profesor supone que el reconocimiento a sus alumnos está en función de cuánto aprenden.

Algunos de estos profesores se hacen exitosos por añadir temas a los programas de los cursos para que sus alumnos salgan mejor preparados. Desde esta concepción se asume que para ser mejor profesor es necesario saber más sobre la materia o sobre didáctica.

En contraste, en el otro “Modelo Centrado en el Aprendizaje”, tanto las actividades del profesor como del alumno cambian diametralmente: el profesor diseña actividades de aprendizaje, privilegia los conocimientos previos del alumno, facilita la adquisición de saberes de

todo tipo, enseña a aprender y evalúa; mientras que el alumno realiza actividades, reflexiona y contrasta con la realidad, construye su propio aprendizaje y se autoevalúa. El papel del alumno en este modelo no es sólo activo sino proactivo.

Desde esta perspectiva, se puede entender una afirmación tajante y aparentemente paradójica “El trabajo del docente no es enseñar, el trabajo del docente es propiciar que sus alumnos aprendan” (Díaz, 1998)

Como se advierte, la función del trabajo docente no puede reducirse ni a la de simple transmisor de la información, ni a la de facilitador del aprendizaje. Antes bien, el docente se constituye en un mediador en el encuentro del alumno con el conocimiento. En esta mediación el profesor orienta y guía la actividad mental constructiva de sus alumnos, a quienes proporciona ayuda pedagógica ajustada a sus competencias.

La UNESCO propone que nuestros alumnos “deberán aprender a conocer, a hacer, a ser y a convivir” (Delors 1998). Utilicemos las técnicas y estrategias que propicien estos tipos de aprendizajes. En esta perspectiva, los mapas conceptuales por ejemplo, son una herramienta útil para propiciar aprendizajes significativos en estos cuatro pilares.

Probablemente, no existe profesor que no haya escuchado alguna vez esta extraña expresión: el aprendizaje significativo. Sin embargo, habrá que reconocer con humildad que son pocos quienes tienen claro a qué se refiere, cuál es la realidad de su consecución, si es que existen diversas versiones del mismo, estratégicamente cómo se logran y finalmente cómo se evalúan.

Diversas opiniones a fuerza de repetición se convierten también en mitos, que lejos de explicar la expresión, constituyen distractores sobre

la esencia del trabajo docente. Hay que destacar que existen varios mitos alrededor del aprendizaje significativo, que confunden y entorpecen sus logros deseables.

Entonces, ¿qué es realmente el aprendizaje significativo y cómo propiciarlo?

Ausubel considera que el aprendizaje por descubrimiento no debe presentarse como opuesto al aprendizaje que resulta de una exposición (aprendizaje por recepción), pues éste puede ser igualmente eficaz (en calidad) que aquél, si se dan ciertas características. Además, puede ser notablemente más eficiente, pues se invierte mucho menos tiempo.

El aprendizaje escolar puede darse por recepción o por descubrimiento, como estrategia de enseñanza, y puede lograr en el alumno aprendizajes de calidad (llamados por Ausubel significativos) o aprendizajes de baja calidad (memorísticos o repetitivos).

Características del Aprendizaje Significativo

Afirma que las características del Aprendizaje Significativo son:

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

Ventajas del Aprendizaje Significativo

El Aprendizaje Significativo tiene claras ventajas sobre el Aprendizaje Memorístico:

- Produce una retención más duradera de la información, modificando la estructura cognitiva del alumno mediante reacomodos de la misma para integrar a la nueva información.
- Facilita el adquirir nuevos conocimientos relacionados con los ya aprendidos en forma significativa, ya que al estar claramente presentes en la estructura cognitiva se facilita su relación con los nuevos contenidos.
- La nueva información, al relacionarse con la anterior, es depositada en la llamada memoria a largo plazo, en la que se conserva más allá del olvido de detalles secundarios concretos.
- Es activo, depende de la asimilación deliberada de las actividades de aprendizaje por parte del alumno.
- Es personal, la significación de los aprendizajes depende de los recursos cognitivos del alumno (conocimientos previos y la forma como éstos se organizan en la estructura cognitiva).

A pesar de estas ventajas, muchos alumnos prefieren aprender en forma memorística, convencidos por triste experiencia que frecuentemente los profesores evalúan el aprendizaje mediante instrumentos que no comprometen otra competencia que el recuerdo de información, sin verificar su comprensión.

Es útil mencionar que los tipos de aprendizaje memorístico y significativo son los extremos de un continuo en el que ambos coexisten en mayor o menor grado y en la realidad no podemos hacerlos excluyentes. Muchas veces aprendemos algo en forma memorista y tiempo después, gracias a una lectura o una explicación, aquello cobra significado para nosotros; o lo contrario, podemos comprender en términos generales el significado de un concepto, pero no somos capaces de recordar su definición o su clasificación.

Tipos de Aprendizaje Significativo

Ausubel señala tres tipos:

Aprendizaje de Representaciones: Es cuando el niño adquiere el vocabulario. Primero aprende palabras que representan objetos reales que tienen significado para él, sin embargo aún no los identifica como categorías. Por ejemplo, el niño aprende la palabra "mamá" pero ésta sólo tiene significado para aplicarse a su propia madre.

Aprendizaje de Conceptos: El niño, a partir de experiencias concretas, comprende que la palabra "mamá" puede usarse también por otras personas refiriéndose a sus propias madres. Lo mismo sucede con "papá", "hermana", "perro", etc.

También puede darse cuando, en la edad escolar, los alumnos se someten a contextos de aprendizaje por recepción o por descubrimiento y comprenden conceptos abstractos tales como "gobierno", "país", "democracia", "mamífero", entre otros.

Aprendizaje de Propositiones: Cuando el alumno conoce el significado de los conceptos, puede formar frases que contengan dos o más conceptos en las que se afirme o niegue algo, un concepto nuevo es asimilado al integrarlo en su estructura cognitiva con los conocimientos previos, dicha asimilación puede darse mediante uno de los siguientes procesos:

- **Diferenciación Progresiva.** Cuando el concepto nuevo se subordina a conceptos más inclusores que el alumno ya conocía.
- **Reconciliación Integradora.** Cuando el concepto nuevo es de mayor grado de inclusión que los conceptos que el alumno ya conocía.
- **Combinación.** Cuando el concepto nuevo tiene la misma jerarquía que los conocidos.

Cuando un adulto ha asimilado un contenido, a veces olvida que esto es un proceso que, para el alumno, representa un esfuerzo de acomodación de su estructura cognitiva. Recordemos la dificultad que representa para un niño de menos de seis años comprender la relación entre: México, Matehuala, San Luis Potosí, Europa, Brasil, entre otros. Necesitará reconciliarlos mediante tipos de asimilación presentados y la comprensión de los conceptos: municipio, Estado, país, continente.

El aprendizaje de proposiciones es el que podemos apoyar mediante el uso adecuado de mapas conceptuales, ya que éstos nos permiten visualizar procesos de asimilación respecto a los contenidos que pretendemos aprendan.

Implicaciones Didácticas

Del conocimiento de los requisitos para que un aprendizaje se dé en forma significativa, se desprenden consecuencias de tipo didáctico

En primer lugar, podemos señalar el conocer los conocimientos previos del alumno, es decir, debemos asegurarnos de que el contenido a presentar pueda relacionarse con ideas previas, por lo que el conocer nuestros alumnos sobre el tema nos ayudará a intervenir sobre nuestra planeación. El mismo Ausubel escribe, como frase introductoria de su clásico libro Psicología Educativa: "Si tuviese que reducir toda la psicología educativa a un solo principio, enunciaría éste: el factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe. Averígüese esto, y enséñese en consecuencia". (Barron 2003)

En segundo lugar, está la organización del material de nuestro curso, para que tenga forma lógica y jerárquica, recordando que no sólo es importante el contenido sino la forma en que éste sea presentado a los

alumnos, por lo que se deberá presentar en secuencias ordenadas, de acuerdo a su potencialidad de inclusión.

En tercer lugar, está la motivación del alumno. Recordemos que si el alumno no quiere, no aprende. Por lo que debemos darle motivos para querer aprender aquello que le presentamos. El que el alumno tenga entonces una actitud favorable, el que se sienta contento en nuestra clase, el que estime a su maestro, no son románticas idealizaciones del trabajo en el aula, sino que deberán buscarse intencionalmente por quienes se dedican profesionalmente a la educación. Como afirma Don Pablo Latapí: "Si tuviera que señalar un indicador y sólo uno de la calidad en nuestras Instituciones Educativas, escogería éste: que los alumnos se sientan a gusto en la Institución Educativa".

Un concepto importante para Ausubel como método didáctico, es el de **aprendizaje significativo**, es decir, aquel tipo de aprendizaje que ocurre cuando la información nueva se relaciona con algún aspecto relevante de la estructura cognitiva del sujeto, que recibe el nombre de concepto integrador (subsumer). Así, los elementos más específicos del conocimiento se anclan a los más generales e inclusivos, proceso conocido como asimilación. En contraposición con el aprendizaje significativo está el memorístico (mecánico o repetitivo) que se caracteriza por la adquisición de información escasamente relacionada con algún aspecto de la estructura cognitiva del sujeto. Sin embargo, el aprendizaje mecánico se vuelve necesario y útil en algunas situaciones. Por ejemplo, cuando se necesita recordar un número de teléfono o una sigla (aunque esto también es potencialmente significativo), o cuando el sujeto adquiere información en un área del conocimiento completamente nueva para él. El aprendizaje mecánico le permitirá construir los conceptos integradores básicos y, a partir de allí, concretar logros significativos.

La asimilación es, entonces, un proceso dinámico mediante el cual la nueva información se relaciona con la existente en la estructura

cognitiva del sujeto. En esta interacción dinámica se modifica tanto el o los concepto(s) inclusor (es) de la estructura cognitiva, como la información nueva (concepto o proposición). Los conceptos integradores o inclusores son, por lo tanto, imprescindibles para que se produzca el aprendizaje significativo.

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

Este papel de la estructura cognitiva preexistente lleva a entender que un objetivo relevante a largo plazo en el aprendizaje en el aula debiera ser que el alumno adquiriera un cuerpo de conocimientos claros, estables y organizados, es decir, una estructura que sea susceptible de desarrollar anclajes pertinentes y así posibilitar un aprendizaje significativo. Una forma que tiene el profesor de influir en este desarrollo es a través del método de enseñanza que emplea en el aula. Así Ausubel señala que esto sucede "sustantivamente, por la presentación de conceptos y principios unificadores inclusivos, con mayor poder explicativo y propiedades integradoras, y curricularmente, por dos vías que se superponen: a) métodos apropiados de presentación y organización de los contenidos programáticos así como de la evaluación del aprendizaje significativo de los mismos y b) manipulación adecuada de las variables cognoscitivas, motivacionales, personales y sociales".

Es así como una metodología expositiva, bajo los términos del aprendizaje significativo que plantea Ausubel, va a prestar atención a la organización del material de enseñanza en unidades secuenciadas

a través de los principios de diferenciación progresiva, reconciliación integradora, utilización de organizadores previos y consolidación.

La metodología expositiva, que propone un aprendizaje por asimilación a través de procesos de inclusión y que busca lograr aprendizajes significativos (ya sea que lo logre o no), establece una relación de comunicación desde el profesor al alumno. El profesor es quien, en términos generales, explica los nuevos contenidos a través de una introducción motivadora y orientadora, elabora las ideas del tema y termina con una síntesis final, sin olvidar que un aspecto importante lo constituye la identificación de los conceptos inclusores de la estructura cognitiva de sus alumnos, al menos de forma general.

Se puede aprender cruzando ambos y es posible aprender significativamente tanto por recepción como por descubrimiento. Distingue tres tipos de aprendizaje: a. A. De representaciones.- Consiste en la atribución de significados a determinados símbolos. b. A. De conceptos.- Los conceptos son adquiridos a través de dos procesos de formación y de asimilación. El niño aprende a medida que amplíe su vocabulario. c. A. de Propositiones.- implica la combinación y asimilación de varias palabras

"De todos los factores que influyen en el aprendizaje el más importante es el que el alumno ya sabe." (Ausubel 1998).

El estudiante es capaz de aprender por sí mismo si se le facilita los instrumentos necesarios para hacerlo, teniendo en cuenta el carácter individual del aprendizaje y entendiendo que solo se aprende aquello que se descubre.

Aprendizaje Significativo: El profesor Sergio Dávila Espinosa, siguiendo a David P. Ausubel, afirma que el Aprendizaje significativo posee las siguientes características:

“Los nuevos conocimientos se incorporan en forma sustantiva a la estructura cognoscitiva del alumno. Esto se logra gracias a un esfuerzo deliberado del alumno por relacionar los nuevos conocimientos con sus conocimientos previos. Todo lo anterior es producto de una implicación afectiva del alumno, es decir, el alumno quiere aprender aquello que se le presenta porque lo considera valioso”. (<http://contexto-educativo.com>. 2001:1)

Pozo (1989) considera la Teoría del Aprendizaje Significativo como una teoría cognitiva de reestructuración; para él, se trata de una teoría psicológica que se construye desde un enfoque organicista del individuo y que se centra en el aprendizaje generado en un contexto escolar. Se trata de una teoría constructivista, ya que es el propio individuo-organismo el que genera y construye su aprendizaje.

El origen de la Teoría del Aprendizaje Significativo está en el interés que tiene Ausubel por conocer y explicar las condiciones y propiedades del aprendizaje, que se pueden relacionar con formas efectivas y eficaces de provocar de manera deliberada cambios cognitivos estables, susceptibles de dotar de significado individual y social (Ausubel, 1976). Dado que lo que quiere conseguir es que los aprendizajes que se producen en la escuela sean significativos, Ausubel entiende que una teoría del aprendizaje escolar que sea realista y científicamente viable debe ocuparse del carácter complejo y significativo que tiene el aprendizaje verbal y simbólico. Así mismo, y con objeto de lograr esa significatividad, debe prestar atención a todos y cada uno de los elementos y factores que le afectan, que pueden ser manipulados para tal fin.

El aprendizaje significativo depende de las motivaciones, intereses y predisposición del aprendiz. El estudiante no puede engañarse a sí mismo, dando por sentado que ha atribuido los significados contextualmente aceptados, cuando sólo se ha quedado con algunas generalizaciones vagas sin significado psicológico (Novak , 1998) y sin

posibilidades de aplicación. Es crucial también que el que aprende sea crítico con su proceso cognitivo, de manera que manifieste su disposición a analizar desde distintas perspectivas los materiales que se le presentan, a enfrentarse a ellos desde diferentes puntos de vista, a trabajar activamente por atribuir los significados y no simplemente a manejar el lenguaje con apariencia de conocimiento (Ausubel , 2002).

Nuevamente es Moreira (2000) quien trata de modo explícito el carácter crítico del aprendizaje significativo; para ello integra los presupuestos ausubelianos con la enseñanza subversiva que plantean Postman y Weingartner (1969, citados por Moreira, 2000). Al identificar semejanzas y diferencias y al reorganizar su conocimiento, el aprendiz tiene un papel activo en sus procesos de aprendizaje. Como Gowin plantea, ésta es su responsabilidad, y como Ausubel señala, depende de la predisposición o actitud significativa de aprendizaje. Esta actitud debe afectar también a la propia concepción sobre el conocimiento y su utilidad. Debemos cuestionarnos qué es lo que queremos aprender, por qué y para qué aprenderlo y eso guarda relación con nuestros intereses, nuestras inquietudes y, sobre todo, las preguntas que nos planteemos.

Hagamos una síntesis. Aprendizaje significativo es el proceso que se genera en la mente humana cuando subsume nuevas informaciones de manera no arbitraria y sustantiva y que requiere como condiciones: predisposición para aprender y material potencialmente significativo que, a su vez, implica significatividad lógica de dicho material y la presencia de ideas de anclaje en la estructura cognitiva del que aprende. Es subyacente a la integración constructiva de pensar, hacer y sentir, lo que constituye el eje fundamental del engrandecimiento humano. Es una interacción triádica entre profesor, aprendiz y materiales educativos del currículum en la que se delimitan las responsabilidades correspondientes a cada uno de los protagonistas del evento educativo. Es una idea subyacente a diferentes teorías y planteamientos psicológicos y pedagógicos que ha resultado ser más

integradora y eficaz en su aplicación a contextos naturales de aula, favoreciendo pautas concretas que lo facilitan. Es, también, la forma de encarar la velocidad vertiginosa con la que se desarrolla la sociedad de la información, posibilitando elementos y referentes claros que permitan el cuestionamiento y la toma de decisiones necesarios para hacerle frente a la misma de una manera crítica. Pero son muchos los aspectos y matices que merecen una reflexión que pueda ayudarnos a aprender significativa y críticamente de nuestros errores en su uso o aplicación.

(Rodríguez, 2003).

Aprendizaje Verbal Significativo

Para David Ausubel resulta evidente que “la principal fuente de conocimiento es el aprendizaje verbal significativo, en este sentido subraya la importancia crucial de los conocimientos previos y del vocabulario respecto a la comprensión, organización y memorización del texto. Ausubel explica que la importancia de la organización de los saberes previos radica en que son el caudal de información, almacenado en la memoria a largo plazo, caudal que el sujeto recupera cuando lee gracias a sus recursos y estrategias cognitivas.

Este caudal organizado de información se denomina andamiaje”.

(Ausubel 1963)

Cuando mayor la organización de los conocimientos previos del lector mayor es la posibilidad que reconozca las palabras y frases relevantes, que hagan diferencias adecuadas mientras leen y que construyan modelos de significados correctos. En otras palabras una estructura de conocimientos rica y variada facilitará el proceso de comprensión, mientras una estructura pobre y uniforme interferirá negativamente en la comprensión y el análisis del texto, y por tanto en el gusto por leer.

”Este aprendizaje será significativo si su contenido puede relacionarse de modo sustantivo, no al pie de la letra con los conocimientos previos

de los alumnos y que éste asuma una actitud favorable para la tarea de aprender, dotado de significados propios de los contenidos nuevos que asimila. (Coll, 1992:83).

Por su parte Louise et. Al. (2001), considera que el aprendizaje verbal significativo se caracteriza, porque el “alumno integra la nueva información a sus conocimientos previos. Forma una estructura cognoscitiva jerárquicamente ordenada, donde los conceptos más específicos se anclan a conocimientos generales” (Louise 2001)

Requisitos para lograr el Aprendizaje Significativo

Desde la perspectiva de Ausubel (Monereo, 2001), (Coll 1996) para lograr aprendizajes significativos son necesarias ciertas condiciones: tales como

- a) Significatividad lógica del material
- b) Significatividad psicológica del material
- c) Actitud favorable del alumno
- d) Actitud mental del alumno
- e) Memorización comprensiva

2.3. MARCO CONCEPTUAL

Programa de Estrategias

(Recuperado de: <https://www.gestiopolis.com/un-concepto-deestrategia/>)

El término estrategia es de origen griego. Estrategeia. Estrategos o el arte del general en la guerra, procedente de la fusión de dos palabras: stratos (ejército) y agein (conducir, guiar).

El concepto de estrategia es objeto de muchas definiciones lo que indica que no existe una definición universalmente aceptada. Así, de acuerdo con diferentes autores, aparecen definiciones tales como:

“Las estrategias son programas generales de acción que llevan consigo compromisos de énfasis y recursos para poner en práctica una misión básica. Son patrones de objetivos, los cuales se han concebido e iniciado de tal manera, con el propósito de darle a la organización una dirección unificada”. *H. Koontz*. Estrategia, planificación y control.

Según *George Morrissey* el término estrategia suele utilizarse para describir cómo lograr algo. Dice que él nunca ha entendido muy bien ese uso del término, ya que es contrario a su percepción de una estrategia como aquello donde se dirige una empresa en el futuro en vez de como llegar ahí.

Morrissey define la estrategia como la dirección en la que una empresa necesita avanzar para cumplir con su misión. Esta definición ve la estrategia como un proceso en esencia intuitivo. El cómo llegar ahí se da a través de la planeación a largo plazo y la planeación táctica.

Pensamiento Creativo

(Recuperado de: https://es.wikipedia.org/wiki/Pensamiento_creativo)

El concepto de pensamiento creativo es mencionado por el psicólogo Howard Gardner. Según Gardner (1995), una persona no es creativa en general, sino que es creativa en una cosa en particular, ya sea en escribir, enseñar o dirigir una organización

La palabra pensamiento proviene del verbo latino "pensare" que es sinónimo de "pensar" o "reflexionar", mientras que creativo procede de "creare", también un verbo latino que puede traducirse como "engendrar" o "producir". La creatividad es la facultad de crear. Supone

establecer o introducir por primera vez algo; hacerlo nacer o producir algo de la nada.

El pensamiento por su parte, se define como todo aquello que es traído a existencia mediante la actividad del intelecto. El pensamiento creativo, por lo tanto, consiste en el desarrollo de nuevas ideas y conceptos. Se trata de la habilidad de formar nuevas combinaciones de ideas para llenar una necesidad. Por lo tanto, el resultado o producto del pensamiento creativo tiende a ser original.

Se puede entender entonces, por pensamiento creativo en la adquisición del conocimiento un modo particular de abordaje cognitivo que presenta características de originalidad, flexibilidad, plasticidad y fluidez, y funciona como estrategia o herramienta cognitiva en la formulación, construcción y resolución de situaciones problemáticas en el contexto de aprendizaje, dando lugar a la apropiación del saber.

Los elementos que conforman la creatividad serían:

1. Producir una forma de pensar nueva
2. El propósito de esta idea es darle solución a una problemática
3. La idea original deberá desarrollarse al 100% de sus capacidades
4. Tener previstas las consecuencias que la nueva idea traerá consigo.

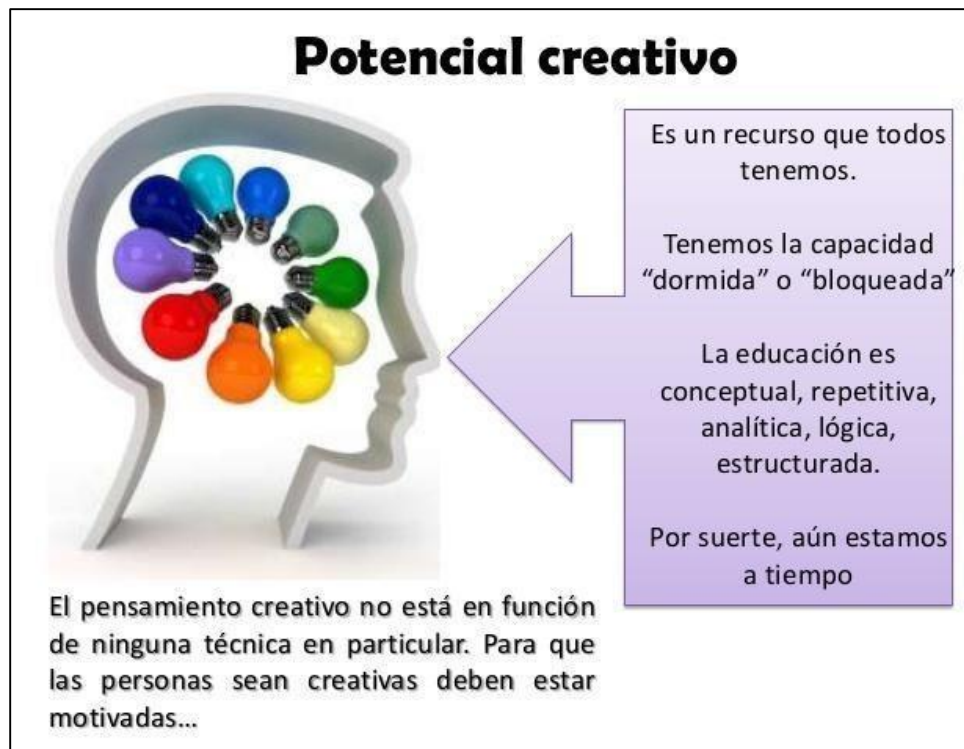


Ilustración 9: Potencial Creativo

Fuente: <https://es.slideshare.net/nardamarizela/pensamiento-creativo-21912252>

CAPÍTULO III

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

GUÍA DE OBSERVACIÓN

DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO		Siempre	A Veces	Nunca	Total
	Capacidad de observación y de asociación.	6	8	24	38

	Capacidad de elaborar esquemas, dibujos, en un tiempo determinado.	5	8	25	38
	Capacidad crítica.	3	10	25	38
	Capacidad de plantear Interrogantes cuando desconoce algo o no entiende.	7	7	24	38
	Capacidad de asombro.	9	11	18	38
	Capacidad de comunicar ideas, expresar sensaciones y sentimientos.	6	8	24	38
	Capacidad de retención de datos u otros elementos importantes.	6	10	22	38
	Capacidad de dar solución a un problema, de forma creativa, sorprendente.	5	11	22	38
	Capacidad de plantear inferencias.	4	9	25	38
	Dibuja, pinta, crea con soltura y libertad.	8	10	21	38
	Se entusiasma con las actividades y con lo que hace.	8	12	18	38
	Afronta las dificultades y da solución a los problemas	5	9	24	38
	Piensa y reflexiona ante situaciones difíciles que se le presentan.	4	9	25	38
	Constante, disciplinado.	6	20	12	38
	Se someten a reglas planteadas por el docente.	8	10	20	38
	Maneja bien las tensiones.	6	13	19	38
	Autoimagen creativa.	7	8	23	38
	Capacidad de decisión y hacer lo que le agrada.	8	8	22	38

Fuente: Guía de observación aplicada a los niños de 5 años del nivel inicial de la I.E. "Virgen de la Medalla Milagrosa" del Distrito de José Leonardo Ortiz- Chiclayo. Junio del 2012.

Interpretación:

Las áreas de observación son tres. La primera tiene que ver con el área cognitiva. A propósito de 38 estudiantes; 25 no han desarrollado la capacidad de elaborar esquemas, dibujos, en un tiempo determinado no tienen capacidad crítica, ni capacidad de plantear

inferencias; 24 no han desarrollado la capacidad de observación y de asociación, nunca son capaces de plantear Interrogantes cuando desconoce algo o no entiende, no poseen la facilidad de expresar ideas, sensaciones y sentimientos; 22 no tienen capacidad de retención de datos u otros elementos importantes, no puede dar solución a un problema de manera creativa.

Otra área es el afectivo, 25 no reflexionan ante situaciones difíciles que se le presentan, 24 no afronta las dificultades y como consecuencia no las puede dar solución, 21 no dibujan, pintan y crean con soltura y libertad y 18 no se entusiasma con las actividades y con lo que hacen.

Respecto al área volitiva, 23 no pueden elaborar una autoimagen creativa; 22 no pueden hacer lo que les agrada porque no poseen capacidad de decisión; 20 nunca se someten a reglas planteadas por el docente, 19 no saben manejar bien las tensiones y 12 nunca son disciplinados y constantes.

LISTA DE COTEJO

DESARROLLO COGNITIVO

TABLA N° 01: TIPOS DE FLUIDEZ

Fluidez	Si		No		Total	
	n	%	n	%	n	%
Fluidez ideacional Recrea cuentos respecto a un objeto o una palabra propuesta.	9	23.7	29	76.3	38	100%
Fluidez figurativa Realiza distintas formas o figuras que se pueden crear en un tiempo determinado.	8	21.1	30	78.9	38	100%

Fluidez asociativa						
Palabra – persona y viceversa	12	31.6	26	68.4	38	100%
Imagen – persona	14	36.8	24	63.2	38	100%
Objeto – objeto	11	28.9	27	71.1	38	100%
Imagen - objeto	14	36.8	24	63.2	38	100%
Palabra – objeto	13	34.2	25	65.8	38	100%
Fluidez verbal						
Muestra facilidad para comunicar ideas, expresar sensaciones y sentimientos	9	23.7	29	76.3	38	100%
Fluidez de las inferencias						
Al presentarles una hipótesis fantástica han de imaginarse las consecuencias en un determinado hecho.	7	18.4	31	81.6	38	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los niños de 5 años del nivel inicial de la I.E. “Virgen de la Medalla Milagrosa” del Distrito de José Leonardo Ortiz- Chiclayo. Junio del 2012.

Interpretación:

Los datos de la tabla ponen de manifiesto que el 76.3 % no ha desarrollado un tipo de **fluidez ideacional**, es decir no recrea cuentos respecto a un objeto o una palabra propuesta por el docente, no tienen la capacidad para producir gran número de ideas sobre un mismo objeto o palabra, sus ideas no fluyen en forma continua, no disponen de una gran riqueza de ideas, no son flexibles al pensar.

78.9% no logra realizar distintas formas o figuras que se pueden crear en un tiempo determinado, ya sea utilizando plastilinas, crayolas, un pincel, etc. (**fluidez figurativa**)

En lo que respecta a la **fluidez asociativa**, el 71.1% de estudiantes no poseen la habilidad de asociar un objeto-objeto, 68.4% palabra –

persona y viceversa, 65,8% palabra – objeto, 63.2 % imagen – persona e imagen - objeto, los resultados muestran que los niños no han desarrollado la capacidad de relacionar y mencionar algunas características cuando el docente muestra ciertos estímulos figurativos y verbales y les pide relacionar objetos, palabras y personas.

76.3% no poseen la facilidad para comunicar ideas, expresar sensaciones y sentimientos consiguiendo explicarlas detalladamente, esto se debe a que los niños no poseen un vocabulario amplio de acuerdo a su edad (**fluidez verbal**)

Sobre **fluidez de las inferencias** el 81.6% no logran imaginarse las consecuencias de un determinado hecho al momento en que se les presenta una hipótesis, o cuando el docente narra parte de una historia y pregunta a sus niños que es lo que podría suceder después de lo narrado.

TABLA N° 02: TIPOS DE FLEXIBILIDAD

Flexibilidad	Si		No		Total	
	n	%	n	%	n	%
Flexibilidad Espontánea						
Fácilmente cambiar una idea por otra	9	23.7	29	76.3	38	100%
Se somete a reglas					38	100%
	30	78.9	8	21.1		
Flexibilidad de Adaptación						
Intenta dar soluciones de un problema específico	8	21.1	30	78.9	38	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los niños de 5 años del nivel inicial de la I.E. “Virgen de la Medalla Milagrosa” del Distrito de José Leonardo Ortiz- Chiclayo. Junio del 2012.

Interpretación:

Del 100% de los niños evaluados el 76.3% no logra cambiar fácilmente una idea por otra, a diferencia de un 23.7% que son espontáneos.

78.9% de los niños se somete a reglas impartidas por el docente en clase, a diferencia del 21,1% que suelen ser niños traviesos y que sí presentan dificultades para ajustarse a las normas. Prefieren trabajar solos y no les gusta que les ayuden.

Respecto a la categoría **flexibilidad de adaptación** el 78.9% no intenta dar soluciones a un problema específico, es decir cuando al niño se le integra a un nuevo grupo de trabajo no plantea soluciones ante cierta dificultad que presenten al hacer un trabajo.

TABLA N° 03: DESARROLLO DE LA ORIGINALIDAD

Originalidad	Si		No		Total	
	n	%	n	%	n	%
Plantea soluciones nuevas, inhabituales, sorprendentes	8	21.1	30	78.9	38	100%
Tiene ideas no habituales y ocurrencias sorprendentes, es decir originales.	9	23.7	29	76.3	38	100%
Capacidad de construir un objeto dañado	8	21.1	30	78.9	38	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los niños de 5 años del nivel inicial de la I.E. "Virgen de la Medalla Milagrosa" del Distrito de José Leonardo Ortiz- Chiclayo. Junio del 2012.

Interpretación:

Del total de los niños evaluados, el 78.9% no plantea soluciones nuevas y sorprendentes y no tiene la facilidad de construir un objeto dañado respectivamente, 76.3% no son originales, no tienen ideas no habituales. Plantear soluciones nuevas, inhabituales aparecen en una escasa proporción en la población objeto de estudio, esto se puede confirmar con el 21.1% del total de evaluados.

TABLA N° 04: DESARROLLO DE LA IMAGINACIÓN

Imaginación	Si		No		Total	
	n	%	n	%	n	%

Utilizan los objetos u cosas para diferentes usos.	9	23.7	29	76.3	38	100%
Sueñan despiertos, inventan juegos nuevos, tienen compañeros de juego imaginarios.	10	26.3	28	73.7	38	100%
Juegan con intensidad (se divierten particularmente en los juegos donde se transforman).	15	39.5	23	60.5	38	100%
Le gusta hacer las cosas difíciles.	8	21.1	30	78.9	38	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los niños de 5 años del nivel inicial de la I.E. "Virgen de la Medalla Milagrosa" del Distrito de José Leonardo Ortiz- Chiclayo. Junio del 2012.

Interpretación:

Los resultados obtenidos al realizar la observación a los niños demuestran que el 78.9% no les gusta hacer las cosas difíciles, 76.3% no utilizan los objetos u cosas para diferentes usos, 73.7%, no sueñan despiertos e inventan juegos nuevos ni tienen o imaginan compañeros de juego imaginarios.

TABLA N° 05: CAPACIDAD DE SÍNTESIS

Capacidad De Síntesis	Si		No		Total	
	n	%	n	%	n	%
Combinan varios elementos ya sea objetos o palabras para conformar un todo, es una "síntesis mental"	9	23.7	29	76.3	38	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los niños de 5 años del nivel inicial de la I.E. "Virgen de la Medalla Milagrosa" del Distrito de José Leonardo Ortiz- Chiclayo. Junio del 2012.

Interpretación:

De los resultados obtenidos tenemos que el 76.3% no ha desarrollado la habilidad de síntesis, es decir los niños no logran combinar varios elementos ya sea objetos o palabras para conformar un todo, o sea una "síntesis mental".

TABLA N° 06: DESARROLLO DE LA MEMORIA

La Memoria	Si		No		Total	
	n	%	n	%	n	%
Retiene datos y elementos y los conserva	7	18.4	31	81.6	38	100%
Disposición de palabras y datos y los relaciona	9	23.7	29	76.3	38	100%
Son bastante observadores, retienen y toman conciencia con facilidad lo que ven y oyen	10	26.3	28	73.7	38	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los niños de 5 años del nivel inicial de la I.E. "Virgen de la Medalla Milagrosa" del Distrito de José Leonardo Ortiz- Chiclayo. Junio del 2012.

Interpretación:

Del total de los niños evaluados, el 81.6% no retiene datos ni elementos, es decir no los conserva y almacena en su memoria, 76.3% no tiene a disposición palabras y datos para poder relacionarlos, y el 73.7% no son tan observadores, no retienen ni toman conciencia con facilidad lo que ven y oyen.

CAPACIDAD AFECTIVA

TABLA N° 07: DESARROLLO DE LA SENSIBILIDAD

Sensibilidad ante los Problemas	Si		No		Total	
	n	%	n	%	n	%
Sensible para percibir los problemas, necesidades, actitudes y sentimientos de los otros	9	23.7	29	76.3	38	100%
Aguda percepción de todo lo extraño o inusual o prometedor que posee cierta persona, material o situación dentro del aula	8	21.1	30	78.9	38	100%
Siente una especie de vacío, de necesidad de completar lo incompleto, y darle sentido las cosas	7	18.4	31	81.6	38	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los niños de 5 años del nivel inicial de la I.E. "Virgen de la Medalla Milagrosa" del Distrito de José Leonardo Ortiz- Chiclayo. Junio del 2012.

Interpretación:

El 81.6% de los niños observados no sienten una especie de vacío, y la necesidad de completar lo incompleto, y darle sentido las cosas,

78.9% no muestra una aguda percepción de todo lo extraño o inusual o prometedor que posee cierta persona, material o situación dentro del aula, 76.3% no es sensible para percibir los problemas, necesidades, actitudes y sentimientos de los otros.

CAPACIDAD VOLITIVA

TABLA N° 08: INTERÈS

Interés	i		No		Total	
	n	%	n	%	n	%
Me gusta hacer cosas nuevas y afronto ciertas dificultades	12	31.6	26	68.4	38	100%
Me gusta coleccionar muchas cosas	10	26.3	28	73.7	38	100%
Trato de hacer y crear, sin ayuda de otros	12	31.6	26	68.4	38	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los niños de 5 años del nivel inicial de la I.E. "Virgen de la Medalla Milagrosa" del Distrito de José Leonardo Ortiz- Chiclayo. Junio del 2012.

Interpretación:

Del total de los niños evaluados el 68.4% no les gusta hacer cosas nuevas porque no saben cómo enfrentar ciertas dificultades, 73.7% no les llama la atención coleccionar ciertas cosas, el 68.4% no tratan de hacer y crear, sin ayuda de otros.

TABLA N° 09: MOTIVACIÓN

La Motivación	Si		No		Total	
	n	%	n	%	n	%
Sienten su libertad, con una seguridad absoluta, pueden expresarse y seguir creando	12	31.6	26	68.4	38	100%
Poseen un alto grado de energía	18	47.4	20	52.6	38	100%
Tienen grandes inquietudes y deseos por aprender, sienten curiosidad por todo lo que les rodea	15	39.5	23	60.5	38	100%

Desde muy temprana edad se aficianan por aprender y descubrir nuevas cosas	15	39.5	23	60.5	38	100%
Plantean muchas interrogantes sobre lo que no sabe o conoce	18	47.4	20	52.6	38	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los niños de 5 años del nivel inicial de la I.E. "Virgen de la Medalla Milagrosa" del Distrito de José Leonardo Ortiz- Chiclayo. Junio del 2012.

Interpretación:

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

Está comprobado que la motivación tiene una influencia cierta y definitiva sobre el proceso creador. Influye sobre el recuerdo y la elaboración. Es la impulsora de la acción, la que mantiene el esfuerzo permanentemente. Esta es individual y por tanto subjetiva. Es la motivación, el motor que genera la energía suficiente para obtener un mejor aprendizaje, profundizar en los trabajos, porque sin ésta a los niños les causaría cansancio, se aburrirían con facilidad, la elevada motivación provoca entusiasmo y placer no sólo en la tarea sino también en la libertad de crear e imaginar. La mayor dificultad a la que se enfrentan los padres y educadores hoy en día para alcanzar el aprendizaje de sus niños es la falta de motivación de ellos también, la dificultad para promover la disciplina y la falta de valores dentro del ambiente. La falta de habilidad para lograr motivar e implementar la disciplina en casa y en la escuela hace que se recurra a la presión, ridiculizar, al castigo, al señalamiento, la amenaza y el soborno generando un ambiente hostil y aburrido que lleva a muchos estudiantes al fracaso escolar.

3.2. MODELO TEÓRICO

“Programa de Estrategias Cognitivas para Desarrollar el Pensamiento Creativo”



Ilustración 10: Propuesta Teórica Fuente: Elaborado por el investigador

3.2.1. Realidad Problemática

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

La aplicación de estrategias para desarrollar el pensamiento creativo se complementan con la intervención creativa del maestro, en su actitud de apertura frente al niño que pregunta, que experimenta, explora y prueba ideas. El maestro debe estar consciente de la utilidad y aplicabilidad de la información que adquiere el niño en relación con su medio, y de que no sólo es necesario estimular el área de la memoria, sino también la imaginación.

El Programa de Estrategias está conformado por juegos que cumplen esta característica de potenciador de la creatividad y estimuladores de la imaginación.

Son juegos que fácilmente pueden ser llevados a la práctica por profesores y educadores en los colegios. Además, estos juegos no solo sirven para potenciar o estimular la creatividad, sino que también pueden ayudar a desarrollar otras muchas facetas de los niños, como la sociabilidad, el desarrollo del lenguaje, la cooperación y coordinación grupal.

Pero lo que sobre todo no debemos olvidar es que son juegos y como tal cumplen otra función más, que es la de divertir o entretener a sus niños lo que nos indica que por ello los juegos son unos de los mejores desarrolladores del niño porque desarrolla sus facetas sin que él se percate en muchas ocasiones.

3.2.2. Objetivos de la Propuesta

Objetivo General

- ❖ Proponer un Programa de Estrategias que permita desarrollar el pensamiento creativo en los niños de 5 años.

Objetivos Específicos:

- ❖ Diseñar estrategias pertinentes para desarrollar el pensamiento creativo.
- ❖ Plantear talleres didácticos que permitan a los estudiantes poner en práctica las diversas actividades.
- ❖ Apostar desarrollar habilidades y actitudes creativas en los niños.

3.2.3. Fundamentación

Fundamento Teórico

La ***Teoría del Pensamiento Lateral De Edward de Bono***, permite identificar un conjunto de estrategias para pensar que permiten cambiar conceptos, percepción y aumentar la creatividad. Considerar la creatividad como un enfoque sistemático y estructurado que se puede aprender como cualquier otra habilidad.

Según la ***Teoría del Espiral Creativo de Joy Guilford***, sostiene que la creatividad es un elemento del aprendizaje y aprender, es captar nuevas informaciones. La creatividad, en consecuencia, pertenece a los aspectos generales del aprendizaje y como tal puede ser adquirido y transferido, por lo mismo, a otros campos o cometidos.

La ***Teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel***, nos presenta el rol que debe ejercer el docente en las sesiones de aprendizaje, pensar en cómo crear un entorno de instrucción en el que los alumnos entienden lo que están aprendiendo. El aprendizaje significativo es el que conduce a la transferencia. Este aprendizaje sirve para utilizar lo aprendido en nuevas situaciones, en un contexto diferente, por lo que más que memorizar hay que comprender.

Fundamentación Sociológica

Brinda elementos para entender el para qué el desarrollo del pensamiento creativo.

En todos los momentos de la vida se presentan situaciones y problemas los cuales requieren ser solucionados y para obtener esta solución debe existir un conjunto amalgamado entre la lógica y la creatividad.

El desarrollo de la creatividad es muy importante en nuestro diario vivir, implica la generación de nuevas ideas o conceptos, o de nuevas asociaciones entre ideas y conceptos conocidos, que habitualmente producen soluciones originales.

Fundamento Pedagógico

Esta propuesta está orientado al Área de Comunicación, específicamente en la capacidad: Crea proyectos desde los lenguajes del arte, esta competencia amplía los recursos expresivos de los niños al proporcionarles un nuevo lenguaje, el de las artes que comprende elementos, principios y códigos propios de cada una de las diferentes disciplinas artísticas como las artes visuales, la música y las artes escénicas.

Esto no quiere decir que en las demás áreas no se desarrolla el pensamiento creativo, también se puede desarrollar en las demás áreas, todo depende del docente que les induzca a los estudiantes a desarrollar su pensamiento creativo.

3.2.4. Estructura de la Propuesta

La propuesta consta de tres talleres, conformados por el resumen, la fundamentación, objetivos, temática, metodología, evaluación y conclusiones. El taller como programa es una formulación racional de actividades específicas, graduadas y sistemáticas para cumplir los objetivos del programa.

Taller Nº 1: “Activando la Creatividad Infantil”

Resumen

Sabemos lo valioso que es el juego para nuestros niños, es importante darle toda la libertad al niño para que “aprenda jugando”, no es prudente intervenir abruptamente o establecer un orden a sus juegos, es el niño quien en todo momento guía el juego, es fundamental respetar los temas, las reglas y los roles que asumen mientras juegan. Sólo dejándolo que experimente y haga uso de su imaginación el niño podrá desarrollarse plenamente.

Cuando un niño juega, no se trata solo de una distracción, jugar es hacer trabajar la mente. El juego de un niño expresa la manera como está exteriorizando lo que sucede a su alrededor, en su familia, la calle y cómo reacciona ante la educación que se le imparte.

Este taller busca desarrollar la creatividad. Imaginación, imitación, aprendizaje por observación, coordinación óculo – manual, motricidad fina, fantasía, fluidez en la expresión oral, atención y percepción visual, aprenderá darle significado a los objetos.

Fundamentación

El taller se fundamenta en la teoría de *Edward De Bono* y *David Ausubel* quien a través de sus estrategias y técnicas ayudan a la mejora de los aprendizajes de los niños, y que este se logra a través de la interacción activa entre el profesor y los alumnos.

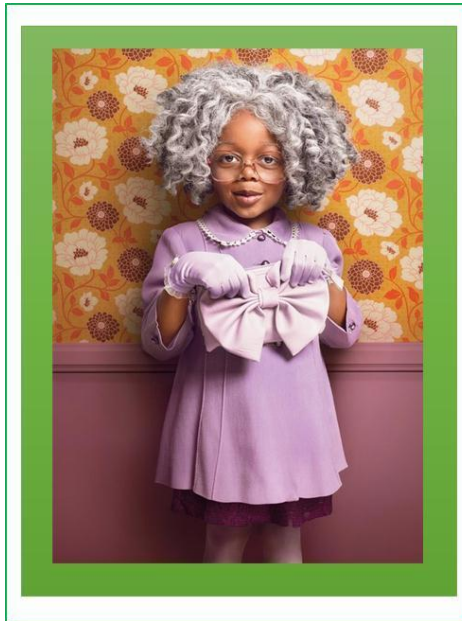
Objetivo

❖ Fomentar la creatividad planteando roles a cada participante.

Análisis Temático

Dinámica N° 01: “Personajes”

Juego de representación de rol de personajes humanos en distintas funciones y expresiones emocionales. Algunos posibles roles:





***Ilustración 11:** Representación de rol de personajes humanos*

***Fuente:** Elaborado por investigador con imágenes de google*

Variante: Juego de representación por parejas. Profesor - alumno, medicopaciente. Secuencias breves de representación.

Análisis psicopedagógico:

- ✓ Coordinación Dinámica Global. Motricidad gruesa.
- ✓ Esquema corporal: representación mental de los movimientos del personaje imitado.
- ✓ Descentramiento del Pensamiento Egocéntrico en el intercambio de roles.
- ✓ Descubrimiento de la vida social del mundo del adulto, de sus funciones y reglas. Interiorización de normas sociales.
- ✓ Expresión mímica de variadas emociones: triste, alegre, enfadado...

Dinámica N° 02: “Diálogos Detrás de la Cortina”

Se presenta una escena que ocurre detrás de una sábana o cortina opaca de modo que el público solo puede escuchar los diálogos.

El juego consiste en adivinar la escena que se desarrolla detrás de la cortina escuchando lo que hablan los que representan. ¿Qué ocurre detrás de la cortina?



Ilustración 12: Teatro de sombras

Fuente: Imagen de google

Análisis psicopedagógico:

- ✓ Creatividad. Imaginación.
- ✓ Representación mental de acciones y situaciones a partir de estímulos verbales.
- ✓ Reconocimiento de las diferentes percepciones de la situación que allí ocurre, a partir de un mismo estímulo (idea base de la subjetividad de la percepción).
- ✓ Expresión y comprensión oral: lenguaje.
- ✓ Percepción auditiva.
- ✓ Interacción grupal.

Dinámica N° 03: “Una Palabra: Mil Historias”

El juego consiste en inventar un tema, historia o cuento de fantasía a partir de una sola palabra que se da al estar el jugador que está en el centro (rol rotativo).



Ilustración 13: Cuentos fantásticos

Fuente: Elaborado por el investigador

Variante: presentar un objeto.

Análisis psicopedagógico:

- ✓ Creatividad. Imaginación. Fantasía.
- ✓ Expresión oral: lenguaje.
- ✓ Estructuración del pensamiento.
- ✓ Expresión de sentimientos, emociones, fantasías, es decir, expresión afectiva.

Material: Objetos (para la variante).

Desarrollo Metodológico

Para la realización de este taller y alcanzar los objetivos propuestos planteamos seguir un proceso metodológico de tres momentos para cada tema propuesto.

Componentes del Taller	Acciones
Introducción	🌀 Motivación

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

Agenda Preliminar de la Ejecución del Taller

Mes: Julio, 2012.

Desarrollo del Taller

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

Evaluación del Taller

Activando la Creatividad Infantil

Lista de Cotejo

Alumno (a) :

Fecha :

Profesor(a) :

Creatividad Activada	Si		No		Total	
	n	%	n	%	n	%
Fluidez						
Fluidez Ideacional						
Recrea cuentos respecto a un objeto o una palabra propuesta						
Fluidez Asociativa						
Palabra – persona y viceversa						
Imagen – persona						
Objeto – objeto						
Imagen - objeto						
Palabra – objeto						
Fluidez Verbal						
Muestra facilidad para comunicar ideas, expresar sensaciones y sentimientos						
Fluidez de las Inferencias						
Al presentarles una hipótesis fantástica han de imaginarse las consecuencias en un determinado hecho.						
Flexibilidad						

Flexibilidad Espontánea						
Fácilmente crea historias a partir de las palabras presentadas						
Flexibilidad de Adaptación						
Intenta dar soluciones de un problema específico.						
Originalidad						
Plantea soluciones nuevas, inhabituales, sorprendentes.						
Tiene ideas no habituales y ocurrencias sorprendentes, es decir originales.						
Imaginación						
Utilizan los objetos u cosas para diferentes usos.						
Sueñan despiertos, inventan juegos nuevos, tienen compañeros de juego imaginarios.						
Juegan con intensidad (se divierten						
particularmente en los juegos donde se transforman).						
Asumen diferentes roles.						
Capacidad de Síntesis						
Combinan varios elementos ya sea objetos o palabras para conformar un todo, es una "síntesis mental"						
La Memoria						
Retiene datos y elementos y los conserva.						
Disposición de palabras y datos y los relaciona.						
Son bastante observadores, retienen y toman conciencia con facilidad lo que ven y oyen.						

Conclusiones

1. Estos tipos de juegos además de ser muy divertidos, (hasta para algunos no tan pequeños) resulta tener una excepcional faceta como

potenciador de la creatividad, dada su vertiente interpretativa, que hará que el niño se conozca mejor a sí mismo y al entorno que le rodea, pero de una forma divertida y amena en la que da rienda suelta a su imaginación.

2. Creatividad es un ente en potencia, y que por tanto se puede desarrollar mediante juegos (como los que aquí hemos expuesto), u otros métodos de forma que pasa a ser un elemento más de la personalidad del individuo que pueda ayudarle en su vida como adulto.

Recomendaciones

1. Es primordial apostar por otras dinámicas antes de comenzar a aumentar la tensión de los niños.
2. Utilizar otras dinámicas que complementen y desarrollen la capacidad creativa del niño.

Taller Nº 2: “Las Habilidades Lógicas También son Importantes”

Resumen

Las matemáticas tienen que ver con armar, contar, medir y usar herramientas como los gráficos o figuras son una buena forma de presentar las matemáticas a su niño en edad preescolar.

El conocimiento matemático es una herramienta básica para la comprensión y manejo de la realidad en que vivimos. Su aprendizaje, además de durar toda la vida, debe comenzar lo antes posible para que el niño se familiarice con su lenguaje, su manera de razonar, deducir y crear.

Este taller a través de los distintos estrategias busca desarrollar el (pensante divergente), coordinación óculo – manual, motricidad fina (habilidad grafo - motora), interacción y juego asociativo.

Fundamentación

Este taller se fundamenta en la teoría la *Teoría del Espiral Creativo de Joy Guilford*, la cual va a permitir el desarrollar un modelo de creatividad basada en tres componentes: destrezas relevantes para el campo, destrezas relevantes para la creatividad y motivación por la tarea.

Objetivo

- ❖ Desarrollar las habilidades lógicas.

Análisis Temático:

Dinámica N° 01: “Tus Primeros Números”

La primera ficha, se realizan sumas y restas sencillas hasta 10 con ayuda visual.



PROBLEMAS

SUMAR Y RESTAR

Nombre: _____
Fecha: _____

1 Hay 5 peras y me como 2. ¿Cuántas quedan?

 $5 - 2 = \square$

2 Hay 6 magdalenas y me como 2. ¿Cuántas quedan?

 $\square - \square = \square$

3 Tenía 10 galletas. Si me como 3, ¿cuántas me quedan?

 $\square - \square = \square$

4 Tengo 7 mariposas y encuentro 3. ¿Cuántas tengo en total?

 $\square + \square = \square$

5 Tengo 5 flores y encuentro 3 más. ¿Cuántas tengo en total?

 $\square + \square = \square$

educaplanet.com

Ilustración 14: *Ficha de ejercicios para sumar y restar en Infantil*

Fuente: [https://www.educaplanet.com/educaplanet/2015/09/ejercicios107 -
sumarrestar/](https://www.educaplanet.com/educaplanet/2015/09/ejercicios107-sumarrestar/)

También pueden disponer de pósters sobre las operaciones de suma, resta.



Ilustración 15: Pósters sobre las operaciones de suma, resta
Fuente:
<https://www.educaplanet.com/educaplanet/2015/05/postersuma/>

Dinámica N° 02: “Identificación de Figuras Comunes”

Nombrar figuras comunes, como cuadrados, rectángulos, círculos, triángulos. Describir figuras comunes en términos simples: “*Los círculos son redondos*”. “*Los triángulos tienen tres lados*”.

Practique reconocer diferentes formas. El docente haga que el alumnos detecte objetos triangulares (con imágenes), como porciones de pizza, u objetos rectangulares, como los billetes. A medida que le habla sobre diferentes formas, haga que describa por qué lo que identificó es un triángulo (tres lados) o un cuadrado (cuatro lados iguales) o un rectángulo (dos lados opuestos iguales y dos lados opuestos iguales de mayor común).

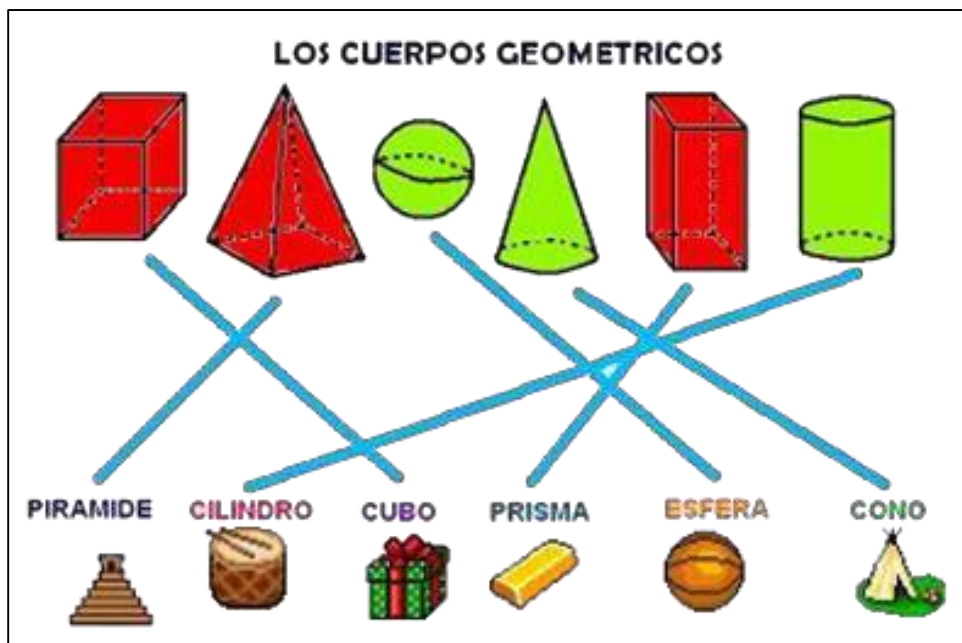


Ilustración 16: Figuras geométricas
Fuente: Imagen de google

Dinámica N° 03: “Creación de Figuras”

El ejercicio consiste en la invención de figuras: realizar los modelos que se le presentan buscando en un montón las piezas que se necesita para ello.

Primero el profesor en pequeños grupos le entrega a cada niño una serie de cartones que representan una variedad de formas o figuras geométricas.

Luego, sentados en círculo, cada niño, con las piezas que tiene inventa figuras.

Más adelante se las puede pedir que hagan figuras utilizando todos los cartones que le han correspondido sin que se quede ninguno libre.

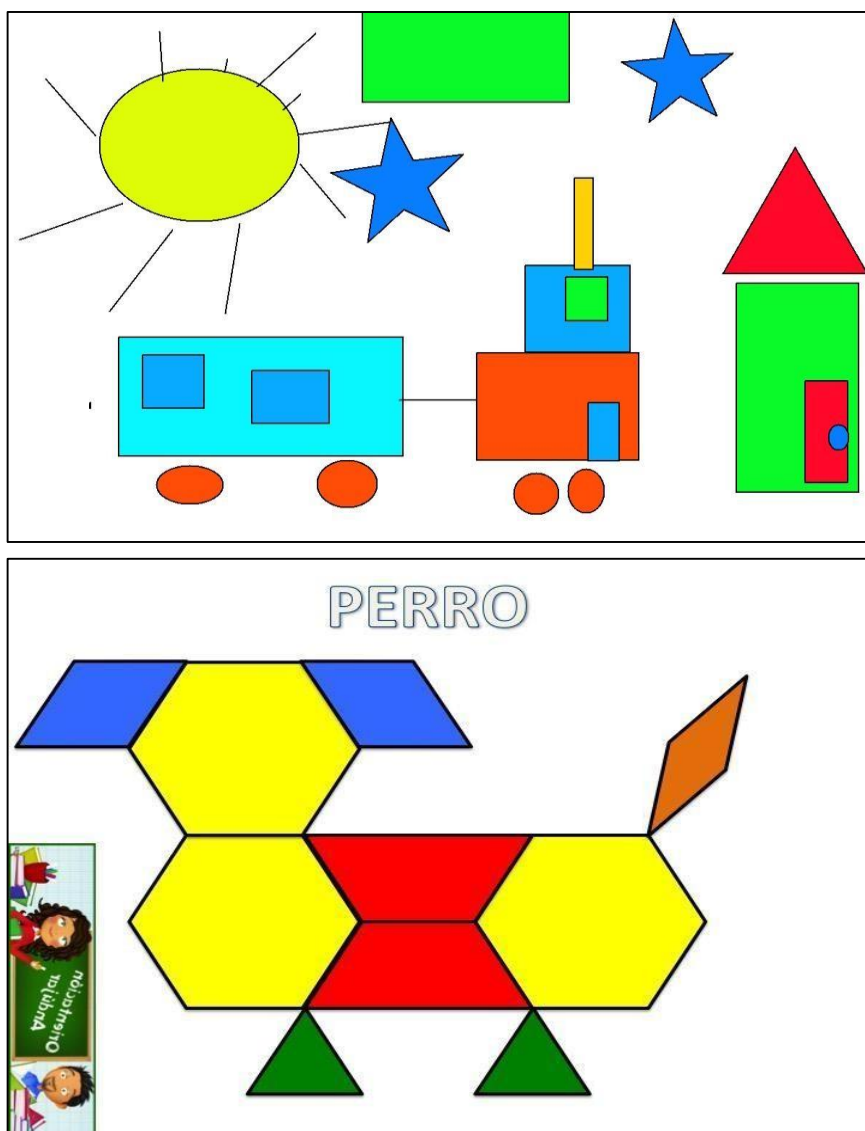


Ilustración 17: Creación de imágenes con figuras geométricas

Fuente: Imágenes de google

Desarrollo Metodológico

Para la realización de este taller y alcanzar los objetivos propuestos planteamos seguir un proceso metodológico de tres momentos para cada tema propuesto.

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

Agenda Preliminar de la Ejecución del Taller

Mes: Agosto, 2012

Desarrollo del Taller

Taller Nº 2			
Cronograma por Temas	Dinámica Nº 1	Dinámica Nº 2	Dinámica Nº 3
08:00 a 09:30			
09:30 a 09:45	Receso		
09:45 a 11:15			
11:15 a 11:30	Receso		
11:30 a 01:00			
01:00 a 01:30	Conclusión y Cierre de Trabajo		

Evaluación del Taller

Las Habilidades Lógicas También son Importantes

Lista de Cotejo

Alumno (a) :
 Fecha :
 Profesor(a) :

Habilidades Lógicas	Si		No		Total	
	n	%	n	%	n	%
Fluidez						
Fluidez figurativa Realiza distintas formas o figuras que se pueden crear en un tiempo determinado.						
Fluidez asociativa						
Objeto – objeto Imagen - objeto						
Fluidez verbal Muestra facilidad para comunicar ideas, expresar sensaciones y sentimientos						

Flexibilidad						
Flexibilidad Espontánea Fácilmente cambiar una idea por otra.						
Flexibilidad de adaptación Intenta dar soluciones de un problema específico						
Originalidad						
Plantea soluciones nuevas, inhabituales, sorprendentes						
Tiene ideas no habituales y ocurrencias sorprendentes, es decir originales.						
Imaginación						
Utilizan los objetos u cosas para diferentes usos.						
Juegan con intensidad (se divierten particularmente en los juegos donde se transforman).						
Le gusta hacer las cosas difíciles.						
Capacidad de Síntesis						
Combinan varios elementos ya sea objetos o palabras para conformar un todo, es una "síntesis mental"						
La Memoria						
Retiene datos y elementos y los conserva.						
Son bastante observadores, retienen y toman conciencia con facilidad lo que ven y oyen.						

Conclusiones

1. El desarrollo de los juegos lógicos propuestos permitirá que el niño se familiarice con su lenguaje, su manera de razonar, deducir y crear.

2. Se utilizaron sistemas alternativos, gráficos y textuales para facilitar la creatividad

Recomendaciones

1. Es primordial apostar por otras dinámicas.
2. Ampliar la aplicación a todos los cursos desarrollados en clase.

Taller Nº 3: “Ejercitando la Imaginación y Creatividad”

Resumen

El desarrollo de este taller permitirá estimular el ejercicio de la imaginación, fantasía, fluidez, flexibilidad, mejor estructuración del pensamiento, facilidad para la expresión de ideas, sentimientos, emociones, fantasías, a través del juego.

Desde el punto de vista de un niño, todo juego es imaginativo, sino no es un juego. Los beneficios que se obtienen de **ejercitar la imaginación** son inmensos. Se suele decir que cualquier cosa que puedas imaginar la puedes conseguir. Albert Einstein decía que **es más importante la imaginación que el conocimiento**. El juego imaginativo es la base de la **creatividad**. Cada poema, pintura o pieza musical es resultado de la imaginación. Mozart era famoso por su irreprimible juego imaginativo. Él nunca dejó atrás su imaginación. Cada niño ha nacido exactamente con el mismo sentido de juego imaginativo. Esto es innato a la raza humana. Sin embargo, necesitamos apreciarlo y motivarlo.

Trabajar en grupo los juegos a desarrollar, es un gran logro, puesto que en grupo la creatividad parece multiplicarse, como por ejemplo a la hora de idear el tema a tratar, uno lanzó una idea e inmediatamente

los otros la matizaron, como siguió ocurriendo a lo largo de todo el trabajo. El niño en sí es un fenómeno creativo, pero que cuando trabaja o es apoyado en grupo, se potencia de forma extraordinaria.

La creatividad del niño es un tipo de creatividad muy especial, ya que se diferencia de la creatividad de los adultos precisamente en eso, en que el niño no es un adulto y por tanto su forma de concebir la realidad y su entorno es muy diferente a la del adulto por lo que sus manifestaciones creativas también lo son.

Fundamentación

Este taller se fundamenta en la *Teoría de Edward De Bono* ya que nos plantea un conjunto de estrategias para pensar que permiten cambiar conceptos, percepción y aumentar la creatividad.

Objetivo

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

Análisis Temático

Dinámica N° 01: “De Grande Quiero Ser un (a)...”

Se presenta a los niños una serie de láminas de las distintas profesiones que existen, ellos deberán elegir lo que quieren ser en un futuro, una vez que eligió el docente le pregunta el motivo de su elección.



Ilustración 18: Profesiones
Fuente: Imagen de google.

Dinámica N° 02: “Director de Cine”

Se trata de imaginar la película que uno dirigiría sin ningún tipo de limitación.

Objetivos:

- ☞ Favorecer el conocimiento de las personas del grupo.
- ☞ Desarrollar la imaginación.

Sentados en círculo. El animador del juego les explica que cada uno de ellos debe imaginarse que son un famoso director de cine y que una gran empresa los contrata para dirigir la película que a cada uno le gustaría dirigir sin ningún tipo de limitación económica. Incluso con poderes para poder trabajar con actores ya fallecidos. A continuación individualmente, escriben cómo sería esa película. el género cinematográfico, la síntesis de la trama o guion, los actores principales, música, etc.



Una vez que en diez minutos lo han escrito, cada director o directora expone su proyecto a los demás. El juego puede finalizar de esta forma o bien introduciendo

un nuevo elemento. De todo lo expuesto se trata de que el grupo haga un ejercicio de toma de decisiones y concrete la única película que hará el conjunto del grupo (puede ser una propuesta individual o la conjunción de varias).

Ilustración 19 cine: Soy director de **Dinámica N° 03: “¿Qué crees que Sucedió?”**
Fuente: Imagen de google

El profesor estimula el desarrollo de una historia, narrando frases como:



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

Ilustración 20: Sacado de google

El profesor lanza la pregunta y dice a los niños ustedes que creen que sucedió. Los niños van contando lo que creen que pudo suceder.

Este juego va a permitir desarrollar en los niños mayor facilidad de la expresión oral (estructuración del pensamiento), desarrollo del pensamiento divergente; variadas soluciones ante un mismo problema, creatividad. Imaginación, expresión de fantasías, temores, deseos.

Desarrollo Metodológico

Para la realización de este taller y alcanzar formalmente los objetivos propuestos planteamos seguir un proceso metodológico de tres momentos para cada tema propuesto.

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

Agenda Preliminar de la Ejecución del Taller

Mes: Setiembre, 2012

Desarrollo del Taller

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

Evaluación del Taller Ejercitando la

Imaginación y Creatividad Lista de

Cotejo

Alumno (a) :
 Fecha :
 Profesor(a) :

Imaginación y Creatividad	Si		No		Total	
	n	%	n	%	n	%
Fluidez						
Fluidez ideacional						
Recrea respecto a un objeto o una palabra propuesta.						

Fluidez asociativa Palabra – persona y viceversa Imagen – persona Objeto – objeto Imagen - objeto Palabra – objeto						
Fluidez verbal Muestra facilidad para comunicar ideas, expresar sensaciones y sentimientos						
Fluidez de las inferencias Al presentarles una hipótesis fantástica han de imaginarse las consecuencias en un determinado hecho.						
Flexibilidad						
Flexibilidad Espontánea Fácilmente cambiar una idea por otra. Se somete a reglas						
Flexibilidad de adaptación Intenta dar soluciones de un problema específico						
Originalidad						
Plantea soluciones nuevas, inhabituales, sorprendentes						
Tiene ideas no habituales y ocurrencias sorprendentes, es decir originales						
Imaginación						
Utilizan los objetos u cosas para diferentes usos						
Sueñan despiertos, inventan juegos nuevos, tienen compañeros de juego imaginarios						

Juegan con intensidad (se divierten particularmente en los juegos donde se transforman)						
Le gusta hacer las cosas difíciles						
Capacidad de Síntesis						
Combinan varios elementos ya sea objetos o palabras para conformar un todo, es una “síntesis mental”						
La Memoria						
Retiene datos y elementos y los conserva.						
Disposición de palabras y datos y los relaciona.						
Son bastante observadores, retienen y toman conciencia con facilidad lo que ven y oyen						

Conclusiones

1. Las temáticas permitirán que los niños desarrollen sus capacidades creativas, relaciones interpersonales e imaginación.
2. El niño en sí es un fenómeno creativo, pero que cuando trabaja o es apoyado en grupo, se potencia de forma extraordinaria.

Recomendaciones

1. Desarrollar las temáticas planteadas con el fin de desarrollar la creatividad de los niños y hacer amena las clases.
2. Implementar nuevas dinámicas relacionadas.

3.2.5. Cronograma

Institución Educativa I.E N° 11009									
Fecha por Taller, 2012	Taller N° 1			Taller N° 2			Taller N° 3		
Meses	Julio			Agosto			Setiembre		
Semanas	1	2	3	1	2	3	1	2	3
Actividades									
Coordinaciones previas									
Convocatoria de participantes									
Aplicación de taller									
Validación de conclusiones									

3.2.6. Presupuesto

Recursos Humanos:

Cant.	Requerimiento	Costo Individual	Total
1	Capacitador (3 Talleres)	S/ 200.00	S/ 600.00
1	Facilitador (3 Talleres)	S/ 150.00	S/ 450.00
Total			S/ 1 050.00

Recursos Materiales:

Cant.	Requerimiento	Costo Individual	Total
114	Fichas y temperas	S/ 5.50	S/ 627.00

114	Lápices	S/ 0.50	S/ 57.00
114	Cartulinas	S/ 0.50	S/ 57.00
114	Refrigerios	S/ 5.00	S/ 570.00
2000	Papel	S/ 0.08	S/ 160.00
114	Copias	S/ 0.10	S/ 11.40
---	Otros		S/ 100.00
Total			S/ 1582.4
Resumen del Monto Solicitado			
	Recursos Humanos	S/ 1 050.00	
	Recursos Materiales	S/ 1 582.40	
	Total	S/ 2 632.40	

3.2.7. Financiamiento

Responsable: SÁNCHEZ GUEVARA, Marcela.

CONCLUSIONES

1. El problema de investigación se define a partir de un conjunto de características refrendadas por los resultados del trabajo de campo.
2. El docente corrobora a favor el problema de investigación.
3. La base teórica compromete a tres teorías definidas por el problema de investigación y sirvieron de fundamento a la propuesta.
4. El trabajo de campo describió y caracterizó el problema de investigación.

RECOMENDACIONES

1. Aplicar la propuesta en la I. E. con el propósito de superar el problema de investigación.
2. Socializar la propuesta a otras instituciones educativas con la finalidad de tener a futuro ciudadanos creativos e imaginativos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. ARCE, D., & SALDAÑA, A. (2012). "Influencia del Juego de Construcción en el Desarrollo de la Creatividad en Niños de 5 Años de la I.E. N° 252 "Niños Jesús", de Trujillo en el Año 2012". Universidad Nacional de Trujillo. Facultad de Educación y Ciencias de la Comunicación: Escuela Académica Profesional de Educación Inicial.
2. ARROLLO, S. (1992). Teoría y Práctica de la Escuela Actual. Siglo XXI Editores. Madrid, España. Pág. 47-70.
3. AUSUBEL, D. (1963). Teoría del Aprendizaje Significativo Verbal.
4. AUSUBEL, D. et. Al. (1998). Psicología Educativa, un Punto de Vista Cognoscitivo.
5. BARRÓN TIRADO, C. (2003). Universidades Privadas: Formación en Educación. FCE, México.
6. BETANCOURT, J. (2009). Educación y Creatividad para Transformar. Ministerio de Educación, Estructura Curricular Básica de Educación Inicial.
7. COSACOV, E. (2005). Introducción a la Psicología. 5ª Edición. Edit. Brujas, España.
8. DE BONO, E. (1994). El Pensamiento Creativo. Ed. Paidós. México.
9. DELORS, J. (1996). Cómo Educar en la Sociedad del Conocimiento. UNESCO
10. DÍAZ BARRIGA, F. (1998). Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativo: Una Interpretación Constructivista. México: Mc Graw Hill.
11. FRANK, R. (2003). "El Desarrollo del Pensamiento Creativo en los niños de primer grado de Educación Primaria". Universidad Pedagógica Nacional
12. GARDNER, HOWARD (1995). Mentes Creativas. Una Anatomía de la Creatividad vista a través de las Vidas de S. Freud, A. Einstein, P. Picasso, I. Stravinsky, T.S. Elliot, M. Graham, M. Gandhi. Paidós, Barcelona.
13. GUILFORD, J. (1982). Ambigüedades de la Psicología Cognitiva:

- Algunos Remedios Sugeridos. *Psychological Review*, 89, 48-59.
14. HERNÁNDEZ, R., Fernández, C. & Baptista, P. (2010).
Metodología de la Investigación. México, D.F. : Mc Graw-Hill
 15. LOGAN M. & LOGAN V. (2000). Estrategias para una Enseñanza Creativa. Ed. Oikos-tau. Barcelona.
 16. LOUISE et. Al. (2001). citado por Huertas Rosales, Moisés
Aprendizaje estratégico.
 17. MICHALKO, M. (2002). El Secreto de los Genios de la Creatividad.
Edic. Gestión. Barcelona. España.
 18. MONEREO C. CASTELLO M. et al. (2001). Estrategias de
Enseñanza y Aprendizaje Barcelona: Grao.
 19. MONTAÑÉS, J. (2003). Aprender y Jugar. Ediciones Universidad de
Castilla- La Mancha. España.
 20. PENCHASKY, L. (2005). El Nivel Inicial. Ediciones Colihui.
Argentina.
 21. PILAR, M. (2012). "Fomento del Pensamiento Creativo en los Niños
y Niñas entre los 6 y 7 años a partir de la Propuesta de Edward de
Bono". Instituto de Estudios en Educación – IESE.
 22. POZO, J. (2006). Teorías Cognitivas del Aprendizaje. 9ª Edición.
Ediciones Morata. Madrid.
 23. RICARTE, J. (1998). Creatividad y Comunicación Persuasiva.
Universidad Autónoma de Barcelona. España.
 24. RODRÍGUEZ, E. (2005). Metodología de la Investigación.
Universidad Juárez Autónoma de Tabasco, México.
 25. ROMERO, H. (2010). "La Creatividad Lúdica en los Niños y Niñas de
3 a 6 Grado Escolar de un Centro Educativo Rural y uno Urbano de
Pereira". Universidad Tecnológica de Pereira. Facultad Ciencias de
la Salud y Deporte y la Recreación Pereira.
 26. SÁNCHEZ, M. (2009). "Programa Desarrollo de Habilidades del
Pensamiento. (DHP)". Revista Intercontinental de Psicología y
Educación.

Linkografía

- ❖ https://es.wikipedia.org/wiki/Provincia_de_Chiclayo
- ❖ https://es.wikipedia.org/wiki/Distrito_de_Jos%C3%A9_Leonardo_Ortiz
- ❖ <http://200.23.113.51/pdf/19663.pdf>
- ❖ <https://guayacan.uninorte.edu.co/divisiones/iese/lumen/ediciones/13/articulos/fomento-del-pensamiento-creativo-en-ninos-y-ninas-entre-los-6-y-7-anos-a-partir-de-la-propuesta-de-edward-de-bono.pdf>
- ❖ <http://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/1591/TESIS%20ARCE%20DOM%C3%8DNGUEZ-SALDA%C3%91A%20LARA%28FILEminimizer%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- ❖ <http://repositorio.utp.edu.co/dspace/bitstream/handle/11059/1970/370118R763.pdf;jsessionid=D6B3FABF32EECC871F9B50D1DE91B727?sequence=1>
- ❖ <http://www.eduinnova.es/monografias2011/ene2011/creatividad.pdf>
- ❖ <https://guayacan.uninorte.edu.co/divisiones/iese/lumen/ediciones/13/articulos/fomento-del-pensamiento-creativo-en-ninos-y-ninas-entre-los-6-y-7-anos-a-partir-de-la-propuesta-de-edward-de-bono.pdf>

ANEXOS



ANEXO N° 01

**UNIVERSIDAD NACIONAL
“PEDRO RUIZ GALLO” DE
LAMBAYEQUE GUÍA DE**



OBSERVACIÓN

Desarrollo del Pensamiento Creativo		Siempre	A Veces	Nunca	Total
	Capacidad de observación y de asociación.				

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



ANEXO N° 02

UNIVERSIDAD NACIONAL "PEDRO RUIZ GALLO" DE LAMBAYEQUE



LISTA DE COTEJO

Alumno (a) :

Fecha :

Profesor(a) :

DESARROLLO COGNITIVO

TIPOS DE FLUIDEZ

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

TIPOS DE FLEXIBILIDAD

Flexibilidad	Si		No		Total	
	n	%	n	%	n	%
Flexibilidad Espontánea Fácilmente cambiar una idea por otra Se somete a reglas						
Flexibilidad de Adaptación Intenta dar soluciones de un problema específico						

DESARROLLO DE LA ORIGINALIDAD

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

DESARROLLO DE LA IMAGINACIÓN

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

CAPACIDAD DE SÍNTESIS

Capacidad De Síntesis	Si		No		Total	
	n	%	n	%	n	%
Combinan varios elementos ya sea objetos o palabras para conformar un todo, es una “síntesis mental”						

DESARROLLO DE LA MEMORIA

La Memoria	i		No		Total	
	n	%	n	%	n	%
Retiene datos y elementos y los conserva						
Disposición de palabras y datos y los relaciona						
Son bastante observadores, retienen y toman conciencia con facilidad lo que ven y oyen						

CAPACIDAD AFECTIVA

DESARROLLO DE LA SENSIBILIDAD

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

CAPACIDAD VOLITIVA

INTERÉS

Interés	Si		No		Total	
	n	%	n	%	n	%
Me gusta hacer cosas nuevas y afronto ciertas dificultades						
Me gusta coleccionar muchas cosas						
Trato de hacer y crear, sin ayuda de otros						

MOTIVACIÓN

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



ANEXO N° 03
UNIVERSIDAD NACIONAL
“PEDRO RUIZ GALLO”
SECCIÓN DE POSTGRADO
GUÍA DE ENTREVISTA (DOCENTES)



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

Código A: Pensamiento Creativo

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

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

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

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

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

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

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

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

Código B: Programa de Estrategias

9. ¿Qué opinión le merece el programa de estrategias?

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

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

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

