



INSTITUTO TECNOLÓGICO
SUPERIOR JAPÓN

GUÍA
METODOLÓGICA
DE
DESARROLLO
DEL PENSAMIENTO

COMPILADO POR:

MAGÍSTER JOVANNY ENCALADA G.

PARVULARIA 2019

AMOR AL CONOCIMIENTO



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

1. Identificación

Nombre de la Asignatura: DESARROLLO DEL PENSAMIENTO	Componentes del Aprendizaje	60 horas
INTRODUCCIÓN DE LA ASIGNATURA <p>La presente guía didáctica está desarrollada con el fin de que el estudiante universitario le permita conocer los fundamentos cognitivos, procedimentales y actitudinales mediante la utilización de técnicas de activación de las habilidades cognitivas, paráfrasis, síntesis, organizadores gráficos, desarrollo de inteligencias múltiples que lo habilitan para desarrollar sus capacidades intelectuales superiores en la aprehensión de los nuevos contenidos con idoneidad y pertinencia de tal manera lograr un aprendizaje muy significativo.</p>		



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

Objetivo de la Asignatura

A través del **Desarrollo del Pensamiento** el estudiante logrará las competencias requeridas para aprender y aprender a aprender, y para actuar como pensador analítico, crítico, constructivo y abierto al cambio, capaz de monitorear tu propio **desarrollo** y de entender y mejorar el entorno personal.

Fortalecer los conocimientos, las habilidades, actitudes y valores en las y los estudiantes, potenciando su desarrollo intelectual, el pensamiento crítico y creativo para comprender la realidad y plantear soluciones a los problemas que se presenten.

Competencias	Resultado del Aprendizaje:
<ul style="list-style-type: none">Utilizar el desarrollo de la creatividad plástica y visual	<ul style="list-style-type: none">Detecta la importancia de la creatividad plástica y visual para el desarrollo del pensamiento.
<ul style="list-style-type: none">Conocer los componentes del proceso creativo.	<ul style="list-style-type: none">Conoce los componentes del proceso creativo.
<ul style="list-style-type: none">Aplicar estrategias para el desarrollo del pensamiento	<ul style="list-style-type: none">Aplica estrategias para el desarrollo del pensamiento
<ul style="list-style-type: none">Conocer diferentes técnicas de estudio utilizando sus diferentes herramientas para poder socializar y poder emplearlas en diferentes momentos y situaciones.	<ul style="list-style-type: none">Conoce diferentes técnicas de estudio y las aplica en los diferentes momentos y situaciones.

Docente de Implementación:

MSc. Encalada Gálvez Jovanny del Socorro

Duración: 30 horas

Unidades

Estrategias

Resultados de Aprendizaje

de Actividades

Tiempo de Ejecución



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

<p>UNIDAD I: DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD PLÁSTICA Y VISUAL</p> <p>1.1.- La creatividad infantil 1.2 Proceso creativo. (Preparación, Incubación, Iluminación, Verificación, y Elaboración</p> <p>1.3.- Importancia de la creatividad</p>	<p>Clase magistral, Lluvia de ideas preguntas y respuestas.</p> <p>Explicación teórica por parte de la docente.</p>	<p>A partir de la valoración de los factores de comportamiento de los estudiantes puede comprender con claridad los temas tratados.</p>	<p>Lectura sobre diferentes conceptos e importancia de la creatividad infantil.</p>	<p>5 HORAS</p>
<p>1.4.- El juego como experiencia creativa.</p> <p>1.5.-La creatividad en la educación plástica de los niños en la infancia preescolar</p>	<p>Exposiciones del contenido de la asignatura.</p> <p>Aplicación de talleres de control de aprendizaje.</p> <p>Presentación de juegos con experiencia creativa.</p> <p>Participación en Clase</p>	<p>La aplicación de los juegos creativos en el desarrollo del aprendizaje.</p>	<p>Análisis del material proporcionado por la docente (días positivos)sobre la creatividad plástica de los niños en la infancia preescolar..</p> <p>Desarrollo de mapas mentales sobre el tema.</p> <p>Exposiciones en equipos.</p> <p>Lluvia de preguntas y respuestas</p>	<p>5 Horas</p>



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082

ACUERDO N° 175

<p>UNIDAD 2:</p> <p>LINEAMIENTOS PARA DESARROLLAR LOS COMPONENTES DEL PROCESO CREATIVO</p> <p>2.1.- Componentes del proceso creativo</p> <p>2.2.- Pedagogos del aprendizaje</p> <p>2.3.- Estadios propuestos por Piaget.,</p> <p>2.3.- Factores que influyen en el aprendizaje.</p> <p>2.4.- Factores ambientales y organización para el estudio.</p> <p>2.4.1.- Factores cognitivos</p> <p>2.4.2.- Factores afectivos – sociales</p> <p>2.4.3.- Factores ambientales y de organización</p>	<p>Clase Magistral, preguntas y respuestas.</p> <p>Explicación teórica, por parte del docente.</p> <p>Construcción del conocimiento mediante la elaboración de organizadores gráficos y exposiciones.</p>	<p>Aplica los conocimientos teóricos para diferenciar los componentes del proceso creativo.</p>	<p>Investiga y exposición sobre los temas de la unidad</p> <p>Lectura e interpretación del material proporcionado por la docente sobre los factores que influyen en el aprendizaje.</p> <p>Construcción del conocimiento mediante el desarrollo de crucigramas.</p>	<p>5 Horas</p>
---	---	---	---	----------------



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N° 17 – 082

ACUERDO N° 175

<p>UNIDAD 3: ESTRATEGIAS PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO.</p> <p>3.1.- Características de las estrategias</p> <p>3.2.- Diferencia entre estrategias y técnicas.</p> <p>3.3.- Tipos y estilos de estrategias de aprendizaje.</p> <p>3.4.- Clases de técnicas.</p> <p>3.5.- Egocentrismo y empatía</p>	<p>Clase Magistral, preguntas y respuestas.</p> <p>Explicación teórica, práctica, desarrollo de talleres en el aula de clases.</p> <p>Exposiciones del contenido de la asignatura.</p> <p>Construcción del conocimiento mediante talleres Trabajo colaborativo entre cuatro integrantes.</p> <p>Foros de discusión sobre el egocentrismo y empatía. Interacción entre pares.</p> <p>Participación en Clase</p>	<p>Identifica una estrategia de una técnica</p> <p>Conoce las clases de técnica para aplicar en el aprendizaje.</p>	<p>Realizar una casa abierta sobre las diferentes técnicas para ser aplicadas en el proceso de aprendizaje.</p> <p>Debatir y desarrollar el tema en equipos de trabajo colaborativo.</p>	<p>5 Horas</p>
---	--	---	--	----------------



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082

ACUERDO N° 175

<p>UNIDAD 4: 4.- ESTRATEGIAS LÚDICAS 4.1.- Importancia 4. 2.- Características de las estrategias lúdicas 4.3.- Aplicación de Juegos lúdicos para un aprendizaje significativo. 4.-4.- Lúdica y aprendizaje</p>	<p>Clase Magistral, preguntas y respuestas. Explicación teórica, práctica de juegos lúdicos Desarrollo de talleres en el aula de clases. Exposiciones del contenido de la asignatura. Foros de discusión. Participación en clase.</p>	<p>Aplica los conocimientos teóricos y prácticos en la realización de juegos lúdicos para un buen aprendizaje.</p>	<p>Trabajar en equipos con juegos lúdicos Resolver en parejas los cuestionarios. Exponer al curso los temas analizados en cada equipo de trabajo. Concluir y proporcionar la información recopilada como producto del análisis de lúdica y aprendizaje.</p>	<p>5 Horas</p>
---	--	--	--	----------------



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

<p>UNIDAD 5:</p> <p>CARACTERÍSTICAS COGNITIVAS, SOCIALES Y AFECTIVAS DEL ESTUDIANTE.</p> <p>5.1.- Procesos cognitivos</p> <p> 5.1.1.- Percepción</p> <p> 5.1.2.- Atención.</p> <p> 5.1.3.- Memoria</p> <p> 5.1.4.- Pensamiento</p> <p> 5.1.5.- Lenguaje.</p> <p>5.2.- Tabla comparativa del desarrollo del niño de 0 a 8 años</p> <p>5.3.- Desarrollo del lenguaje</p> <p>5.4.- Emociones básicas.</p>	<p>Clase Magistral, preguntas y respuestas.</p> <p>Explicación teórica y práctica de los procesos cognitivos.</p> <p>Exposiciones del contenido de la asignatura.</p> <p>Investigaciones acerca de la tabla comparativa del desarrollo del niño.</p> <p>Foros de discusión.</p> <p>Participación en clase.</p>	<p>Conoce y diferencia los procesos cognitivos .</p> <p>Reconoce el desarrollo del lenguaje y sus emociones del niño.</p>	<p>Desarrollar el taller con la ayuda del material proporcionado por la docente en el salón de clases.</p> <p>Realizar investigaciones y consultas que refuercen el contenido revisado.</p> <p>Exponer los aspectos más relevantes de la características cognitivas, sociales y afectivas</p>	<p>5 Horas</p>
---	--	---	---	----------------

2. CONOCIMIENTOS PREVIOS Y RELACIONADOS

Co-requisitos

Lecturas comprensivas

Conceptos básicos

Teorías de aprendizaje



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

3. UNIDADES TEÓRICAS

UNIDAD 1

1.- DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD PLÁSTICA Y VISUAL

1.1.- La creatividad infantil

1.2 Proceso creativo. (Preparación, Incubación, Iluminación, Verificación, y Elaboración

1.4.- Importancia de la creatividad

1.5.- El juego como experiencia creativa.

1.6.-La creatividad en la educación plástica de los niños en la infancia preescolar.

UNIDAD 2

2.- LINEAMIENTOS PARA DESARROLLAR LOS COMPONENTES DEL PROCESO CREATIVO

2.1.- Componentes del proceso creativo

2.2.- Pedagogos del aprendizaje

2.3.- Estadios propuestos por Piaget.,

2.3.- Factores que influyen en el aprendizaje.

2.4.- Factores ambientales y organización para el estudio.

2.4.1.- Factores cognitivos

2.4.2.- Factores afectivos – sociales

2.4.3.- Factores ambientales y de organización



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

UNIDAD 3.

3.- ESTRATEGIAS PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO.

- 3.1.- Características de las estrategias**
- 3.2.- Diferencia entre estrategias y técnicas.**
- 3.3.- Tipos y estilos de estrategias de aprendizaje.**
- 3.4.- Clases de técnicas.**
- 3.5.- Egocentrismo y empatía**

UNIDAD 4

4.- ESTRATEGIAS LÚDICAS

- 4.1.- Importancia**
- 4.2.- Características de las estrategias lúdicas**
- 4.3.- Aplicación de Juegos lúdicos para un aprendizaje significativo.**
- 4.4.- Lúdica y aprendizaje**

UNIDAD 5

5.- CARACTERÍSTICAS COGNITIVAS, SOCIALES Y AFECTIVAS DEL ESTUDIANTE.

5.1.- Procesos cognitivos

- 5.1.1.- Percepción**
- 5.1.2.- Atención.**
- 5.1.3.- Memoria**



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

5.1.4.- Pensamiento

5.1.5.- Lenguaje.

5.2.- Tabla comparativa del desarrollo del niño de 0 a 8 años

5.3.- Desarrollo del lenguaje

5.4.- Emociones básicas.

• Desarrollo de las Unidades de Aprendizaje (contenidos)

A. Base Teórica

Objetivo General

- Lograr las competencias requeridas para aprender y aprender a aprender, actuar como pensador analítico, crítico, constructivo y abierto al cambio.

Específicos

- Valorar críticamente las diferentes concepciones acerca de la creatividad.
- Reconocer a la creatividad y el juego como una base fundamental en el proceso de aprendizaje del niño para lograr un aprendizaje significativo en el niño.
- Comprender que el juego y las actividades lúdicas son una herramienta principal para desarrollar la inteligencia y el potencial creativo del niño.
- Contribuir con diversas actividades que ayuden a potenciar las diferentes áreas de los niños logrando así su desarrollo integral.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

- Analizar y aplicar técnicas y estrategias en el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños de pre- escolar.
- Lograr la participación del niño a través del dibujo y la pintura.





INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

INTRODUCCIÓN

Todos los seres humanos pensamos esto; es completamente natural y esencial, las habilidades del pensamiento pueden ser promovidas o desarrolladas. No basta con solo cubrir contenidos ya que estarían sueltos, desconectados lo que ocasionaría el olvido próximo, es necesario acompañarlos con el desarrollo de habilidades aquí es donde los contenidos adquieren una nueva dimensión.

El desarrollo del pensamiento junto con las habilidades debe comenzar desde los primeros años de vida estudiantil, comenzando por discutir y definir que habilidades se quieren desarrollar. (Uribe, 2016) Las habilidades del pensamiento son originalidad, fluidez de ideas, que se producen en cualquier ámbito, ajustar las capacidades a cada necesidad nos da formación para la superación personal de los niños y niñas. Esto requiere de procesos hablar, recordar, comprender el lenguaje, para poder fomentar las destrezas.

Los docentes debemos estar capacitados, innovados y creativos para poder guiar en a cada niño y niña y ofrecerle apoyo en su formación integral como ser humano. Elaborar una estrategia de desarrollo de habilidades de pensamiento ayudará a los niños y niñas a obtener resultados que los satisfagan. (W, 2010)

Los niños y niñas no deben limitarse al momento de recibir información, de esta manera lograrán solucionar problemas de acuerdo a su edad, habilidad para tomar decisiones y ser tolerantes. Las técnicas de grafo motricidad se utilizan en los primeros años de educación que lo ayuda a conseguir un equilibrio entre lo que expresa y lo que vive cada día, son actividades prácticas que incluyen dibujo y pintura.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

UNIDAD I

1. DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD PLÁSTICA VISUAL

La Educación plástica y visual tiene como finalidad desarrollar en el alumnado capacidades perceptivas, expresivas y estéticas a partir del conocimiento teórico y práctico de los lenguajes visuales para comprender la realidad, cada vez más configurada como un mundo de imágenes y objetos que se perciben a través de estímulos sensoriales de carácter visual y táctil. Al mismo tiempo, busca potenciar el desarrollo de la imaginación, la creatividad y la inteligencia emocional, favorecer el razonamiento crítico ante la realidad plástica, visual y social, dotar de las destrezas necesarias para usar los elementos plásticos como recursos expresivos y predisponer al alumnado para el disfrute del entorno natural, social y cultural.

La Educación plástica y visual contribuye, especialmente, a adquirir la competencia artística y cultural. En esta etapa se pone el énfasis en ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y en la utilización de las técnicas y los recursos que les son propios. El alumnado aprende a mirar, ver, observar y percibir, y desde el conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas. Por otra parte, se contribuye a esta competencia cuando se experimenta e investiga con diversidad de técnicas plásticas y visuales y se es capaz de expresarse a través de la imagen.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

Esta materia constituye un buen vehículo para el desarrollo de la competencia social y ciudadana. En aquella medida en que la creación artística suponga un trabajo en equipo, se promoverán actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y se contribuirá a la adquisición de habilidades sociales. Por otra parte, el trabajo con herramientas propias del lenguaje visual, que inducen al pensamiento creativo y a la expresión de emociones, vivencias e ideas proporciona experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y la aceptación de las diferencias.

Toda forma de comunicación posee unos procedimientos comunes y, como tal, la Educación plástica y visual permite hacer uso de unos recursos específicos para expresar ideas, sentimientos y emociones a la vez que permite integrar el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y con ello enriquecer la comunicación.

1.1. LA CREATIVIDAD INFANTIL

La creatividad es la cualidad del ser humano que le permite generar nuevos universos, ampliando el mundo de lo posible. Esta conlleva a transformar y transformarse para vivir momentos únicos, gratificantes, reveladores, vitales, que contribuyen a la construcción de una existencia plena.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

Todos somos seres creativos, salvo aquellas personas poseen impedimentos biológicos y físicos que lo imposibilitan. Todos podemos, somos potencialmente creativos, sólo hay que encontrar el espacio que posibilite este desarrollo; otorgando la oportunidad para operar con el pensamiento divergente y convergente, ambos característicos del proceso creador. “La creatividad empieza en la mente y es impulsada por una fuerza irresistible que exige la expresión.” (Logan y Logan, 1980, p.35)

No se crea algo de la nada, cuando nos disponemos a sumergirnos en el proceso creativo o sea, a crear, contamos con la experiencia, la imaginación, la curiosidad, el reservorio de conocimientos adquiridos, con determinadas capacidades y habilidades; una vez que el proceso ha arribado al producto lo vehiculizamos por medio de la expresión y sus múltiples lenguajes .

Actuar en ámbitos que potencien la creatividad es conducirse por caminos que ponen en juego el logro de aprendizajes significativos y perdurables; lo fundamental es la manera en que se lleva a cabo el proceso creativo tanto como el producto que se logra, porque este último es consecuencia de aquel. “El maestro creativo estimulará a los niños para que investiguen, descubran y experimenten, recompensándoles y alimentando su creatividad e inventiva espontáneas.” Nagol



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

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

Aprenden interactuando con las cosas, con otros niños y adultos, y así van construyendo una representación del mundo, pero en este camino de interrogación y respuestas también se enfrentan al mundo. Este conocimiento está íntimamente vinculado con la vida, en esta aprehensión y comprensión surge la posibilidad de creación.

¿Para este tipo de necesidad infantil que docente se necesita en las instituciones encargadas de la educación inicial?

Un educador creativo, es aquel que motiva al niño a poner en juego todo tipo de indagaciones, lo escucha activamente, se constituye en guía, en la persona que lo acompaña y lo alienta en su curiosidad y descubrimientos.

Hay que tener en cuenta que el niño pasa de un pensamiento altamente egocéntrico, intuitivo y concreto a otro más descentralizado, analítico y abstracto; este proceso no se da de manera inmediata, ni espontánea sino que corresponde a una génesis, a una evolución.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

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

1.2. EL PROCESO CREATIVO

El proceso creativo es un conjunto de etapas ordenadas, las cuales mediante el ejercicio de cada una de ellas, podremos desarrollar el pensamiento creativo. A lo largo del estudio de la creatividad, diversos autores han estudiado la forma en que el cerebro genera ideas, sin embargo lo que es un hecho, es que, la creatividad puede solucionar problemas dependiendo de la dedicación y esfuerzo que se tenga en el problema.

Varios autores han propuesto diversas etapas, las cuales expondremos a continuación:

Autor	Proceso Creativo propuesto:	Observaciones:
Graham Wallas	Preparación, incubación, iluminación y verificación	Primer investigador en proponer un conjunto de etapas para generar la creatividad.
Elliot R. Danzing	Detección, Motivación, definición,	



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

	preparación, escudriño mental, compenetración, verificación y modificación	
John E. Arnold	Pregunte, observe, asocie y prediga	
Alex F. Osborne	Descubrimiento de hechos, definición del problema, preparación, descubrimiento de ideas, producción de ideas, desarrollo de ideas, descubrimiento de soluciones, evaluación y adopción	
Carl E. Gregory	Decisión sobre el problema, análisis del problema, recolección de datos, organización de datos, inducción, planeación, verificación previa, activación de planes y evaluación	

Tabla No. 1. Proceso Creativo

Explicaremos cada una de las etapas del proceso creativo, según Wallas, el cual consta de cuatro fases: preparación, incubación, iluminación y verificación.

❖ **Preparación:**

Es la primera etapa del proceso creativo. En esta etapa se define el problema o reto a lograr y se reúne información acerca de la situación. Es cuando nos surge el problema que queremos resolver, para ello, reunimos la información necesaria para encontrar las posibles soluciones al mismo.

❖ **Incubación:**

Es la segunda etapa del proceso creativo. En ella se digieren los datos, se busca la solución de los problemas. En esta etapa, surgió el clásico ejemplo de la historia de la palabra “eureka”.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

❖ Iluminación:

La tercera etapa, da la solución a los problemas. La solución a los problemas se realiza en esta etapa. Cuando el individuo encuentra una respuesta para lograr su objetivo es cuando se presenta la iluminación, la idea que va a permitir que se encuentre la respuesta. La iluminación es fuente de gran satisfacción, pero el trabajo creativo aún no concluye.

❖ Verificación:

Es la última etapa que permite comprobar que la idea que se presentó es la que soluciona el problema, en caso de que no lo haga, el proceso vuelve a iniciar con la preparación. Aunque muchas veces la iluminación es más rápida porque el cerebro ya pensó el problema y seguramente permanece una segunda o tercera alternativa para solucionar la problemática propuesta.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

ETAPA	HABILIDAD O TIPO DE PENSAMIENTO	ESTADO DE ÁNIMO
Preparación	Fluidez, flexibilidad, originalidad, pensamiento divergente (lateral) El pensamiento divergente abre al individuo un gran abanico de opciones a diferencia del pensamiento convergente, también llamado vertical por De Bono, por medio del cual está más vinculado con la selección de opciones reduciendo así el rango de posibilidades	TENSIÓN
Incubación	El individuo no se ocupa conscientemente del problema o de generar más ideas. Sin embargo, se ha observado que se continúan haciendo asociaciones o conexiones entre ideas que posee la persona, lo que permite que se llegue a la siguiente fase del proceso	FRUSTRACIÓN
Iluminación	Sólo aquellos que han venido pensando y trabajando en un problema, y que cuentan con una información clave sobre el asunto, podrán llegar a hacer determinadas conexiones que les permitan encontrar de pronto la solución o la idea genial. En ocasiones, cuando se cuenta con un gran número de ideas para llegar a la iluminación o identificación de la idea creativa, se requiere de un proceso de análisis y de selección. Han surgido frases y palabras que reflejan esta etapa: eureka, se me prendió el foco, me cayó el veinte, etcétera.	ALEGRÍA
Verificación	Análisis, síntesis y elaboración En esta etapa del proceso son muy importantes estas habilidades	CONCENTRACIÓN

Tabla No. 2. Etapas del Proceso Creativo y sus reacciones. Fuente: UNITEC

1.3. IMPORTANCIA DE LA CREATIVIDAD

La creatividad es fundamental en el progreso y bienestar social. La capacidad que tenemos de cambiar las cosas y las personas a través de la creación es clave para



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

encontrar soluciones a los retos que se nos presentan cada día, para mejorar nuestra vida, nuestro entorno y, por consiguiente, nuestra sociedad.

Encontramos numerosas investigaciones que intentan describir cuales son las características de una persona creativa, pero en concreto los psicólogos GUILFORD Y TORRANCE destacaron ocho características claves de la persona creativa:

- ❖ Sensibilidad
- ❖ Fluidez,
- ❖ Flexibilidad,
- ❖ Originalidad,
- ❖ Redefinición,
- ❖ Análisis,
- ❖ Síntesis,
- ❖ Coherencia de organización.

Todas estas características no son innatas, es decir, pueden ser aprendidas y sirven de base para desarrollar y educar la creatividad. Otro autor muy característico sobre la creatividad es SirKen Robinson, el cual hace una gran reflexión sobre cómo se trata hoy en día la creatividad en las aulas y cómo se debe dar un cambio a esta situación.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

Para este autor todos los seres humanos somos creativos, el problema es que no trabajamos esta cualidad de la misma forma en que trabajamos lengua o matemáticas, por lo tanto esta va desapareciendo a lo largo del tiempo.

Hay tres cosas que no debemos olvidar sobre la inteligencia: - Es diversa, por lo que pensamos en el mundo de todas las formas en las que lo experimentamos (visual, auditiva...) – Es dinámica, ya que el cerebro no está compartimentado. – Es diferenciada, puesto que cada persona tiene un talento diferente. Por esta razón, es muy importante trabajar la creatividad desde muy pronto ya que los niños/as tienen una extraordinaria capacidad para innovar, pero en la mayoría de las ocasiones nos los dejamos que la desarrollen como es debido.

Los niños/as no tienen miedo a equivocarse y se arriesgan, aunque no sepan, el problema está en que en el aula no siempre encuentran la respuesta adecuada para que sus talentos se sigan desarrollando.

Para concluir destacar la vital importancia que hoy en día tiene la creatividad en nuestras aulas, ya que es necesario permitir que el alumnado se sienta valorado y participe en el proceso de enseñanza y aprendizaje, de modo que mejore su motivación y auto concepto, y de esta forma también mejorarán sus resultados académicos.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

Para ello es necesario un cambio de mentalidad en el ámbito educativo y especialmente en el profesorado, de forma que éstos se conciencien que la creatividad es una capacidad muy importante en la vida actual y futura; y esta se consigue a base de esfuerzo y perseverancia. Como dice Sir Ken Robinson: “Si no estás preparado para equivocarte, nunca idearás nada original”

1.4. EL JUEGO COMO EXPERIENCIA CREATIVIDAD

“... el juego es la estrategia más adecuada y real para promover el desarrollo de las capacidades creativas del niño” Ma. Paz y Ma. Teresa Lebrero Baena

El juego tiene un papel fundamental en el desarrollo integral de los niños. La pedagogía moderna recurre a él con fines educativos, ya que es un elemento de motivación que hace más ameno y facilita el aprendizaje. Es el principio del “enseñar deleitando”, máxima que se acuñó tras descubrir que los niños aprenden mejor y más rápidamente si lo hacen de una forma divertida y sin estrés. “El niño especialmente en la etapa de la educación inicial aprende a través del juego. El descubrimiento es el medio, la participación el método, y los conocimientos los objetivos de búsqueda”.

(Logan y Logan. 1980 p. 103)

Los niños por medio de la actividad creadora impulsan actitudes vitales que los orientan hacia una vida productiva y placentera para sí y para los otros.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

El juego les concede la libertad para hacer y deshacer, para crear y recrear un mundo posible, donde se conjuga imaginación, fantasía, pensamiento y acción. Por el juego el niño ingresa en el mundo simbólico, donde crecerá todo su potencial de abstracción, pero también lo conectará consigo mismo favoreciendo la formación de una filosofía personal, asimismo con generaciones, costumbres que hacen a su acervo familiar y socio-cultural, a través del cual aprenderá su relación con la ética y los valores.

En la cotidianeidad de la actividad lúdica los niños organizan: el espacio de juego, eligen los compañeros, los circuitos de juego, las variantes de juego, elaboran y eligen objetos lúdicos. Por medio de dicha actividad se acercan al conocimiento del mundo que los rodea, porque en él ensayan, experimentan, elaboran hipótesis, arriban a resultados y soluciones de problemas, critican, se convierten en juez y parte, construyen su autonomía tomando conciencia de sí mismo y de los otros que lo rodean, tanto pares como adultos.

Por otro lado, el juego contiene factores que indican el desarrollo de la creatividad: originalidad, fluidez, flexibilidad, inventiva, elaboración, apertura mental, sensibilidad ante los problemas, entre otros.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

Importancia y valor del juego en la niñez:

- ❖ El juego es el lenguaje principal de los niños; éstos se comunican con el mundo a través del juego.
- ❖ El juego de los niños siempre tiene sentido, según sus experiencias y necesidades particulares.
- ❖ Muestra la ruta a la vida interior de los niños; expresan sus deseos, fantasías, temores y conflictos simbólicamente a través del juego
- ❖ El juego de los niños refleja su percepción de sí mismos, de otras personas, y del mundo que les rodea.
- ❖ A través del juego los niños lidian con su pasado y su presente, y se preparan para el futuro.
- ❖ El juego estimula todos los sentidos
- ❖ Enriquece la creatividad y la imaginación
- ❖ Ayuda a utilizar energía física y mental de maneras productivas y/o entretenidas

El juego facilita el desarrollo de:

- ❖ Habilidades físicas- agarrar, sujetar, correr, trepar, balancearse.
- ❖ Habla y lenguaje- desde el balbuceo, hasta contar cuentos y chistes.
- ❖ Destrezas sociales- cooperar, negociar, competir, seguir reglas, esperar turnos.
- ❖ Inteligencia racional- comparar, categorizar, contar, memorizar.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

- ❖ Inteligencia emocional- auto-estima, compartir sentimientos con otros.

El juego facilita el aprendizaje sobre:

- ❖ Su cuerpo- habilidades, limitaciones.
- ❖ Su personalidad- intereses, preferencias.
- ❖ Otras personas- expectativas, reacciones, cómo llevarse con adultos y con niños.
- ❖ El medio ambiente- explorar posibilidades, reconocer peligros y límites.
- ❖ La sociedad y la cultura- roles, tradiciones, valores.
- ❖ Dominio propio- esperar, perseverar, lidiar con contratiempos y derrotas.
- ❖ Solución de problemas- considerar e implementar estrategias.
- ❖ Toma de decisiones- reconocer opciones, escoger, y lidiar con las consecuencias.

Según Josué Llull, profesor de la Universidad de Alcalá y autor de “El juego infantil y su metodología”, la actividad lúdica contribuye al desarrollo de 6 aspectos fundamentales de la personalidad del niño:

1. **Físico-motor:** aumenta la fuerza y el desarrollo muscular, además de ayudar a la sincronización de movimientos, mejorando la precisión gestual y el lenguaje.
2. **Intelectual:** facilita la comprensión de situaciones, la anticipación de acontecimientos, la resolución de problemas y la elaboración de estrategias.
3. **Creativo:** estimulando la imaginación, el pensamiento simbólico, y desarrollando habilidades manuales.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

4. **Emocional:** potenciando la asimilación y maduración de las situaciones vividas, ayudando a superar aquellas de carácter traumático.
5. **Social:** aprendiendo las reglas de convivencia y participando en situaciones imaginarias creadas y mantenidas colectivamente.
6. **Cultural:** imitando modelos de referencia del contexto social en que se desenvuelve la vida cotidiana, que dependerá de factores como la zona geográfica, las condiciones climáticas o la época histórica.

La metodología de la mayoría de las escuelas infantiles de hoy en día se inclina por una pedagogía más libre, que no fuerza a los pequeños en su desarrollo, si no que utiliza el juego y las actividades lúdicas como herramienta principal para el desarrollo de su inteligencia.

1.5. LA CREATIVIDAD EN LA EDUCACIÓN PLÁSTICA DE LOS NIÑOS EN LA INFANCIA PREESCOLAR

Las edades de cero a seis años están llamadas a desempeñar una función determinante en la educación y en la integralidad del hombre, en el que también tiene su espacio el desarrollo de la creatividad.

El enfoque histórico-cultural y sus principales representantes, encabezados por Vigotski L S, al estudiar el desarrollo de la capacidad creadora, atribuyen una importante función a la imaginación, al pensamiento productivo y a la actividad



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

práctica, en la que se presentan y se solucionan las dificultades, las contradicciones, los problemas y consideran, por tanto, a la creatividad como resultante de la asimilación de la experiencia de la humanidad y de las condiciones históricas concretas en que vive el hombre.

En sus escritos acerca de la imaginación y de la creación en la edad infantil, Vigotski comenta que el motor impulsor de la imaginación, y las condiciones necesarias y suficientes para comprender su actividad, son de orden interno y externo. Las condiciones internas resultan ser la experiencia, las necesidades o aspiraciones, la ejercitación de la actividad combinadora o creadora del pensamiento, el desarrollo de habilidades técnicas y las tradiciones. Externamente, son determinantes el medio circundante y el contexto histórico social en el que se desarrolla el ser humano.

Hay autores que niegan que en el niño la imaginación sea más rica y variada que en el adulto; estas son comparables solo en un elemento: lo emocional. La razón y el intelecto conforman los otros dos elementos de posible comparación. Estos últimos se desarrollan paulatinamente en el decurso de los años, por lo que, al ser comparados niños y adultos, pueden establecerse claras diferencias. Igualmente este autor particulariza que el pequeño confía más en los productos de su imaginación, pero los controla menos que los adultos. Estas razones son indiscutibles para reafirmar la función de la educación desde las primeras edades, para enriquecer las experiencias y las relaciones del niño con el medio y contribuir a elevar la actividad de la



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

imaginación, la que, a su vez, guarda una estrecha relación con la capacidad artística, vista no solamente en su ejercitación, sino también como consecuencia y permanencia en toda su vida futura.

En los niños preescolares, la imaginación sienta sus bases en el desarrollo de la función simbólica de la conciencia y está determinada por el nivel de complejidad de la actividad que realiza y de las relaciones que establece con los adultos.

Los niños no se plantean o resuelven problemas complejos socialmente y no dan respuestas nuevas a interrogantes significativas para el mundo de los adultos; en su actividad cotidiana se enfrentan a un universo de experiencias, interacciones, descubrimientos y relaciones, en las que se conforman sus conocimientos, sentimientos, actitudes, se desarrollan sus capacidades y habilidades, que conforman el cimiento de su personalidad y en las que se manifiesta la actividad creadora, en correspondencia con las particularidades, características y potencialidades de su desarrollo.

La plasticidad del cerebro, manifestada en su actividad reproductora y en la combinadora o creadora, posibilita que la creatividad se exprese en la actividad cotidiana del niño, desde las primeras edades, fundamentalmente en los juegos, que se caracterizan por la imitación de lo vivido, pero no de manera reproductiva, sino como una nueva realidad, según Lowenfeld V y Vigotski L S.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

En la dirección del proceso educativo el educador tendrá en cuenta la importancia de las vivencias y las experiencias del niño en estas edades, para contribuir al desarrollo de su creatividad. Ante tales exigencias, se valora que el modelo actuante requiere de estrategias que tengan su fundamento en la superación artística, cultural y didáctica de los educadores para, a partir del diagnóstico de la creatividad de los niños, definir y ejecutar las vías para su desarrollo.

Uno de los problemas que mantiene vigencia en el campo de la educación para desarrollar la capacidad creadora en el arte, se basa en los métodos que fusionen ambas capacidades, la creadora y la artística, para desarrollarlas y no para anularlas. Las tendencias han estado dirigidas a proyectar programas basados o bien en el enfoque amplio o en el enfoque profundo, que plantea el empleo de mayor o menor cantidad de materiales para lograr una mayor concentración y profundización.

Lowenfeld V y Brittain W L proponen, como métodos para desarrollar la creatividad en la plástica, a la auto-expresión, la auto-identificación y la ampliación del campo de referencias.

La ampliación del campo de referencias consiste en partir del punto donde se halla el niño y ampliar su pensamiento, sus sentimientos y sus percepciones por etapas, dándole la oportunidad de expandirse en todas las direcciones posibles en las cuales se puede mover y que constituyan una extensión lógica de su propio



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

pensamiento. Este procedimiento es considerado como un importante recurso pedagógico.

Se ha divulgado ampliamente que la producción plástica infantil en sus inicios es simple y transita hacia formas cada vez más complejas, en un proceso que requiere de tiempo y experiencias, en el que se desarrollan habilidades perceptivas y productivas.

Cuando el niño, durante el proceso educativo, descubre, experimenta, inventa, es capaz de producir muchas formas nuevas para él.

Hoy la Educación Artística se inclina a la dimensión apreciativa, en oposición a tendencias anteriores que ponían el acento en la producción; la cuestión es no separar ambas dimensiones, sino encontrar la forma en que se integren e interrelacionen como un único proceso.

Al respecto señala que la legibilidad de una obra de arte, para un individuo en particular, está en función de la diferencia entre el nivel de emisión grado de complejidad y de sutileza intrínsecas del código exigido por la obra y el nivel de recepción grado en el que ese individuo domina el código social, que será más o menos adecuado al código exigido por la obra. (Bordiu P)



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

En este proceso de co-creación puede producirse un desinterés por la obra; el observador tiene la posibilidad de llegar a sentirse ahogado ante la complejidad de esta.

Señala los elementos de una teoría sociológica de la percepción artística, plantea que “para aumentar la legibilidad de una obra de arte o un conjunto de ellas, expuestas en un museo y para reducir el malentendido que resulta de la distancia, se puede ora rebajar el nivel de emisión, ora rebajar el nivel de recepción. La única manera de bajar el nivel de emisión de una obra consiste en suministrar, al mismo tiempo que la obra, el código según está codificada (ello, en un discurso verbal o gráfico), cuyo código es dominado (parcial o totalmente) por el receptor”. (Bordiu P)

Actualmente la Educación Plástica en los preescolares no ha podido evadir totalmente la tendencia al planteamiento de tener como meta la manualización y la coordinación viso-motora. Se relega a un segundo plano, o se omite totalmente, la función de la educación de la apreciación, el pensamiento analógico y por imagen.

Entre los aportes más significativos se encuentran los juegos para apreciar y producir plásticamente, con el objetivo de ampliar el campo de referencias de los niños en la apreciación y en la producción plástica.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

UNIDAD II

2. LINEAMIENTOS PARA DESARROLLAR LOS COMPONENTES DEL PROCESO CREATIVO

2.1 COMPONENTES DEL PROCESO CREATIVO

Rodríguez Estrada, señala que los conceptos emergen cuando los caracteres de las cosas son abstraídos y luego sintetizados y generalizados por la mente humana. Que pensar es relacionar, que relacionar y combinar es crear. Por consiguiente, no existe una diferencia esencial entre el pensamiento creativo y el pensamiento ordinario, como todo está relacionado con todo y como una de las leyes de la mente es la asociación, cualquier pensamiento es potencialmente creativo. Según Guilford, para ser creativo se tienen que desarrollar ciertas habilidades como las siguientes: Fluidez, Flexibilidad, Originalidad, Viabilidad.

- **Fluidez:** Es la facilidad para generar un número elevado de ideas respecto a un tema determinado. La manera de potenciarla en el campo escolar, sería, por ejemplo, pidiéndole al alumno que relacione entre hechos, palabras, sucesos.
- **Flexibilidad:** Es la habilidad para adaptar, redefinir, reinterpretar o tomar una nueva táctica para llegar a la solución del problema. Nace de la capacidad de abordar los problemas desde diferentes ángulos.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

- **Originalidad:** Esta etapa es una característica que define la idea, proceso o producto, como algo único o diferente. Dentro del ámbito escolar se potencia estimulando las nuevas ideas que el alumno propone. Cabe recordar que la creatividad a menudo hay que buscarla no precisamente en el qué, sino en el cómo.
- **Viabilidad:** Es la capacidad de producir ideas y soluciones que sean realizables en la práctica. Hay muchas ideas que técnicamente son muy acertadas, pero que resultan difíciles o imposibles de realizar.

Para Guilford, al igual que para otros estudiosos de la creatividad, el descubrimiento del problema es tan importante como el hallazgo de las soluciones. La búsqueda y el descubrimiento originales del mismo, son aspectos que distinguen al pensamiento creador de la mera búsqueda de una solución única. (HILDEBRAND, 1990)

2.2.- PEDAGOGOS DEL APRENDIZAJE

2.2.1. DAVID AUSUBEL

David Paul Ausubel fue un psicólogo y pedagogo nacido en el año 1918 que llegó a convertirse en uno de los grandes referentes de la psicología constructivista. Como tal, ponía mucho énfasis en elaborar la enseñanza a partir de los conocimientos que tiene el alumno. De este modo, para Ausubel la enseñanza era un proceso por el cual se ayuda al estudiante a que siga aumentando y perfeccionando el conocimiento que ya tiene, en vez de imponerle un



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

temario que debe ser memorizado. La educación no podía ser una transmisión de datos unilateral.

La Teoría de la Asimilación

Permite entender el pilar fundamental del aprendizaje significativo: cómo los nuevos conocimientos se integran en los viejos. La asimilación ocurre cuando una nueva información es integrada en una estructura cognitiva más general, de modo que hay una continuidad entre ellas y la una sirve como expansión de la otra.

La Asimilación Obliteradora

Pero el proceso del aprendizaje significativo no termina ahí. Al principio, cada vez que se quiera recordar la información nueva, se podrá hacer como si esta fuese una entidad separada del marco cognitivo más general en el que se encuentra integrada. Sin embargo, con el paso del tiempo ambos contenidos se funden en uno solo, de modo que ya no se puede evocar solamente uno entendiéndolo como una entidad separada de la otra.

El Aprendizaje Memorístico

En el aprendizaje memorístico, los nuevos contenidos se van acumulando en la memoria sin quedar vinculados a los viejos conocimientos por medio de la significación. Esta



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

clase de aprendizaje se diferencia del aprendizaje significativo no solo porque no ayude a expandir el conocimiento real, sino porque además la nueva información es más volátil y fácil de olvidar.

Los Tipos de Aprendizaje Significativo

El aprendizaje significativo se opone al tipo anterior, fundamentalmente, porque para que se produzca es necesario buscar de forma activa una vinculación personal entre los contenidos que aprendemos y aquellos que ya habíamos aprendido. Ahora bien, en este proceso hay espacio para encontrar diferentes matices. David Ausubel distingue entre tres clases de aprendizaje significativo:

- **Aprendizaje de Representaciones**

Se trata de la forma más básica de aprendizaje. En ella, la persona otorga significado a símbolos asociándolos a aquella parte concreta y objetiva de la realidad a la que hacen referencia, recurriendo a conceptos fácilmente disponibles.

- **Aprendizaje de Conceptos**

Este tipo de aprendizaje significativo es parecido al anterior y se apoya en él para existir, de modo que ambos se complementan y "encajan" entre sí. Sin embargo, hay una diferencia



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

entre ambos. En el aprendizaje de conceptos, en vez de asociarse un símbolo a un objeto concreto y objetivo, se relaciona con una idea abstracta, algo que en la mayoría de los casos tiene un significado muy personal, accesible solo a partir de nuestras propias experiencias personales, algo que hemos vivido nosotros y nadie más.

- **Aprendizaje de Proposiciones**

En este aprendizaje el conocimiento surge de la combinación lógica de conceptos. Por eso, constituye la forma de aprendizaje significativo más elaborada, y a partir de ella se es capaz de realizar apreciaciones científicas, matemáticas y filosóficas muy complejas. Como es un tipo de aprendizaje que demanda más esfuerzos, se realiza de modo voluntario y consciente. Por supuesto, se sirve de los dos anteriores tipos de aprendizaje significativo.

2.2.2 ROBERT GAGNE

La Teoría del Aprendizaje de Robert Gagné se considera como tal el resultado de la interrelación entre persona y ambiente, siendo un cambio de tipo comportamental, conductual e incluso de disposición o actitud respecto a una parte o la totalidad de la realidad.

Para Gagné, la información llega al sistema nervioso a través de los receptores sensoriales, para posteriormente procesarse y almacenarse en la memoria hasta que sea necesaria su recuperación. Si dicha información se corresponde con alguna previa puede



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

pasar fácilmente a almacenarse, pero en caso contrario será necesaria la práctica y repetición del aprendizaje. Las emociones intensas y las motivaciones facilitan (o dificultan, según el caso) dicho almacenamiento y posterior recuperación.

El papel de la motivación en el aprendizaje

A la hora de recuperar la información, debe suceder alguna situación o estímulo que exija utilizar el aprendizaje almacenado, el cual ante dicho estímulo pasa a un hipotético generador de respuestas interno. Tras su paso por este generador se produce la conducta, teniendo en cuenta a la hora de escoger cual aplicar el nivel de control y las expectativas propias y ajenas respecto a la conducta y la meta u objetivo a cumplir con ella. Así, la motivación actúa como motor del aprendizaje y, a la vez hace que se creen más situaciones para poner en práctica lo aprendido, ya que crea más oportunidades en las que se detecta una situación en la que las nuevas habilidades adquiridas pueden ser útiles.

Los productos de dichos aprendizajes, asimismo, también son clasificados en cinco categorías principales.

1. Habilidades Motoras: La destreza motora es fundamental a la hora de poder actuar. Se precisa un entrenamiento para conseguir que el movimiento sea automatizado y pueda realizarse con precisión, especialmente en el caso de conductas que exijan el seguimiento de una secuencia de acciones.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

2. Información Verbal: Este tipo de capacidad o aprendizaje es el que se refiere al proceso de transmisión de información y a la retención de datos concretos como nombres o recuerdos.

3. Habilidades Intelectuales: Se trata de las capacidades que permiten captar, interpretar y utilizar elementos cognitivos con el fin de interpretar la realidad, incluyendo la capacidad de simbolización. Este tipo de habilidades son de gran utilidad para discriminar estímulos y asociar simbología y realidad.

4. Destrezas y Estrategias Cognoscitivas: Este tipo de habilidades se refieren a los procesos cognitivos que utilizamos para captar, analizar, trabajar y recuperar la información. Asimismo, está vinculado con la elección de conductas adaptativas al entorno y sus demandas concretas. Atención, estilo de respuesta o planificación son varios ejemplos de este tipo de habilidades, y según la teoría de Gagné trabajan a la vez.

5. Actitudes: Se consideran actitudes a los estados internos que influyen a la hora de elegir las conductas y comportamientos hacia situaciones, personas u objetos concretos. Son, en definitiva, predisposiciones que nos inclinan más hacia una opción o hacia otra y que moldean nuestra manera de comportarnos.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

Etapas del Aprendizaje

Independientemente del tipo de conocimiento, habilidad o disposición que se adquiera, la teoría del aprendizaje de Gagné considera el aprendizaje como un proceso el cual puede dividirse en diferentes etapas antes de la adquisición del conocimiento. Dichas etapas o fases son las siguientes.

Primera fase: Motivación: La primera fase en el proceso de aprender es la fase de motivación. En esta fase básicamente se establece un objetivo, orientando la atención hacia él. De este modo sabemos hacia qué debemos dirigir nuestras acciones.

Segunda fase: Aprehensión: En esta segunda fase se utilizan procesos de atención y percepción selectiva cuando un cambio en algún estímulo atrae la atención y nos hace focalizarnos física y cognitivamente en él.

Tercera fase: Adquisición: Si bien las fases anteriores se basan principalmente en la fijación de la atención y la intención de atender, durante la tercera fase se produce la adquisición y codificación de la información recopilando los estímulos y trabajando con ellos. Esta tercera fase es la principal en el proceso de aprendizaje dado que es el momento en que se adquiere el conocimiento.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

Cuarta fase: Retención: Tras la adquisición de la información se procede a almacenarlo en la memoria, teniendo que vigilar la posible interferencia con otros conocimientos siendo favorecida dicha retención por estos.

Quinta fase: Recuperación: Una vez retenida la información el aprendizaje permanece en la memoria hasta que algún tipo de estímulo desencadena la necesidad de recuperarla. En esta situación nace el recuerdo de la información almacenada tras un procesamiento de las necesidades que surgen del estímulo o demanda.

Sexta fase: Generalización: Una parte muy importante del aprendizaje es la capacidad para generalizar la información. En esta fase del proceso de aprendizaje se construye una asociación entre el conocimiento adquirido y recuperado y las diferentes situaciones en las cuales podría demandarse dicho conocimiento. Esta generalización permite establecer conductas adaptativas ante estímulos novedosos de los que no tenemos información. Puede ser entendida como una de las principales metas del proceso de aprendizaje, ya que es aquí donde se nota la utilidad de lo aprendido al llevarlo más allá del contexto inicial.

Séptima fase: Desempeño: La séptima fase del proceso de aprendizaje es la de desempeño. En esta fase el individuo transforma el conocimiento aprendido en acción, realizando una conducta en respuesta a la estimulación externa o interna.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

Octava fase: Retroalimentación: La comparación entre los resultados de la actuación derivada del uso del aprendizaje y las expectativas que se tuvieron respecto a dichos resultados son la última fase del proceso. Si los resultados son los esperables o mejores, se fortalecerá el aprendizaje, mientras que en caso contrario se intentará modificar o se descartará en esa situación en favor de otras alternativas.

2.2.3. JOHN D. BRANSFORD

El conocimiento se adquiere inicialmente en un texto específico; para comprender que ocurre este conocimiento debe ser más abstracto, de forma que pueda ser relacionado.

Ambientes de aprendizaje John Bransford Marca 3 perspectivas sobre ambiente de aprendizaje:

- **Ambientes Concentrados en quien Aprenden:**

Nos referimos a ambientes que ponen atención cuidadosa a conocimientos, habilidades, actitudes, y creencias que los infantes traen al espacio escolar, en marca un término; enseñanza diagnóstica que tiene como finalidad de descubrir lo que piensan los estudiantes en relación con los problemas inmediatos que enfrente. La enseñanza diagnóstica proporciona un ejemplo de cómo iniciar desde la estructura del conocimiento del niño, la información se obtiene mediante la observación, preguntas y conversación. Para promover el aprendizaje es importante centrarse en cambios controlados a la estructura de un contexto



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

dato. Los ambientes centrados en el que aprende incluyen a maestros que estén pendientes de que los estudiantes construyan sus propios significados, comenzando con las creencias, conocimientos y las prácticas culturales que traen al salón de clases.

- **Ambientes Centrados en el Conocimiento:**

Los ambientes que están centrados en quien aprende no necesariamente ayudan a los estudiantes a adquirir los conocimientos y habilidades necesarias para funcionar con efectividad la sociedad, los ambientes centrados al conocimiento toman en serio la necesidad de ayudar a los estudiantes a convertirse en conocedores, se enfocan en los tipos de información y de actividades que ayudan a los estudiantes a desarrollar una comprensión de las disciplinas. Una alternativa para simplemente avanzar a través de una serie de ejercicios que derivan de un cuadro sinóptico y secuencial es exponer a los estudiantes a los asuntos más importantes de una materia a medida que llegan de manera natural a situaciones problematizadas. Las actividades pueden estructurarse de tal manera que los estudiantes sean capaces de explorar, explicar, extender y evaluar su progreso. Las ideas se adquieren mejor cuando los estudiantes ven una necesidad o una razón para su uso;

- **Ambientes Centrados en la Evaluación:**

Los principios básicos de la evaluación son aquellos que proporcionan oportunidades de retroalimentación y de revisión, es decir que aseguran que lo evaluado sea congruente con



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

las metas de aprendizaje. Evaluación formativa y retroalimentación: la evaluación y la retroalimentación se enfocan a la comprensión y no sólo a la memorización de procedimientos y de hechos, La retroalimentación que dan a los estudiantes es formal o informal.

La autoevaluación es una parte importante del acercamiento meta cognitivo a la instrucción. Las evaluaciones diseñadas adecuadamente ayudan a los maestros a darse cuenta de la necesidad de volver a pensar en las prácticas de enseñanza.

El éxito de la familia como un ambiente de aprendizaje, especialmente en los primeros años de vida de los niños ha proporcionado inspiración y guía para recomendar algunos cambios en las escuelas. La televisión: la televisión tiene un impacto en el aprendizaje de los niños que debe tomarse en serio. Pero el medio no es inherentemente benéfico o perjudicial.

El contenido que los estudiantes observan y cómo lo hacen, tiene efectos importantes sobre lo que aprenden; es especialmente significativo el hecho de que la programación informativa o educativa ha mostrado tener efectos benéficos en los logros escolares, y que una preponderancia de programas de entretenimiento no educativos tiene efectos negativos. Más aún, los beneficios de la observación informativa ocurren a pesar del hecho de que la relación sea de respecto a los programas de entretenimiento que ven los niños pequeños.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

2.2.4. JEROME SEYMOUR BRUNER

Bruner (Estados Unidos, 1915 - 2016) es uno de los psicólogos que más han influido en el desarrollo de la psicología en el siglo XX, y lo es por un buen motivo. Después de doctorarse en la Universidad de Harvard en el año 1941, realizó una serie de trabajos e investigaciones sobre la percepción y el aprendizaje que lo llevaron a enfrentarse a los conductistas, como B. F. Skinner, que entendían este proceso como producto de la memorización de respuestas apropiadas (o "útiles") ante ciertos estímulos. Cuando, durante los años 50, Bruner actuó como impulsor de la revolución cognitiva que terminaría en la creación del Center for Cognitive Studies de Harvard y la consolidación de la psicología cognitiva, la crisis del paradigma conductista se agravó y empezó a forjarse la corriente cognitivista, que hoy es la dominante en prácticamente todo el mundo.

Los tres Modelos de Aprendizaje de Jerome Bruner

1. Modelo Inactivo: El modelo que propuso Bruner es el modo de aprendizaje que aparece primero, ya que se basa en algo que realizamos desde los primeros días de vida: la acción física, en el significado más amplio del término. En este, la interacción con el entorno sirve como base para la representación actuante, es decir, el procesamiento de la información sobre aquello que tenemos cerca que nos llega a través de los sentidos.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

Así, en el modelo inactivo de Jerome Bruner el aprendizaje se realiza a través de la imitación, la manipulación de objetos, el baile y la actuación, etc. Se trata de un modo de aprendizaje equiparable a la etapa sensoriomotriz de Piaget. Una vez consolidados ciertos aprendizajes a través de este modo, aparece el modelo icónico.

2. Modelo Icónico: El modo icónico de aprendizaje se fundamenta en el uso de dibujos e imágenes en general que puedan servir para aportar información sobre algo más allá de ellas mismas. Ejemplos de aprendizajes basados en el modelo icónico son la memorización de países y capitales observando un mapa, la memorización de distintas especies animales viendo fotografías, o dibujos o películas, etc. Para Jerome Bruner, el modo icónico de aprendizaje representa la transición de lo concreto a lo abstracto, y por tanto presenta características que pertenecen a estas dos dimensiones.

3. Modelo Simbólico: El modelo simbólico se basa en el uso del lenguaje, ya sea hablado o escrito. Como el lenguaje es el sistema simbólico más complejo que existe, es a través de este modelo de aprendizaje como se accede a los contenidos y procesos relacionados con lo abstracto. Aunque el modelo simbólico es el último en aparecer, Jerome Bruner recalca que los otros dos siguen produciéndose cuando se aprende de este modo, si bien han perdido buena parte de su protagonismo. Por ejemplo, para aprender los patrones de movimiento de una danza tendremos que recurrir al modo enactivo independientemente de nuestra edad, y lo mismo ocurrirá si queremos memorizar las partes del cerebro humano.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

El Rol de los Maestros y Tutores

Aunque Jerome Bruner señaló que el aprendiz tiene un papel activo en el aprendizaje, también puso mucho énfasis en el contexto social y, concretamente, en el papel de las que supervisan este aprendizaje. Bruner, al igual que hizo Vygotsky, sostiene que no se aprende de manera individual sino dentro de un contexto social, eso le lleva a la conclusión de que no hay aprendizaje sin la ayuda de otros, ya sean maestros, padres, amigos con más experiencia, etc. El papel de estos facilitadores es el de actuar como garantes de que se realice un descubrimiento guiado cuyo motor es la curiosidad de los aprendices. Dicho de otro modo, deben poner en juego todos los medios para que el aprendiz pueda desarrollar sus intereses y obtener práctica y conocimientos a cambio. Esta es la idea básica del andamiaje.

El Currículo Espiral

Las investigaciones de Jerome Bruner le han llevado a proponer un currículo educativo en espiral, en el que los contenidos sean revisados de forma periódica para que cada vez se vayan re-consolidando los contenidos ya aprendidos a la luz de la nueva información de la que se dispone. El currículum en espiral de Bruner plasma de manera gráfica lo que él entiende por aprendizaje: la reformulación constante de lo que se ha interiorizado para hacerlo más rico y lleno de matices según se van viviendo varias experiencias.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

2.2.5 HANS EYSENCK

Uno de los teóricos más importantes del estudio de la personalidad es Hans Eysenck. Un psicólogo nacido en Alemania, pero que a los 18 años se instaló en el Reino Unido donde creció profesionalmente. Llevó a cabo muchas investigaciones, aunque se hizo famoso por su teoría de la personalidad.

Su enfoque se enmarca dentro de la teoría de los rasgos, que asume que la conducta está determinada por unos atributos relativamente estables que son las unidades fundamentales de la propia personalidad, porque predisponen a una persona actuar de una manera determinada. Esto significa que los rasgos deben ser coherentes a través de situaciones y con el tiempo, pero pueden variar entre los individuos.

La personalidad según Hans Eysenck

Hans Eysenck desarrolló una teoría basada en los resultados del análisis factorial de las respuestas de unos cuestionarios de personalidad. El análisis factorial es una técnica que reduce el comportamiento a una serie de factores que pueden agruparse juntos bajo un encabezado llamado dimensión, ya que comparten unos atributos comunes.

Como conclusión, identificó tres dimensiones independientes de la personalidad que explicaré más adelante:



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

- **Neuroticismo (N). Extraversión (E). Psicoticismo (P).**

Lo que recibe el nombre de modelo PEN. Este modelo pretende ser explicativo y causal, pues determina las bases biológicas de estas dimensiones y las confirma experimentalmente.

Las Dimensiones del Modelo de Eysenck

- **Neuroticismo (estabilidad-inestabilidad emocional)**

Las personas con inestabilidad emocional muestran ansiedad, histeria y obsesión. Con frecuencia tienden a reaccionar de forma emocionalmente exagerada y tienen dificultad para volver a un estado normal después de la activación emocional. En el otro extremo la persona es ecuánime, calmada y con un alto grado de control emocional.

- **Extraversión (extraversión-introversión)**

Los extravertidos se caracterizan por la sociabilidad, impulsividad, desinhibición, vitalidad, optimismo y agudeza de ingenio; mientras que los introvertidos son tranquilos, pasivos, poco sociables, atentos, reservados, reflexivos, pesimistas y tranquilos. Eysenck piensa que la principal diferencia entre los extravertidos y los introvertidos se encuentra en el nivel de excitación cortical.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

- **Psicoticismo**

Las personas con puntuaciones altas en psicoticismo se caracterizan por ser insensibles, inhumanas, antisociales, violentas, agresivas y extravagantes. Estas puntuaciones altas se relacionan con distintos trastornos mentales, como la propensión a la psicosis. En contraste con las otras dos dimensiones, el psicoticismo no cuenta con un extremo inverso, sino que es un componente presente en distintos niveles en las personas.

2.2.6. CRONBACH

La psicometría es la disciplina que se encarga de medir y cuantificar variables psicológicas de la psique humana, mediante un conjunto de métodos, técnicas y teorías. A esta disciplina pertenece el Alfa de Cronbach (α), un coeficiente utilizado para medir la fiabilidad de una escala de medida o test. La fiabilidad es un concepto que tiene varias definiciones, aunque a grandes rasgos se puede definir como la ausencia de errores de medida en un test, o como la precisión de su medición.

El Alfa de Cronbach (se representa mediante α) le debe su nombre a Lee Joseph Cronbach, que bautizó este coeficiente así en 1951. Este coeficiente consiste en la media de las correlaciones entre las variables que forman parte de la escala, y puede calcularse de dos maneras: a partir de las varianzas (Alfa de Cronbach) o de las correlaciones de los ítems (Alfa de Cronbach estandarizado).



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

Tipos de fiabilidad

La fiabilidad de un instrumento de medida tiene varias definiciones o “subtipos”, y por extensión, existen también diferentes métodos para determinarlos. Estos subtipos de fiabilidad son 3, y de manera resumida, estas son sus características:

Consistencia Interna: Es la fiabilidad como consistencia interna. Para calcularla se utiliza el Alfa de Cronbach, que representa la consistencia interna del test, es decir, el grado en que todos los ítems del test cavarían entre sí.

Equivalencia: Implica que dos test sean equivalentes o “iguales”; para calcular este tipo de fiabilidad, se utiliza un método de dos aplicaciones llamado formas paralelas o equivalentes, donde se aplican de forma simultánea dos test. Es decir, el test original (X) y el test diseñado específicamente como equivalente (X’).

Estabilidad: La fiabilidad también se puede entender como la estabilidad de una medida; para calcularla, se utiliza también un método de dos aplicaciones, en este caso el test-retest. Consiste en aplicar el test original (X), y pasado un lapso de tipo, el mismo test (X).

Otros: Otro “subtipo” de fiabilidad y que incluiría la 2 y la 3, es aquel que se calcula a partir de un test-retest con formas alternativas; es decir, se aplicaría el test (X), transcurriría



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082
ACUERDO N.º 175

un lapso de tiempo y se volvería a aplicar un test (esta vez una forma alternativa del test, el X’).

El Alfa de Cronbach es un método de cálculo del coeficiente de fiabilidad, que identifica la fiabilidad como consistencia interna. Se denomina así porque analiza hasta qué punto medidas parciales obtenidas con los diferentes ítems son “consistentes” entre sí y por tanto representativas del universo posible de ítems que podrían medir ese constructo.

¿Cuándo utilizarlo?

Se utilizará el coeficiente Alfa de Cronbach para calcular la fiabilidad, salvo en casos en los que tengamos un interés expreso en conocer la consistencia entre dos o más partes de un test (por ej. primera mitad y segunda mitad; ítems pares e impares) o cuando queramos conocer otros “subtipos” de fiabilidad (por ejemplo basados en métodos de dos aplicaciones como el test-retest). Por otro lado, en el caso de que estemos trabajando con ítems valorados dicotómicamente, se utilizarán las fórmulas de Kuder-Richardson (KR –20 y KR -21). Cuando los ítems tengan diferentes índices de dificultad, se utilizará la fórmula KR –20. En el caso de que el índice de dificultad sea igual, utilizaremos KR –21. Hay que tener en cuenta que en los principales programas de estadística ya existen opciones para aplicar esta prueba de manera automática, de manera que no hay que conocer los detalles matemáticos de su aplicación. Sin embargo, saber cuál es su lógica resulta útil para tener en cuenta sus limitaciones a la hora de interpretar los resultados que aporta.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

Interpretación

El coeficiente Alfa de Cronbach oscila entre el 0 y el 1. Cuanto más próximo esté a 1, más consistentes serán los ítems serán entre sí (y viceversa). Por otro lado, hay que tener en cuenta que a mayor longitud del test, mayor será alfa (α). Eso sí, esta prueba no sirve por sí misma para conocer de una manera absoluta la calidad del análisis estadístico realizado, ni la de los datos sobre los que se trabaja.

2.2.7. LEV VYGOTSKY

La Teoría Sociocultural de Vygotsky pone el acento en la participación proactiva de los menores con el ambiente que les rodea, siendo el desarrollo cognoscitivo fruto de un proceso colaborativo. Lev Vigotsky (Rusia, 1896-1934) sostenía que los niños desarrollan su aprendizaje mediante la interacción social: van adquiriendo nuevas y mejores habilidades cognoscitivas como proceso lógico de su inmersión a un modo de vida.

Lev Vygotsky también es uno de los autores más influyentes e importantes en el campo de la educación y la psicología. La Teoría del Desarrollo Sociocultural de Vygotsky afirma que los individuos aprenden a través de las interacciones sociales y su cultura. Vygotsky explica que el diálogo es una herramienta psicológica importante en el desarrollo del pensamiento del niño, y a medida que los niños crecen y se desarrollan, su lenguaje básico se vuelve más complejo.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

Además, como psicólogo constructivista igual que Piaget, piensa que los niños aprenden de forma activa y a través de experiencias prácticas. Ahora bien, Vygotsky piensa que el aprendizaje se construye mediante las interacciones sociales, con el apoyo de alguien más experto. No como el psicólogo suizo, que afirma que el conocimiento se construye de manera individual. Vygotsky fue importante para poder entender el aprendizaje colaborativo y para saber más sobre la influencia del entorno sociocultural en el desarrollo cognoscitivo de los niños.

Algunos de los principios básicos de la teoría de Vygotsky son los siguientes:

- Los niños se desarrollan a través de conversaciones informales y formales con los adultos.
- Los primeros años de vida son fundamentales para el desarrollo, ya que es donde el pensamiento y el lenguaje se vuelven cada vez más independientes.
- Las actividades mentales complejas comienzan en las actividades sociales básicas.
- Los niños pueden realizar tareas más difíciles con la ayuda de un individuo más experto.
- Tareas que son un reto promueven el crecimiento del desarrollo cognitivo.

Tanto Piaget como Vygotsky son dos teóricos constructivistas, aunque este último es considerado el principal precursor del constructivismo social. Ambos piensan que los niños



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

son aprendices activos que organizan activamente la nueva información con la información ya existente. Por tanto, Piaget y Vygotsky postularon que el conocimiento se construye por cada sujeto y no es el resultado de una adquisición de respuestas.

Ambos autores piensan que, con el tiempo, el desarrollo cognitivo disminuye. También creen que el desarrollo cognitivo se inicia con un conflicto. Por ejemplo, en el caso de Piaget, cuando el niño se da cuenta de que una nueva idea no encaja con un el conocimiento previo, y entonces es necesario que éste busque una nueva respuesta para que permita el equilibrio.

Además, tanto Piaget como Vygotsky comparten la idea de la importancia del juego en el aspecto psicológico, pedagógico y social del ser humano. Por último, ambos piensan que el lenguaje es importante para el desarrollo cognitivo, pero desde diferentes perspectivas.

2.2.8. JEAN PIAGET

Jean Piaget (1896 – 1980) fue un psicólogo, biólogo y epistemólogo suizo. Desarrolló sus tesis en torno al estudio del desarrollo psicológico en la infancia y la teoría constructivista del desarrollo de la inteligencia. De ahí surgió lo que conocemos como la Teoría del Aprendizaje de Piaget.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

La Teoría del Aprendizaje de Piaget

Jean Piaget es uno de los más conocidos psicólogos del enfoque constructivista, una corriente que bebe directamente de las teorías del aprendizaje de autores como Lev Vygotsky o David Ausubel.

¿Qué es el enfoque constructivista?

El enfoque constructivista, en su vertiente de corriente pedagógica, es una manera determinada de entender y explicar las formas en las que aprendemos. Los psicólogos que parten de este enfoque ponen énfasis en la figura del aprendiz como el agente que en última instancia es el motor de su propio aprendizaje.

Los padres, maestros y miembros de la comunidad son, según estos autores, facilitadores del cambio que se está operando en la mente del aprendiz, pero no la pieza principal. Esto es así porque, para los constructivistas, las personas no interpretan literalmente lo que les llega del entorno, ya sea a través de la propia naturaleza o a través de las explicaciones de maestros y tutores.

La teoría constructivista del conocimiento nos habla de una percepción de las propias vivencias que siempre está sujeta a los marcos de interpretación del “aprendiz”.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

El aprendizaje como reorganización

¿Por qué se dice que Piaget es constructivista? En términos generales, porque este autor entiende el aprendizaje como una reorganización de las estructuras cognitivas existentes en cada momento. Es decir: para él, los cambios en nuestro conocimiento, esos saltos cualitativos que nos llevan a interiorizar nuevos conocimientos a partir de nuestra experiencia, se explican por una recombinación que actúa sobre los esquemas mentales que tenemos a mano tal como nos muestra la Teoría del Aprendizaje de Piaget.

El Concepto de 'esquema'

El concepto de esquema es el término utilizado por Piaget a la hora de referirse al tipo de organización cognitiva existente entre categorías en un momento determinado. Es algo así como la manera en la que unas ideas son ordenadas y puestas en relación con otras. Jean Piaget sostiene que un esquema es una estructura mental concreta que puede ser transportada y sistematizada. Un esquema puede generarse en muchos grados diferentes de abstracción. En las primeras etapas de la niñez, uno de los primeros esquemas es el del ‘objeto permanente’, que permite al niño hacer referencia a objetos que no se encuentran dentro de su alcance perceptivo en ese momento. Tiempo más tarde, el niño alcanza el esquema de ‘tipos de objetos’, mediante el cual es capaz de agrupar los distintos objetos en base a diferentes “clases”, así como comprender la relación que tienen estas clases con otras. La idea de “esquema” en Piaget es bastante similar a la idea tradicional de ‘concepto’, con la salvedad



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

de que el suizo hace referencia a estructuras cognitivas y operaciones mentales, y no a clasificaciones de orden perceptual.

El aprendizaje como adaptación

Una de las ideas fundamentales para la Teoría del Aprendizaje de Piaget es el concepto de inteligencia humana como un proceso de naturaleza biológica. El suizo sostiene que el hombre es un organismo vivo que se presenta a un entorno físico ya dotado de una herencia biológica y genética que influye en el procesamiento de la información proveniente del exterior. Las estructuras biológicas determinan aquello que somos capaces de percibir o comprender, pero a la vez son las que hacen posible nuestro aprendizaje. A su vez, dentro de la dinámica de adaptación operan dos procesos: la asimilación y la acomodación.

- **Asimilación:** La asimilación hace referencia a la manera en que un organismo afronta un estímulo externo en base a sus leyes de organización presentes. Según este principio de la adaptación en el aprendizaje, los estímulos, ideas u objetos externos son siempre asimilados por algún esquema mental preexistente en el individuo. En otras palabras, la asimilación hace que una experiencia sea percibida bajo la luz de una “estructura mental” organizada con anterioridad. Por ejemplo, una persona con baja autoestima puede atribuir una felicitación por su trabajo a una forma de manifestar lástima por él.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

- **Acomodación:** La acomodación, por el contrario, involucra una modificación en la organización presente en respuesta a las exigencias del medio. Allí donde hay nuevos estímulos que comprometen demasiado la coherencia interna del esquema, hay acomodación. Es un proceso contrapuesto al de asimilación.

- **Equilibración:** Es de este modo que, mediante la asimilación y la acomodación, somos capaces de reestructurar cognitivamente nuestros aprendizajes durante cada etapa del desarrollo. Estos dos mecanismos invariantes interactúan uno con otro en lo que se conoce como el proceso de equilibración. El equilibrio puede ser entendido como un proceso de regulación que rige la relación entre la asimilación y la acomodación.

Piaget describe el proceso de equilibración entre asimilación y acomodación como el resultante de tres niveles de complejidad creciente:

- El equilibrio se establece en base a los esquemas del sujeto y los estímulos del entorno.
- El equilibrio se establece entre los propios esquemas de la persona.
- El equilibrio se convierte en una integración jerárquica de esquemas distintos.

Como señala Piaget dentro de su Teoría del Aprendizaje, en este caso se produce un conflicto cognitivo, y en este momento es cuando se quiebra el equilibrio cognitivo previo. El ser humano, que constantemente persigue la consecución de un equilibrio, trata de hallar



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

respuestas, planteándose cada vez más interrogantes e investigando por su cuenta, hasta que alcanza el punto de conocimiento que lo restablece.

2.2.9. BURRHUS FREDERIC SKINNER

Uno de los principales defensores de este planteamiento fue Burrhus Frederic Skinner, quien a través de su Teoría de reforzamiento intentó dar una explicación al funcionamiento de la conducta humana como respuesta a ciertos estímulos.

¿Quién fue B. F. Skinner?.: Psicólogo, filósofo, inventor y autor. Estos son solamente algunas de las ocupaciones que se le atribuyen al archiconocido psicólogo, de origen estadounidense, Burrhus Frederic Skinner. Es considerado como uno de los principales autores e investigadores dentro de la corriente conductista de Norteamérica. Uno de sus principales objetos de estudio era la conducta humana. Concretamente, buscaba explicar cómo esta funcionaba como respuesta a distintos estímulos que pueden influir en ella.

Mediante la manipulación experimental y observación de la conducta animal, Skinner esbozó sus primeras teorías acerca del papel que el reforzamiento tiene en la conducta, creando a partir de estos los principios de la teoría del condicionamiento operante.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

Para Skinner la utilización de los llamados reforzamientos positivos y negativos era vital para modificar la conducta tanto humana como animal; bien para aumentar o potenciar ciertos comportamientos o bien para inhibirlos o eliminarlos.

Asimismo, Skinner se interesó por las aplicaciones prácticas de sus teorías; creando la “educación programada”. En este tipo de proceso educativo, se le explican al alumnado una serie de pequeños núcleos de información que deberá aprender de manera consecutiva para poder pasar al siguiente núcleo de información.

Finalmente, Skinner también dio origen una serie de ensayos rodeados de cierta polémica en los que proponía la utilización de técnicas psicológicas de modificación de conducta con el objetivo de aumentar la calidad de la sociedad y así reforzar la felicidad de las personas, como una especie de ingeniería social en pro de la felicidad y el bienestar de hombres y mujeres.

¿Qué es la teoría del reforzamiento?

La teoría del reforzamiento elaborada por Skinner, también conocida como condicionamiento operante o condicionamiento instrumental, intenta explicar la conducta humana en correspondencia con el medio ambiente o los estímulos que la rodean.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

Mediante el método experimental, Skinner llega a la conclusión de que la aparición de un estímulo desencadena una respuesta en la persona. Si esta respuesta es condicionada utilizando reforzadores positivos o negativos, se podrá ejercer una influencia en dicha reacción o conducta operante, la cual puede potenciarse o inhibirse. Skinner estableció que la conducta se mantiene de un contexto o situación a otra siempre que las consecuencias, es decir los reforzadores no cambien o lo hagan siguiendo unas ciertas lógicas, "reglas" que hay que descubrir.

Como consecuencia, tanto el comportamiento humano como el animal pueden ser condicionados o modificados utilizando una serie de estímulos que el sujeto puede considerar satisfactorios o no.

Explicado de una manera más sencilla, la Teoría del reforzamiento hace hincapié en que una persona tiene más probabilidades de repetir una conducta que es reforzada de manera positiva, así como será más probable que repita aquellas que estén asociadas a estímulos o refuerzos negativos.

¿Qué tipos de refuerzo existen?

Los estímulos condicionales o reforzadores tanto positivos como negativos, pueden utilizarse con la finalidad de rectificar o cambiar la conducta de la persona. Estos son de gran utilidad tanto en la terapia psicológica, como en el ámbito escolar, familiar o incluso laboral.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

Skinner diferenciaba entre dos tipos de reforzadores: los reforzadores positivos y los reforzadores negativos.

Reforzadores Positivos

Los reforzadores positivos son todas aquellas consecuencias que aparecen tras una conducta y que la persona considera satisfactorias o beneficiosas. Mediante estos reforzadores positivos o satisfactorios, se busca aumentar la tasa de respuesta de una persona, es decir que aumente la probabilidad de realizar o repetir una acción. Esto significa que los actos que son reforzados de manera positiva tendrán más probabilidades de repetirse puesto que van seguidos gratificaciones, premios o recompensas percibidas como positivas por la persona que realiza la acción.

A su vez, estos reforzadores positivos pueden ser clasificados en las siguientes categorías:

- **Reforzadores primarios o intrínsecos:** Son conductas que por sí mismas generan satisfacción. Por ejemplo, comer si se tiene hambre.
- **Reforzadores secundarios:** Se dan mediante aprendizaje y son externos a la persona. Pueden ser materiales, como el dinero o sociales, como el reconocimiento.
- **Reforzadores negativos:** Al contrario de lo que popularmente se cree, los reforzadores negativos no consisten en administrar castigos o estímulos aversivos a la persona; sino todo lo contrario. La utilización de reforzadores negativos busca



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

aumentar la tasa de respuesta de esta mediante la eliminación de aquellas consecuencias que esta considere negativas.

Por ejemplo, un niño que estudia para cierto exámen y obtiene una buena calificación. En este caso los padres le exigen de realizar alguna tarea doméstica o alguna actividad que le resulte desagradable. Como podemos observar, a diferencia del refuerzo positivo, en este caso se elimina la aparición un estímulo negativo o aversivo para que aumente una conducta determinada. No obstante, aquello sí tienen en común es los estímulos también tendrán que estar adaptados a los gustos de la persona.

Los programas de reforzamiento de Skinner

Tal y como se comentaba al inicio del artículo, además de teorizar acerca de la conducta humana, Skinner buscaba llevar estas teorías a la práctica real. Para ello, elaboró una serie de programas de refuerzo concretos, siendo los más destacados los programas de refuerzo continuo y refuerzo intermitente (refuerzo de intervalo y refuerzo de razón).

- **Refuerzo Continuo:** En el refuerzo continuo la persona es recompensada constantemente por una acción o conducta. La principal ventaja es que la asociación de forma de manera veloz y efectiva; sin embargo, una vez eliminado el refuerzo la conducta también se extingue rápidamente.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

- **Refuerzo Intermitente:** En estos casos solamente se refuerzan la conducta de la persona en determinadas ocasiones. Este programa a su vez se subdivide en dos categorías: refuerzo de intervalo (fijo o variable) o refuerzo de razón (fijo o variable)
- **Refuerzo de intervalo la conducta:** Es reforzada tras un periodo de tiempo previamente establecido (fijo) o un periodo de tiempo aleatorio (variable). Mientras que en el refuerzo de razón la persona tiene que llevar a cabo cierto número de conductas antes de que sea reforzada. Al igual que en el refuerzo de intervalo este número de respuestas puede ser previamente pactado (fijo) o no (aleatorio).

2.3 ESTADIOS PROPUESTOS POR PIAGET

Uno de los autores más relevantes en la Psicología evolutiva es, sin lugar a dudas, Jean Piaget. Su teoría del desarrollo se refiere fundamentalmente a la evolución del pensamiento desde que nace el niño hasta la adolescencia. La división en etapas de desarrollo que hace Piaget se corresponde con la división de etapas de nuestro actual sistema educativo. La Administración educativa reconoce así la importancia de los estudios de este autor en el campo del desarrollo infantil.

2.3.1 Estadios o periodo sensorio motor (0-2 años)

Es el periodo en el que los bebés empiezan a coordinar la información sensorial con las respuestas motrices para poder conocer el entorno y actuar sobre él.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

Este es el primero de los estadios del desarrollo de Jean Piaget. Piaget dividió el estadio sensorio motor en seis subetapas. Las cuales describen la transición gradual del niño de un organismo reflejo a uno reflexivo. Ahora, se van a revisar algunos de los aspectos que se consideran importantes en esta etapa.

El desarrollo de la conducta dirigida a metas.

Los primeros hábitos coordinados surgen del primer al cuarto mes de edad a medida que los bebés descubren que varias respuestas les satisfacen. Y, por ello merece la pena repetirlas. Estas respuestas se llaman reacciones circulares primarias. Entre los 4 y 8 meses descubren que pueden hacer cosas interesantes con los objetos externos y este tipo de respuestas se denominan reacciones circulares secundarias

- Entre los 8 y 12 meses los niños ya son capaces de coordinar más de una acción para lograr objetivos simples.
- Entre los 12 y 18 meses empiezan a experimentar con objetos e intentan inventar nuevos métodos para resolver problemas o producir interesantes resultados. Por ejemplo, un niño que antes utilizaba un pato de goma para que hiciera cua-cua ahora puede decidir dejarlo caer o aplastarlo para ver si estas acciones van a tener los mismos efectos u otros diferentes sobre el juguete. Estos esquemas de ensayo y de error se denominan reacciones circulares terciarias.
- A los 18 meses se empiezan a construir símbolos mentales o imágenes.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

Desarrollo de la imitación durante el periodo sensorio motor

Los bebés son incapaces de imitar respuestas nuevas mostradas por un modelo hasta los 8 o 12 meses. Sin embargo, los esquemas más imitativos de los bebés de esta edad son poco precisos. La imitación voluntaria adquiere mayor precisión entre los 12 a 18 meses.

Según Piaget, la imitación diferida es la capacidad para reproducir el comportamiento de un modelo ausente. Aparece por primera vez entre los 18 y los 24 meses.

El desarrollo de la permanencia del objeto.

Es la idea de que los objetos continúan existiendo cuando ya no están a la vista. Al igual que ocurre cuando no son detectados por medio de los otros sentidos. Los bebés no nacen siendo conscientes de esta idea.

De los 4 a 8 meses, los bebés son capaces de recuperar juguetes que están parcialmente ocultos o escondidos bajo algo transparente. Pero no lo hacen en el caso de que estén totalmente cubiertos. Y, por ello desde su perspectiva los objetos al desaparecer ya no existen.

Señales más claras de que el concepto de objeto está surgiendo en el bebé aparece entre los 8 y los 12 meses. Pero, el concepto de permanencia no está desarrollado.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

Entre los 12 y 18 meses de edad, el concepto de objeto mejora. Los niños que comienzan a caminar siguen los movimientos visibles de los objetos y los buscan donde los vieron por última vez. Sin embargo, la permanencia del objeto no está completa, debido a que el niño aún no puede elaborar las inferencias mentales necesarias para entender los desplazamientos invisibles.

Entre los 18 y los 24 meses, los niños son capaces de representar en forma mental los desplazamientos invisibles. En este punto, entienden por completo que los objetos tienen una “permanencia” propia.

2.3.2 Estadios pre operacional y de las operaciones concretas (2 – 11 años)

Este estadio se denomina pre operacional porque Piaget piensa que los niños a esta edad todavía no han adquirido las operaciones cognoscitivas que le permiten pensar de manera lógica. Es el segundo de los estadios del desarrollo de Jean Piaget.

Se encuentra dividido en dos subetapas o subestadios:

Etapa preconceptual (2-4 años): Los niños de estas edades poseen ideas, procesos cognoscitivos y conceptos primitivos en relación a los adultos.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

Ej.: Muchas veces muestran animismo, capacidad de atribuir vida a objetos inanimados.

Su razonamiento es precausal o transductivo porque cuando dos sucesos ocurren juntos piensan que uno es causa del otro.

Son egocéntricos, lo que provoca que su enfoque de sucesos se centre en lo que parece ser. Y, por ello es muy difícil que puedan distinguir entre la realidad y las apariencias.

Algo muy importante es que surge la función simbólica. Por ello los niños de esta edad juegan mucho a imaginarse por ejemplo que un zapato es un teléfono. Esto se denomina juego simbólico. En relación con esto Piaget considera saludable el tener un amigo imaginario porque ayuda a que se desarrollen intelectual, social y emocionalmente.

Etapa intuitiva (4-7 años): En esta etapa los niños son menos egocéntricos y más capaces de clasificar los objetos en base a atributos perceptuales como el tamaño, la forma o el color.

El pensamiento del niño se denomina intuitivo. Esto se debe a que la comprensión de los objetos y sucesos todavía se basa en su característica perceptual más sobresaliente. La forma en que parecen ser las cosas y no son capaces de procesar un pensamiento lógico o racional. Esto se debe a que no tienen las herramientas para ello.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

La única lógica que poseen es la intuitiva que se basa en la percepción. Por ello los niños de este período son incapaces de resolver problemas de inclusión de clases en los que hay que relacionar las partes con el todo.

Ej.: Si hay una serie de cuentas de madera, unas blancas y otras marrones el niño contesta bien cuando se le pregunta si hay más cuentas blancas o marrones, sin embargo, al preguntarle ¿hay más cuentas de madera o marrones? Responde que hay más marrones.

Los niños pre operacionales no han adquirido la noción de conservación porque no saben manejar las operaciones cognitivas de descentración. Es decir, la capacidad operacional concreta de considerar múltiples aspectos de un estímulo o situación. Lo contrario de centración o focalización y de reversibilidad. Es decir, la capacidad para revertir o negar una acción ejecutando mentalmente la acción opuesta.

2.3.3 Estadios operacional concreto (7-11 años)

Los niños están adquiriendo operaciones cognitivas y aplicando las nuevas habilidades a la hora de pensar en objetos y acontecimientos que han visto o experimentado de alguna manera.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

En el tercero de los estadios del desarrollo de Jean Piaget el niño no se deja guiar por las apariencias equívocas para llegar a la solución del problema. Ahora utiliza la lógica. Por ello el niño es ya capaz de resolver con facilidad varios de los problemas de conservación.

Es interesante que las inferencias transitivas se limitan, por lo general, a objetos reales que están físicamente presentes. Es decir, todavía no poseen el pensamiento abstracto.

Se desarrolla la capacidad de seriación, la capacidad de ordenar mentalmente a lo largo de una dimensión cuantificable como la altura o el peso.

Algunas formas de conservación se comprenden más rápido que otras y esto da lugar a un desfase horizontal. Ocurre debido a que algunos problemas que parecen bastante similares pueden diferir en cuanto al grado de complejidad. Piaget sostuvo que las capacidades operacionales evolucionan de forma gradual mientras que las habilidades más simples que aparecen primero se consolidan, combinan y reorganizan en estructuras mentales cada vez más complejas. A los 6-7 años se adquieren las operaciones cognoscitivas que permiten comprender la aritmética, pensar acerca del lenguaje...

2.3.4 Estadios de las operaciones formales. (A partir de los 12 años).

Los adolescentes utilizan el razonamiento hipotético deductivo y esto conlleva a que se pueda realizar una lógica formal. Surge así el último de los estadios del desarrollo de Jean



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

Piaget. Pueden pensar de forma inductiva, es decir, a partir de observaciones específicas se llega a generalizaciones amplias. Un ejemplo es el problema del péndulo.

Los operadores concretos no pueden generar y probar de manera sistemática el rango concreto de posibilidades que les permitirían extraer una conclusión apropiada. Pueden comenzar con una hipótesis razonable, pero no pueden aislar los efectos de cada variable. Son incapaces de generar por sí mismos estrategias racionales y metódicas.

En este estadio o periodo se pueden observar una serie de implicaciones sociales e individuales:

El pensamiento operaciones formal puede cambiar a los adolescentes. Por un lado, puede allanar el camino para pensar acerca de lo que es posible alcanzar. Formar una identidad estable y lograr una amplia comprensión de las perspectivas psicológicas ajenas y las causas de su comportamiento. También están mejor preparados para tomar decisiones.

Por otra parte, los niños más pequeños tienden a aceptar el mundo como es. Además, comienzan a hacer caso a las figuras de autoridad mientras que los operadores formales comienzan a cuestionar todo.

Elkind define dos clases de egocentrismo:



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

- **Audiencia imaginaria:** Todos los que rodean al adolescente están tan preocupados y son tan críticos de sus acciones o apariencia como él.
- **Fábula personal:** Creencia en el carácter único de uno mismo y de sus experiencias personales.

Cree que ambas formas de egocentrismo se incrementan cuando los niños adquieren por primera vez las operaciones formales. Después, declinarán de forma gradual en medida en que los adolescentes mayores asumen los papeles adultos. Sin embargo, algunos estudiosos del desarrollo creen que la preocupación por sí mismos puede estar más vinculada al desarrollo de habilidades sociales avanzadas que permitan evaluar la forma en que podrían percibirlos otras personas ante su comportamiento que al pensamiento operacional formal.

2.4 FACTORES QUE INFLUYEN EN EL APRENDIZAJE

El aprendizaje es el proceso de adquirir conocimientos, habilidades, actitudes o valores, a través del estudio, la experiencia o la enseñanza, de esta manera existen factores que influyen en el proceso de enseñanza del aprendizaje.

Los factores permiten adaptarnos a las exigencias del ambiente, estos reajustes son tan importantes como cualquier otro proceso fisiológico y psicológicos que favorecen la adquisición de habilidades que determinan la clase y cantidad de perfeccionamiento en el aprendizaje



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

- **Factores fisiológicos:** Se relacionan con el estado físico del estudiante sobre el proceso del aprendizaje incluyen tanto los defectos sensoriales como los estados físicos generales resultantes tales como, la desnutrición los dientes defectuosos la fatiga la falta de sueño.
- **Factores Psicológicos:** Entre los más importantes se encuentran los siguientes, la motivación las técnicas de estudio, la longitud y la distribución de las practicas, las naturalezas de las materias, que han de ser aprendidas, la retención o permanencia.

Por lo tanto, son tres grandes factores que influyen en el aprendizaje: El factor cognitivo, el afectivo-social y el ambiental y de organización de estudio.

2.4.1. El Factor cognitivo

En este rubro las operaciones de pensamiento son determinantes para el aprendizaje y son procesos bien definidos y complejos como:

- Percibir (recibir a través de los sentidos los datos proporcionados por el medio, es la forma personal de interpretar la información).
- Observar (tomar conciencia del mundo que nos rodea, prestar estricta atención y vigilancia a un objeto o circunstancia movido por un propósito definido a través de nuestros sentidos), Interpretar (explicar el significado que tiene una experiencia,



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

dando un supuesto cierto, seguro y razonable que, siendo válido, es incompleto y parcial porque tiene componentes subjetivos).

- Analizar (es la distribución y separación de las partes en un todo hasta llegar a conocer sus principios elementales).
- Asociar (es la acción de relacionar una cosa con otra).
- Clasificar (organizar elementos y agruparlos conforme a sus principios y categorías, encierra un proceso de análisis y síntesis que permite sacar conclusiones).
- Comparar (establecer semejanzas, diferencias y relaciones en dos series de datos, hechos o conceptos).
- Expresar (manifestar lo que se quiere dar a entender en forma clara de manera oral o escrita).
- Retener (conservar en la memoria un acontecimiento, información o idea).
- Sintetizar (componer un todo por la composición de sus partes, es el resumen o el compendio de una materia, es la conclusión de la comprensión).
- Deducir (derivar de su origen o principio, partir de un principio general para llegar a un principio particular desconocido).
- Generalizar (extender o ampliar una idea o concepto, hacer general o común las características afines de los elementos).
- Evaluar (determinar la base sobre la cual se acepta haber aprendido o adquirido conocimientos es atribuir un valor al aprendizaje).



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

Las operaciones de pensamiento descritas anteriormente nos revelan la forma como enfrentar la realidad del mundo que nos rodea, la que resulta de un proceso de comprensión que transmitimos a través del lenguaje, nos permiten darles significado a las vivencias y al material en el que trabajamos. Es una continua comparación entre percepciones del momento y las experiencias acumuladas en la memoria, cuyo contenido es a su vez, constantemente reorganizado según las nuevas experiencias en un proceso dinámico que utiliza principalmente mecanismos de abstracción y generalización.

2.4.2. Factores afectivo-sociales o ambientales

Son factores que tienen relación con los sentimientos, las relaciones interpersonales y la comunicación que se debe establecer para el logro eficaz del proceso de aprendizaje.

Si se considera el aprendizaje como un elemento de interacción del sujeto con el medio, no se puede dejar de señalar que la actitud positiva hacia sí mismo, hacia los demás y hacia el medio es un factor determinante para el éxito del aprendizaje escolar, es por ello que la actitud, la motivación, la voluntad y las habilidades sociales juegan un papel importantísimo.

- **Actitud positiva:** Consiste en enfrentar situaciones y acontecimientos con la mejor situación poniendo al servicio las fortalezas y talentos que cada uno posee y tener altas expectativas sobre los resultados esperados.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

- **Motivación:** Es el deseo de hacer algo. Interés, es el objetivo que se quiere lograr con el fin de obtener algo es el ingrediente principal para el éxito en cualquier actividad que se emprenda.
- **Afectividad:** Es un factor en el desarrollo, su importancia es indiscutible para el equilibrio del niño, en sus aspectos emocionales, sociales y laborales. Las alteraciones del vínculo con los padres o con la familia, pueden afectar el desarrollo.

2.4.3. Factores Ambientales

El entorno del individuo es crucial para el desarrollo de la inteligencia, situaciones muy opresivas pueden limitarla al generar estabilidad emocional. El medio sociocultural es muy importante en el desarrollo intelectual de un individuo. Un sujeto que crezca en un ambiente con adecuados estímulos cognitivos puede desarrollar mayores aptitudes intelectuales frente a un sujeto que se crie en un ambiente con pobreza de estímulos.

Hábitos saludables: una dieta sana genera mejores condiciones para desarrollarse. Dormir adecuadamente facilita el desarrollo de los procesos cerebrales

Educación: Una educación esmerada puede proporcionar valiosas herramientas para desenvolverse.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

2.4.4. Factores ambientales y de Organización del estudio

Son todos aquellos elementos externos del medio ambiente que inciden positiva o negativamente en la calidad del estudio realizado por el alumno y la disposición ordenada de los elementos que conforman el acto de estudiar, entre los más importantes están el organizar el lugar, la mente y el tiempo, pero este factor se tocará más detenidamente en el siguiente capítulo.

- **Lugar de estudio:** Lo mejor es tu habitación personal, a la que debes dotar de las condiciones de iluminación, silencio, ventilación et., que favorezcan tu sesión de estudios.
- **Estudiar con o sin música:** La música vocal actúa como un distractor externo al concentrar sobre ella la atención del estudiante, que sigue la letra.
- **Mobiliario y postura:** La mesa debe ser bastante amplia la silla debe tener una altura que permita tener los pies sobre el piso formando un ángulo recto con las rodillas.

2.5 FACTORES AMBIENTALES Y ORGANIZACIÓN PARA EL ESTUDIO

Aunque la mayoría de los estudiantes concedan muy poca importancia a los factores ambientales, sin embargo, se ha demostrado, a partir de investigaciones realizadas, que estos factores influyen tanto en el éxito escolar como en el aprendizaje. Por tanto, el lugar de



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

estudio requiere de una serie de condiciones que favorezcan la sesión de estudio. En cualquier sitio se puede estudiar, pero es mejor buscar un lugar personal. El lugar que elijamos debería de ser siempre el mismo porque ayuda a crear un hábito de estudio y se asocia el lugar con la tarea académica. Este sitio puede ser tu propia habitación, un cuarto de estudio o una biblioteca pública (depende de tus preferencias y posibilidades).

Sea cual sea el lugar elegido, debe permitirte la concentración y evitar las distracciones como conversaciones, interrupciones o ruidos. Este lugar debe de estar ordenado, donde puedas encontrar todo el material que te haga falta (para evitar la pérdida de tiempo innecesaria). Además, es necesario que reúna unas condiciones adecuadas de iluminación, temperatura, ventilación, mobiliario... estos y otros factores intervendrán en tú rendimiento académico.

La iluminación, es preferible que sea natural. La luz debe de entrar por el lado contrario de la mano con la que se escribe. De esta forma, la luz se recibirá por la derecha si eres zurdo y por la izquierda si eres diestro (evitando la formación de sombras). Cuando sea necesario el uso de luz artificial se aconseja que se haga con una luz ambiental y otra luz que dé directamente a la mesa de estudio. La luz ha de estar distribuida de forma homogénea, evitando los contrastes de luce y sombras.

La temperatura que favorece la actividad mental es la que se sitúa entre los 18 y los 22 grados centígrados. Por debajo de esta temperatura el frío provocaría inquietud o nerviosismo



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

y, por el contrario, el calor provocaría somnolencia, sudor o inactividad. Tanto el frío como el calor afectan a nuestra concentración y atención. Se aconseja que la distribución de la temperatura sea homogénea.

El aire de la habitación de estudio es importante que se renueve periódicamente, pues con el paso del tiempo disminuye la proporción de oxígeno y dificulta la oxigenación del cerebro. Esto provoca que podamos sentir cierto malestar como dolor de cabeza, picor de ojos, mareos, sensación de cansancio, nerviosismo, etc. Si sucede esto es mejor dar un pequeño paseo y ventilar la habitación.

Además de contar con una habitación de estudio sería muy conveniente que ésta estuviese equipada con una silla, mesa y algún armario o estantería para poder ubicar el material necesario que emplearemos en el estudio y otro que tengamos de consulta. De esta forma se evitarán interrupciones innecesarias. La silla y la mesa de trabajo deben de estar a una altura adecuada y preferiblemente con respaldo recto para propiciar una actitud activa ante el trabajo.

Relacionado con el mobiliario estaría la forma de estudiar, es decir, la mejor postura que podemos adoptar es: sentado en una silla con la espalda recta, las piernas formando un ángulo recto y con los pies pegados al suelo, los antebrazos apoyados en la mesa y la cabeza inclinada levemente hacia delante. Así controlaremos la postura y evitaremos dolores y futuras lesiones de cuello y/o espalda. Si adoptamos una posición demasiado cómoda o nos



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

situamos en lugares como el sillón o la cama favorecemos el sueño e impediremos el correcto desarrollo de técnicas de estudio que nos ayuden al aprendizaje como el subrayado, hacer esquemas, por ejemplo.

El ruido es un distractor externo que dificulta la concentración ya que desvía nuestra atención. Para estudiar es aconsejable evitar todo tipo de ruidos ya sean conversaciones, voces, televisión, etc. Si el nivel de ruido ambiental es elevado podemos atenuarlo usando tapones en los oídos o con una música ambiental recomendada.

Es preferible que durante el estudio te acompañe el silencio. No obstante, hay personas a las que una música ambiental les relaja y concentra en dicha actividad. Si se prefiere estudiar con música, se aconseja un tipo de música lenta que contribuya a la concentración optimizando el rendimiento intelectual.

La música que reúne estas características es la música clásica o barroca, destacando compositores como Bach, Corelli, Haendel, Telemann, Vivaldi, Albinoni, entre otros. El volumen será bajo, porque el objetivo que se pretende con ella no es escuchar música sino favorecer una situación ideal de estudio.

Otra opción que nos podemos plantear es la de estudiar sólo o acompañado. Si estudiamos solos, tenemos menos elementos distractores a nuestro alrededor. Sin embargo, estudiar acompañado presenta unas ventajas puesto que favorece la memoria. Cuando



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

repetimos o escuchamos algo se facilita la comprensión, pues el vocabulario y la forma de expresarlo otro compañero es más cercana a nuestra expresión. Puede servirnos como un apoyo para los momentos en los que estamos desmotivados o nos falta interés. No obstante, se suele aconsejar repasar lo aprendido de forma individual.

2.5.1. FACTORES COGNITIVOS

La capacidad para aprender lenguas

Todas las personas tenemos la capacidad de aprender una segunda lengua o lengua extranjera.

La memoria: Es la capacidad mental que permite conservar, evitar, retener y recordar mediante procesos asociados inconscientes, impresiones, ideas y conceptos previamente experimentados.

- **Memoria a corto plazo**

Es la capacidad de reconocer datos inmediatos, permite retener durante unos segundos.

- **Memoria a largo plazo**

Es la capacidad casi infinita de conservar información durante minutos, horas, semanas, años.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

Pensamiento creativo: Pensar creativamente es uno de los tipos de pensamiento más interesantes que existen. En la generación o combinación de las ideas de una forma original, eficiente, fluida y flexible; que generalmente involucra una producción.

Inteligencia: Es la capacidad de adaptarse adecuadamente al medio y a nuevas situaciones. Es aprender con rapidez, usar razonamiento abstracto, comprender conceptos verbales y matemáticos y establecer relaciones para ejecutar tareas en forma eficaz.

La atención: Podríamos decir que es el filtro que nos ayuda a discriminar la información necesaria e innecesaria dependiendo de la actividad que estemos realizando.

Estilos de aprendizaje

Están relacionados con los factores de personalidad básicamente hay tres estilos de aprendizaje: kinestésico, visual y auditivo. Si averiguamos cual es nuestro estilo de aprendizaje podremos mejorar y potenciar nuestro proceso de aprendizaje.

Estrategias de aprendizaje

Son todos aquellos mecanismos que podemos en práctica para asimilar una materia o aprender algunas cosas.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

2.5.2. FACTORES AFECTIVO-SOCIAL

2.5.2.1 Factores Sociales

Patrones de pensamiento característicos que persisten a través del tiempo y de las situaciones, y que distinguen a una persona de la otra. La personalidad está íntimamente relacionada con el temperamento y el carácter. (Psicología del aprendizaje)

Temperamento: Conjunto de rasgos relativamente estables del organismo, determinados principalmente por la biología del mismo; y que se manifiestan en las diferentes formas de reacción conductuales que tiene la persona, características emocionales de la conducta.

Inteligencia: Se refiere hasta qué punto el individuo es considerado socialmente inteligente y como lo demuestra el coeficiente intelectual (C.I) de los test en la práctica o interacción con el medio.

Rasgos

- Características relativamente constantes y estables del carácter propio de la persona.
- Agrupaciones de conductas que se presenta habitualmente.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

Rasgos

Agresividad; Impulsividad; aventureros; emotivos; ansiosos.

Personalidad: Schopenhauer, filósofo alemán describe la personalidad como la relación entre los rasgos, la energía vital y la capacidad de sentir dolor.

2.5.3 FACTORES AMBIENTALES Y DE ORGANIZACIÓN

2.5.3.1. Ambientes de Aprendizaje

Es un espacio en el que los estudiantes interactúan, bajo condiciones y circunstancias físicas, humanas, sociales y culturales propicias, para generar experiencias de aprendizaje significativo y con sentido. Dichas experiencias son el resultado de actividades y dinámicas propuestas, acompañadas y orientadas por un docente. Específicamente, en el marco del desarrollo de competencias, un ambiente de aprendizaje se encamina a la construcción y apropiación de un saber que pueda ser aplicado en las diferentes situaciones que se le presenten a un individuo en la vida y las diversas acciones que este puede realizar en la sociedad. Este ambiente debe, por una parte, fomentar el aprendizaje autónomo, dando lugar a que los sujetos asuman la responsabilidad de su propio proceso de aprendizaje, por otra parte, generar espacios de interacción entre los estudiantes en los cuales el aprendizaje se construya conjuntamente de manera que se enriquezca la producción de saberes con el trabajo colaborativo y se reconozca la importancia de coordinar las acciones y pensamientos con los demás.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

¿Cómo generar estos ambientes?

Para lograrlo es necesario modernizar la práctica docente la cual debe consistir en una formación con los medios para su utilización como instrumentos didácticos, con el fin de propiciar el desarrollo de habilidades cognitivas en los estudiantes, facilitando y estimulando la intervención mediada sobre la realidad, la captación y comprensión de la información y la creación de entornos diferenciados para el aprendizaje. Los aspectos más importantes en la Modernización docente deben basarse en: Su formación para el uso crítico de las tecnologías de la información y la comunicación.

- Desarrollar la motivación en el estudiante.
- Planear estrategias de aprendizaje de situaciones reales.
- Diseñar de modelos de experimentación, que permitan retroalimentar sus logros.
- Realizar propuestas didácticas en el aula y fuera de ella.
- Ampliación de tratamientos interdisciplinarios.
- Centros educativos.

Debemos partir de la necesidad de generar modelos educativos en los que el docente sea un facilitador de aprendizajes, actualizado, comprometido con los avances científicos y tecnológicos, utilizando las tecnologías como herramienta en su práctica, y específicamente en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje, que implique desarrollar una metodología didáctica basada en la selección y planificación de estrategias de aprendizaje identificando las



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

tecnologías que permitan potenciar el logro de los objetivos a alcanzar. La Metodología didáctica es una guía de acción, un sistema de planificación organizado, formalizado y orientado a la obtención de un objetivo. La metodología permite al profesor la planificación flexible del proceso enseñanza aprendizaje, lo que implica la toma de decisiones, de manera consciente y reflexiva, con relación a las técnicas y actividades que puede utilizar para llegar a las metas de su curso, o de un programa académico.

¿Cómo se diseñan éstos ambientes?

Se diseñan a partir del trabajo colaborativo de diversos especialistas, pedagogos, profesores, cuya tarea es la adecuación de los contenidos de un curso y el diseño de estrategias didácticas motivadoras y contextualizadas, a través del uso de diferentes medios y recursos didácticos, en donde las tecnologías, como un curso en línea, sean incorporados para potenciar el logro de los aprendizajes. Esto implica la creación de comunidades académicas que socialicen experiencias, realicen investigación educativa, generen conocimientos y enriquezcan el trabajo académico.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

UNIDAD III

LAS TÉCNICAS DE GRAFO MOTRICIDAD

Técnica del Arrugado

Concepto: Es la técnica que consiste en arrugar el papel de color y tamaño

Objetivo General: Desarrollará la motricidad fina

Disponer al niño para el proceso de aprendizaje de la lecto-escritura

Objetivo Específico: -Lograr que el niño se integre al grupo -lograr el dominio digital

Materiales: Papel de diferente tamaño, goma

Periodo De Aplicación: Tres veces a la semana

Procedimiento: Previamente al realizar esta técnica realizaremos ejercicios de expresión corporal y luego se realizará el trabajo con una mano y luego con las dos manos, por último, con el pulgar y el índice, haciendo la pinza digital, esto es cuando se trabaja con papeles pequeños.

Técnica del rasgado

Concepto: Es cortar un papel con los dos dedos índice y pulgar

Objetivo General: Fomentar el desarrollo de la creatividad



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

Objetivo Específico: Lograr que el niño sepa que el papel también es un material de expresión

Materiales: Papel periódico, papel brillante, revistas , goma.

Periodo De Aplicación: Dos veces a la semana

Procedimiento: Anticipadamente al realizar esta técnica realizaremos ejercicios con los dedos, apoyándose en pulgar e índice.

Secuencia: Rasgar papel y pegar libremente en la hoja

Técnica del trozado

Concepto: Trozar consiste en cortar papeles pequeños utilizando los dedos índice y pulgar

Objetivo General: Desarrollar el movimiento adaptivo de las manos y dedos en el niño y niña

Objetivo Específico: Lograr la presión digital, dominio específico del espacio gráfico, desarrollo de la motricidad fina, lograr la intuición del control digital.

Materiales: Papel periódico, revistas.

Periodo De Aplicación: Tres veces a la semana

Procedimiento: Previamente al realizar esta técnica realizamos ejercicios de expresión corporal y luego con los dedos para facilitar mejor la técnica.

Secuencia: Trozar y pegar papel libremente en la hoja.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

Técnica de entorchado

Concepto: Consiste en torcer tiras de papel que sean largos, en esta técnica utilizamos la pinza digital. Esta técnica es recomendable antes de aprender a trabajar con la tijera y utilizando el lápiz.

Objetivo General: Ayuda en los procesos mentales, desarrollar la motricidad fina

Objetivo Específico: Lograr precisión digital, desarrollar la habilidad manual y la actividad perceptiva.

Materiales: Papel crepe, papel seda, revistas, goma, hojas de papel bond.

Periodo De Aplicación: Tres veces por semana en un tiempo de 20 a 30 minutos.

Procedimiento: Antes de aplicar esta técnica el niño ya deberá saber sostener el papel, girar hacia dentro para que se le haga más fácil de realizar Secuencia: Entorchar papel y pegar en la hoja.

Técnica del Dibujo Ciego

Concepto: Es una técnica que permite plasmar ideas artísticas en el papel blanco

Objetivo General: Originar el desarrollo de la motricidad fina, fomentar el desarrollo libre de la creatividad.

Objetivo Específico: Estimular la actividad sensorial descubriendo efectos de color.

Materiales: Hoja Blanca, vela, temperas.

Periodo De Aplicación: Una vez por mes en una clase de 25 a 30 minutos. Procedimiento:

Una vez por semana en un periodo de 20 minutos. Secuencia:



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

Dibuja un gato

Técnica de Dáctilo Pintura

Concepto: Técnica que consiste en utilizar pintura de agua y las huellas de la mano, dedos, puños, codos permite plasmar figuras de colores de las más variadas formas en un espacio plano.

Objetivo General: desarrollar el sentido del tacto, alcanzar la coordinación viso- motora

Objetivo Específico: ejercitar la disociación digital, estimular la actividad sensorial

Materiales: pintura, papel grueso, cartulina o cartón.

Periodo De Aplicación: Se trabajan con niños de 5 a 6 veces por semana en un periodo de 20 minutos

Procedimiento: Previo a la motivación sobre las manos y dedos, se organiza a los niños en pequeños grupos, se les facilita las hojas de bond o el papelote, en la pizarra o en el piso, en un recipiente se coloca la pintura donde pondrá su mano o pie para dejar su huella Secuencia:
Plasma con tu dedo índice y palma de la mano, libremente en la hoja.

Técnica El Puntillismo

Concepto: Es una técnica que utiliza la punta de diversos materiales, para cubrir con puntos de pintura de colores la superficie de figuras a gustos de los niños.

Objetivo General: desarrollar la coordinación viso-motora.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

Objetivo Específico: -promueve el desarrollo de la motricidad fina, estimula el trabajo con valores tanto individual como grupal.

Materiales: papel bond, temperas, marcadores, hisopos, pincel, colores, pintura de agua, crayones

Periodo De Aplicación: Se debe aplicar 2 veces por semana en tiempo de 30 a 40 minutos

Procedimiento: Es conveniente mostrar a los niños obras de pintores que usan este estilo.

Secuencia: Cubrir con puntos de colores la zanahoria.

Técnica del Esgrafiado

Es una técnica de arte donde se dibuja haciendo incisiones con un objeto punzo cortante, en la parte superficial de una cartulina u otra superficie previamente preparado con crayones.

Desarrolla la creatividad e imaginación, y favorece la psicomotricidad para el aprendizaje de movimientos finos.

Los materiales: cartulina, crayolas de varios colores, pincel o brocha, punzón, temperaturas de color negro.

Periodo De Aplicación: Es recomendable en periodos de 20 min. Máximo una vez por semana

Procedimiento: Se pinta la superficie e la cartulina con crayones de diversos colores y luego se procede a raspar la superficie con el punzón descubriendo la superficie de la hoja.

Secuencia: -Esgrafiar tu nombre.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

CARACTERÍSTICAS DE LAS ESTRATEGIAS

Las estrategias didácticas son un conjunto de procedimientos y principios que tienen como objetivo promover la autonomía en los niños. La educación de hace algunos años ha cambiado significativamente, con la aparición de las estrategias didácticas las cuales tienen grandes beneficios. Son también un conjunto de acciones que los docentes llevan a cabo de manera planificada para lograr los objetivos de aprendizaje.

Las estrategias didácticas implican la elaboración, por parte del docente, de un procedimiento o sistema de aprendizaje cuyas principales características son que constituya un programa organizado y formalizado y que se encuentre orientado a la consecución de unos objetivos específicos y previamente establecidos.

Como docentes es necesario planificar y programar el procedimiento, y para esto debe escoger y perfeccionar las técnicas que se consideren oportunas y eficaces para conseguir un proceso de enseñanza aprendizaje efectivo, se deberá tener en cuenta todo el abanico de posibilidades que existen dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje para, a continuación, realizar una toma de decisiones en relación a las técnicas y actividades a las que puede recurrir para lograr los objetivos establecidos.

Estas estrategias aparecen en respuesta a los métodos de enseñanza tradicionales, que además de compensar las carencias de estos métodos, resultan más estimulantes y



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

motivadores para los alumnos, lo cual aumenta el nivel de atención de estos y ayuda a mejorar los resultados académicos.

¿Cómo aplicar las estrategias?

Se deberá tener en cuenta los siguientes aspectos:

1. Establecer objetivos específicos
2. Poseer los conocimientos necesarios para la transmisión de la información
3. Prevenir y preparar materiales u objetos que serán necesarios para la enseñanza.
4. Asociar los conocimientos teóricos con los prácticos
5. Fomentar la autonomía de los niños y niñas
6. El docente es facilitador del aprendizaje y sirve de guía en la adquisición de estrategias.
7. Realizar evaluaciones periódicas para constatar el progreso de los niños y niñas.

Hay que considerar que estas estrategias **didácticas** parten de una visión constructivista de la enseñanza. Esto también significa que, además de elaborar la construcción del aprendizaje, las técnicas y estrategias utilizadas deberán ir modificándose en relación al progreso de los niños y niñas. De la misma manera, a la hora de establecer los objetivos el docente deberá partir de la base de conocimientos del niño; por lo que una evaluación previa de estos puede resultar especialmente útil. (Salvador, s.f.)



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

DIFERENCIA ENTRE ESTRATEGIAS Y TÉCNICAS

Las técnicas didácticas son procedimientos didácticos al servicio del aprendizaje, además son un recurso particular de que se vale para llevar a la práctica los propósitos planeados desde la estrategia, aplicando en periodos cortos. Se prestan a ayudar a realizar una parte del aprendizaje que se persigue con la estrategia.

Las estrategias de aprendizaje pueden ser:

Repaso. – tiene asociación simple de ideas.

Elaboración. – vinculación de lo aprendido, pero retoman la idea de autor

Organización. – dan sentido y significado a lo aprendido relacionando con su vida y le dan una nueva interpretación.

Las técnicas didácticas son:

1. Método de casos
2. Método de proyectos
3. Debates

Mientras que las estrategias abarcan aspectos generales, las técnicas con las que se proceden en el ámbito escolar, pueden resultar útiles para la trasmisión de información y conocimientos especialmente complejos. También para enseñanzas que se consideran complicadas como matemáticas o e inicio de la lectura.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

Como ejemplo de técnicas tenemos:

1. Subrayado
2. Notas
3. Resumen y síntesis
4. Esquemas mentales
5. Uso de fichas
6. Tomar apuntes, etc.

Se pueden vincular las técnicas y las estrategias, seleccionando la estrategia de acuerdo al aprendizaje que se está buscando repaso, elaboración u organización. Por lo tanto, para planificar una clase se requiere identificar el tipo de estrategia de Aprendizaje y las técnicas que te permitirán alcanzar el objetivo de la estrategia.

TIPOS Y ESTILOS DE ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE

Se conocen 5 tipos de estrategias de aprendizaje en el ámbito de la educación. Las tres primeras ayudan a los alumnos a crear y organizar las materias para que les resulte más sencillo su proceso de aprendizaje, la cuarta sirve para controlar la actividad cognitiva del alumno para conducir su aprendizaje, y la última es el apoyo de las técnicas para que se produzcan de la mejor manera. (Estrategias de aprendizaje, 2009)

Los tipos de estrategias son:



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

1. ESTRATEGIAS DE ENSAYO

Se basa en la repetición de los contenidos ya sea escrito o hablado, permite utilizar la táctica de la repetición como base o recordatorio; podemos leer en voz alta, copiar material, tomar apuntes, etc.

Ejemplo: las tablas de multiplicar

2. ESTRATEGIAS DE ELABORACIÓN

Este tipo de estrategia, se basa en crear uniones entre lo nuevo y lo familiar, puede ser, resumir, tomar notas libres, responder preguntas, describir cómo se relaciona la información, buscar sinónimos, etc... Un ejemplo sería asociar una palabra con una oración para una mejor comprensión.

Ejemplo: oraciones con la palabra aprendizaje.

3. ESTRATEGIAS DE ORGANIZACIÓN

Este tipo de estrategia se basa en una serie de modos de actuación que consisten en agrupar la información para que sea más sencilla para estudiarla y comprenderla. El aprendizaje en esta estrategia es muy efectivo, porque con las técnicas de: resumir textos,



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

esquemas, subrayado, etc. podemos incurrir un aprendizaje más duradero, no sólo en la parte de estudio, sino en la parte de la comprensión. La organización deberá ser guiada por el docente, aunque en última instancia será el alumno el que con sus propios métodos se organice.

4. ESTRATEGIAS DE COMPRENSIÓN

Este tipo de estrategia se basa en lograr seguir la pista de la estrategia que se está usando y del éxito logrado por ellas y adaptarla a la conducta. La comprensión es la base del estudio. Supervisan la acción y el pensamiento del estudiante y se caracterizan por el alto nivel de conciencia que requiere.

Entre ellas están la planificación, la regulación y evaluación final. Los estudiantes deben de ser capaces de dirigir su conducta hacia el objetivo del aprendizaje utilizando todo el arsenal de estrategias de comprensión.

Ejemplo: Descomponer la tarea en pasos sucesivos, seleccionar los conocimientos previos, formularles preguntas.

5. ESTRATEGIAS DE APOYO

Este tipo de estrategia se basa en mejorar la eficacia de las estrategias de aprendizaje, mejorando las condiciones en las que se van produciendo. Estableciendo la motivación,



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

enfocando la atención y la concentración, manejar el tiempo etc. Observando también que tipo de fórmulas no nos funcionarían con determinados entornos de estudio. El esfuerzo del estudiante junto con la dedicación de su profesor será esencial para su desarrollo y objetivo final.

CLASES DE TÉCNICAS

Ésta es considerada como un procedimiento didáctico que se presta a ayudar a realizar una parte del aprendizaje que se persigue con la estrategia. Las técnicas son, en general, procedimientos que buscan obtener eficazmente, a través de una secuencia determinada de pasos o comportamientos, uno o varios productos precisos. Las técnicas determinan de manera ordenada la forma de llevar a cabo un proceso, sus pasos definen claramente cómo ha de ser guiado el curso de las acciones para conseguir los objetivos propuestos. Aplicando ese enfoque al ámbito educativo, diremos que una técnica didáctica es el procedimiento lógico y con fundamento psicológico destinado a orientar el aprendizaje del estudiante. (Superiores, 2010)

Tomar apuntes a la mano. – La mejor manera de retener ideas es escribiéndolas. Aunque estemos en la era de la tecnología y los niños sean nativos digitales, hemos de evitar los ordenadores. Es preferible fomentar que los niños y niñas escriban, que haga resúmenes y esquemas del temario. De esta manera, estarán reteniendo mejor las ideas que ha de aprender,



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

y es que cuando se escribe en un teclado, la velocidad hace que el cerebro no llegue a procesar los conocimientos de la misma manera que cuando escribimos a mano.

Hacer pausas. - No por estudiar muchas horas seguidas los niños van a lograr mejores resultados en los estudios. De hecho, está comprobado que después de un tiempo determinado, la concentración y la atención de los niños y niñas, disminuye considerablemente.

Preguntas y respuestas. - El objetivo de la educación no es que los niños memoricen los contenidos, sino que los comprendan. Por eso, una excelente técnica de estudio consiste en plantear preguntas sobre el tema, preguntas que deben promover la reflexión, como si se tratara de un diálogo socrático. A la vez, intenta que esas preguntas le permitan establecer una conexión con los conocimientos anteriores.

Subrayado. - Esta técnica se basa en marcar la información relevante en un texto, pero solo es eficaz cuando el niño asume un papel activo y es capaz de determinar por sí mismo los datos importantes ya que de esta manera se estimulan operaciones del pensamiento como el análisis y la generalización. Sin embargo, esta técnica no cumple su cometido cuando se le brinda la información subrayada o cuando el niño no sabe detectar la información relevante de la insustancial y marca prácticamente el texto entero.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

Esquemas. - A los niños pequeños les resulta más complicado comprender la información escrita, por lo que es útil enseñarles a hacer esquemas y dibujos que sirvan para representar la información que debe aprender. No obstante, para que la técnica sea eficaz, los dibujos deben ayudar a memorizar y comprender los contenidos realmente.

Resúmenes. - Cuando los niños son pequeños, el esfuerzo que representa el acto de leer dificulta la comprensión del texto. Por eso, es conveniente que les pidas que haga una segunda lectura en voz alta, así podrá concentrarse mejor y captar detalles que en un primer momento pasó por alto. Además, pídele que haga un resumen de la información relevante. No obstante, para que la técnica sea realmente eficaz, es fundamental que el niño no repita de memoria lo que ha leído, sino que explique con sus propias palabras, en forma resumida, la esencia del texto.

Obviamente, estas técnicas de estudio no se deben aplicar de forma rígida. Por ejemplo, mientras lee un texto puedes interrumpirle en diferentes secciones para hacerle preguntas, indicarle que resuma lo que ha aprendido o ponerle ejemplos prácticos. De hecho, dividir el contenido en unidades más pequeñas facilita la comprensión.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

BENEFICIOS DE LAS TÉCNICAS DE ESTUDIO

Fomentan la motivación

La presentación de las materias de una manera atractiva, amena, divertida y que, en definitiva, permiten al alumno aprender jugando, es un claro factor de motivación tanto a nivel individual como de grupo.

Favorece el interés

Estos recursos pueden ser una práctica y útil herramienta para el profesor a la hora de despertar en los niños interés por determinadas materias. Cuando hablamos, por ejemplo, del área de matemáticas el simple término ya puede desinteresar a muchos niños. Sin embargo, a través de la informática los conceptos pueden tomar una forma más amable, entretenida y cercana a los niños, al presentarse en un medio al que están muy habituados y que relacionan con el ocio.

Facilitan la cooperación

Las técnicas de estudios interactivas también posibilitan la realización de experiencias, trabajos o proyectos en común tanto para alumnos como profesores. (Delgado)



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º 17 – 082

ACUERDO N.º 175

Permite una mayor autonomía

El alumno puede experimentar métodos de aprendizaje menos dependientes de la figura del maestro. Siempre siguiendo indicaciones del docente, ahora el alumno puede ser más autónomo, buscar información y seleccionarla adecuadamente.

Mayor iniciativa y creatividad

El desarrollo de la imaginación, la creatividad e iniciativa del niño es también una ventaja de estos recursos. (Viu, 2018)

ESTRATEGIA	TÉCNICA
Conjunto de procedimientos apoyados en las técnicas que tienen por objeto alcanzar los objetivos de aprendizaje.	Son procedimientos didácticos que se usan para llevar a cabo los procesos de enseñanza para el logro del aprendizaje.
Lluvia de ideas, cuadros sinópticos, diagramas, cuadro comparativo, mapas cognitivos, organizadores gráficos, preguntas.	Resúmenes, esquemas, subrayados, preguntas y respuestas, hacer notas a mano.

Tabla No 3 CUADRO COMPARATIVO TÉCNICAS Y ESTRATEGIAS



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

EGOCENTRISMO Y EMPATÍA

El egocentrismo significa que una persona sólo piensa en si mismo, sin importar lo que piensen los demás, pero en los niños es una etapa evolutiva de la cual ellos son protagonistas ya que no han desarrollado su pensamiento empático. Es parte del desarrollo de los niños y niñas, y los padres tendrán que darles cariño.

En la etapa egocéntrica de los niños es habitual que aparezcan las rabietas, de forma continua por la falta de entendimiento y la falta de posibilidad de una comunicación adecuada por lo que los niños muestran gran frustración ante diferentes hechos. (Raodàn, 2014)

Según diversos estudios, la etapa egocéntrica en los niños aparece a partir de los 2 o 3 años de edad. Esto es así en vista de que, por naturaleza humana, toda persona tiende a ser egocéntrica. Sin embargo, un buen desarrollo a través de la educación puede hacer que eso cambie.

Muchas veces cuando nos relacionamos con niños, nos sorprende lo que hacen o dicen. Su conducta parece caprichosa o curiosa. Esto se debe a una característica del pensamiento infantil que se denomina EGOCENTRISMO. El estadio inicial del ser humano es de un profundo egocentrismo, una total indiferenciación entre lo que él es y lo que no es. O sea que está centrado.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

Los niños, conocen el mundo según una sola perspectiva, la de ellos mismo. Es por ello, que tienen dificultad para ponerse en la perspectiva del otro, para separarse de su propio punto de vista e imaginarse cómo entiende las cosas otra persona.

Al llegar a los 4 años y medio o 5, el pensamiento del niño es intuitivo, sabe interiorizar, pensar, pero allí se queda en lo dado o como dice la definición de intuición “simple interiorización”, no pudiendo, no sabiendo agregarle nada, ni relaciones, ni generalizaciones nada. Si no es capaz de captar dos objetos a la vez, en sus semejanzas y diferencias, tampoco es capaz de captar relaciones. A esta edad va saliendo del egocentrismo. Piaget aplica el carácter egocéntrico al pensamiento pre – operatorio y lo distingue tanto de la inteligencia práctica del senso – motor como del pensamiento conceptual propio de las operaciones concretas.

Lo anterior conlleva al hecho de que no puede manifestar empatía, en vista de que no entiende la realidad, hoy en día se da mucha importancia al desarrollo emocional en los niños, existen programas para ayudar a los niños a conocer sus emociones y aprender a manejarlas. La empatía es la capacidad para ponerse en el lugar de otro y comprender lo que siente o piensa sin que sea necesario que lo exprese directamente, haciendo que la comunicación sea respetuosa con el otro, entendiendo sus vivencias, emociones y opiniones como fruto de su situación única.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

Las neuronas espejo. Estas neuronas se activan cuando un sujeto observa la acción de un congénere y son definitorias de la capacidad para comprender al otro. Podemos observarlas en los bebés que bostezan o sonríen al vernos a nosotros hacerlo y, cuando crecemos, se entiende que nos ayudan a identificar las acciones y emociones de los demás. (Long, 2015)

Los niños hacia los dos años dejan de imitar inconscientemente al descubrirse como entidades separadas y demuestran su preocupación por nuestros sentimientos, queriendo ayudar a que nos sintamos mejor y hasta se emocionan si ven dibujos que cuentan una historia triste. Se identifican e identifican las emociones de otros.

La empatía es una capacidad cognitivo-emocional que permite a las personas ponerse en el lugar de otras y entender lo que están sintiendo, además de reaccionar emocionalmente ante ese sentimiento e incluso llegar a sentir lo mismo que él. Según la persona y la situación, la experiencia empática y sus consecuencias serán distintas.

El aprendizaje de la empatía en los niños se desarrolla a lo largo de su vida como un continuo aprender, desde la superación del egocentrismo típico de la infancia, a la capacidad para identificar y relacionar los sentimientos con las situaciones tanto presentes como pasadas o futuras. (Ocampo, 2018)

Las etapas de desarrollo propuestas por Hoffman (2000) son:



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

Empatía Global: primer año de vida. El bebé todavía no percibe a los demás como distintos de sí mismo, por lo que el dolor que percibe en otro, se confunde con los propios sentimientos desagradables. Es la etapa del mimetismo motor a la hora de expresar-sentir las emociones.

Empatía egocéntrica: segundo año de vida. El niño es consciente de que es otra persona la que experimenta la situación desagradable, sin embargo, asume que los estados internos que experimenta el otro son los que está experimentando él y emite las primeras relaciones de apoyo idénticas a aquellas que realiza él mismo para auto-calmarse.

Empatía hacia los sentimientos de los demás: 3-4 años. El niño tiene conciencia de que los sentimientos que experimenta son diferentes a los que está vivenciando la otra persona y responde a ellos de manera un poco menos egocéntrica, empezando a intentar actuar sobre la situación que desencadenó la pena en el otro.

Empatía hacia las circunstancias vitales de otro, comprende el periodo final de la niñez y puede desarrollarse a lo largo de toda la vida. Se perciben los sentimientos de los demás, no sólo como reacciones del momento, sino como expresiones de su experiencia de vida general. La comprensión de los sentimientos supera el aquí y ahora, y permite la adopción de perspectivas ajenas por muy diferentes que sean a la propia. Depende del conocimiento o información sobre la vida de las otras personas y de la capacidad de autorregulación emocional.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

Un desarrollo emocional correcto y dentro de los parámetros considerados como normales es fundamental para que el niño alcance el nivel suficiente de inteligencia emocional, que es la habilidad esencial de las personas para atender y percibir los sentimientos de forma apropiada y precisa.

La empatía es importante en la medida que motiva la conducta pro social e inhibe de la conducta agresiva. Hablando de inteligencia emocional podemos decir que las personas con inteligencia emocional son capaces de:

- 1.- Identificar sus propias emociones.
- 2.- Manejar y expresar sus emociones adecuadamente.
- 3.- Aceptarse a sí mismos y a los demás.
- 4.- Desarrollar un fuerte autocontrol y empatía.
- 5.- Tener una alta capacidad para resolver los problemas. (Ocampo, 2018)



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082
ACUERDO N° 175

Anexo





INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

UNIDAD IV

ESTRATEGIAS LÚDICAS

Es una metodología de enseñanza de carácter participativa y dialógica impulsada por el uso creativo pedagógicamente consiente, de técnicas, ejercicios y juegos didácticos creados específicamente para generar aprendizajes significativos, tanto en término de conocimiento de habilidades o competencia sociales, como incorporación de valores.

Las estrategias se consideran guías de acciones que hay que seguir.

Las estrategias son las encargadas de establecer lo que se necesita para resolver bien la tarea del estudio, determina las técnicas (esquemas, subrayados, repetición de la información, reglas nemotécnicas, etc.) más adecuadas a utilizar. (Tuñas, 2007)

TÉCNICAS LÚDICAS

Son un conjunto de estrategias planificadas con el fin de transmitir el aprendizaje en los educandos, utilizando para ello diversos recursos como: juegos, acertijos, dinámicas, entre otros. Dicho de otro modo, son todas aquellas que permiten la acomodación y la asimilación de temas educativos usando como base la lúdica. Se debe considerar además de técnica lúdica también a todos los métodos que el docente hace uso para fomentar la participación colectiva



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

de sus educandos tomando como referente el uso de materiales didácticos para su diseño y planificación. (Sánchez, 2017) En conclusión se entiende que es la forma de aplicar una estrategia por medio de diversos métodos.

SEMEJANZAS Y DIFERENCIAS	
TECNICAS	ESTRATEGIAS
<ul style="list-style-type: none">× Habilidad más específica× Se emplea al servicio del Plan General× Se limita a la orientación del aprendizaje	<ul style="list-style-type: none">× Son guías de acción que hay que seguir.× Están dirigidas a objetivos y necesidades de aprendizaje.× Determina las técnicas más útiles.

GRAFICO No.1 Semejanzas y Diferencias

Tipos de técnicas lúdicas

Dentro de las técnicas lúdicas se encuentran las siguientes:

- Juegos constructivos
- Juegos de argumento



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

4.1- IMPORTANCIA

Son de gran importancia por qué es el período en el cual los niños y niñas aprenden y desarrollan más rápidamente su imaginación. Debido que a través de estas actividades se pueden fortalecer los valores, estimular la integración, reforzar el aprendizaje, promover el seguimiento de instrucciones, el desarrollo psíquico, físico y motor, estimular la creatividad además de ofrecer igualdad de oportunidades y condiciones para la participación de los niños y niñas, facilitando de esta forma en aprendizaje significativo.

En síntesis, las estrategias lúdicas son importantes porque el niño y la niña ponen en manifiesto una gran cantidad de emociones y al mismo tiempo influyen en el desarrollo integral. La actividad lúdica es el motor que impulsa la evolución de los mismos periodos sensorio motor de desarrollo de la inteligencia, las denominas reacciones circulares.

4.2- CARACTERÍSTICAS DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS

- Es una actividad fuente de placer: es divertido y generalmente suscita excitación y hace aparecer signos de alegría y hasta carcajadas.
- Implica acción y participación: pues jugar es hacer, y siempre implica participación activa del jugador y de la jugadora, movilizándose a la acción.
- Despierta el interés a participar de las diferentes actividades.
- Crean habilidades en los niños y niñas.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

- Aceleran la adaptación de los niños y niñas en los procesos sociales dinámicos de su vida.
- Nos permiten fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos.
- Relaciones de confianza y afectividad maestro-alumno, y alumno-alumno.
- Permite el fortalecimiento de los valores: respeto, tolerancia grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo
- Desarrollan sus propias estrategias de aprendizajes
- Desarrollan su propia creatividad e inteligencia.

4.3- APLICACIÓN DE JUEGOS LÚDICOS PARA UN APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

La aplicabilidad es un procedimiento en el cual damos estimulación al niño mediante juegos, actividades lúdicas basándonos en las estrategias para luego aplicarlos en rangos de edades.

Cuando hablamos de juego, a menudo se dice que es una actividad lúdica.

Si se hace una revisión etimológica del término lúdico o juego observamos un aspecto que destaca.

- Juego procede del término latín iocus, icaria que significa chanza, diversión, broma, cosa poco seria.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

Este pedagogo observó que de los 0 a los 2 años predomina el juego funcional o de ejercicio, de los 2 a los 6 años se hace explícito el juego simbólico y, de los 6 a los 12, lo hace el juego de reglas. (Castillero) Esto lo hace a referencia de la teoría de Piaget.

Además, Piaget se percató de cómo, paralelamente a estos tipos de juego, aparece el llamado juego de construcción, un tipo de juego que evoluciona de la mano de todos los demás (según el estadio en el que se encuentre el niño).

Los juegos para niños de dos años les permiten relacionarse con los demás,

Mientras aprenden a tomar sus propias decisiones, a desarrollar su creatividad, practicar nuevas habilidades, o descubrir las propiedades de las cosas.

Para los dos años, los juegos ideales son los que permiten a los niños ordenar materiales de forma lógica y clasificar los objetos, algo que les encanta. Escuchar música, bailar y aprender canciones, correr y saltar, jugar con arena y agua, o los juegos de imitación, tanto para imitar a personajes de los cuentos, como cuidar de los muñecos.

Juegos para niños de 3- 5 años.

A partir de los 3 años de edad comienza la escolarización. Este es un hecho que supone un cambio evidente en la vida del niño y que, sin duda alguna, implica su desarrollo



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

cognitivo, emocional y social. Por ello, resulta conveniente saber en qué medida, los juegos para niños de 3 a 5 años los favorecen.

Cuando un niño inicia la etapa escolar, comienza a interactuar con mayor frecuencia con otros niños y esto les ayuda, de una manera u otra, tanto a desarrollar como adquirir nuevas habilidades para la vida. Y si bien es cierto que, incluso la alfabetización se realiza mediante actividades amenas.

4.4-LUDICA Y APRENDIZAJE

LÚDICA:

Es todo aquello relativo al juego, ocio, entretenimiento o diversión. El término lúdico se origina del latín ludus que significa “juego”. Algunos sinónimos que se pueden emplear para la palabra lúdico son juguetero, divertido, placentero, recreativo, entretenido, entre otros.

APRENDIZAJE:

Es el proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza al proceso de adquisición de conocimientos,



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia.

Pompas de jabón 6 meses a 1 año

No hay bebé que se resista al ver a una pompa de jabón. Les encanta su textura, que floten y que en algún momento exploten al roce con cualquier objeto. Con un pompero suelta, poco a poco, pequeñas pompas de jabón para que el bebé las siga con su vista. Dependiendo de la edad, el niño incluso tratará de alcanzarlas con sus manos aprendiendo que con el roce la pompa estalla.



GRAFICO No.2 Este juego le permitirá al niño desarrollar su capacidad viso-motora.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

JUEGO DE PASAR LA PELOTA (DE 1 A 2 AÑOS)

Una pelota es el único material que se necesita para desarrollar este juego. Es importante elegir una del tamaño y peso adecuado, que el niño pueda tomar entre sus manos y lanzarla sin dificultad. Esta actividad es un juego de motricidad fina y gruesa.



GRAFICO No. 3 JUEGO DE PASAR LA PELOTA

MATERIALES: Pelota

PROCEDIMIENTO:

Sentados en el suelo con las piernas abiertas, el adulto pasa el balón rodando al pequeño y este se lo devuelve. Poco a poco, el juego se hace más difícil aumentando cada vez más la distancia entre los jugadores.

QUE DESARROLLAN DURANTE ESTE JUEGO.

Ayuda al desarrollo de la concentración, la rapidez, el autocontrol, la confianza o el equilibrio.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

- Fortalece los músculos de todo el cuerpo y muy en especial los de las piernas.
- Fomenta el desarrollo del aparato locomotor.
- Aumenta la resistencia física de los niños.

JUEGOS PARA NIÑOS DE 2-3 (AÑOS)

Juego de construcción con bloques

El juego de construcción es una actividad orientada a la obtención de un producto real es decir los niños pequeños comienzan armar o construir puentes y otras cosas elaborados con pequeñas bloques de madera

Materiales: conjuntos de piezas que de formas iguales o diferentes de madera

Procedimientos: se les da los niños materiales de bloques de la construcción en donde el niño podrá formar diferentes figuras

Que se desarrolla durante este juego

-Desarrollan habilidades motrices manejando las piezas o bloques. Favorecen la coordinación ojo-mano, lo que es lo mismo, desarrollan sus habilidades motoras finas.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

También se fortalecen los músculos de las manos y los dedos al tener que sostener las piezas con fuerza para que no se les caigan.

- Fomentan la creatividad y la estimulación mental.
- Ayudan a desarrollar el concepto de trabajo en equipo.

Los juegos de construcción son ideales para practicar con amigos. Gracias a ello aprenderán a relacionarse socialmente con otros niños y a tener una visión colaborativa y participativa en pos de un objetivo común.



GRAFICO No. 4 Juego de construcción con bloques

ROMPECABEZAS (DE 3- 4 AÑOS)

Esta es la edad perfecta para comenzar a hacer puzles de 24 o más piezas. Estos ayudarán a desarrollar la habilidad de solucionar problemas, aprender sobre formas, nombrar objetos y ejercitar la memoria. Este juego consiste en que el niño valla encajando las piezas y valla armando las piezas. rompecabezas también puedes tomar una foto o la hoja de una



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

revista, pegarla en un cartón o hoja gruesa, y cortarla en 8 o más piezas según el tamaño de la foto. Aumenta el número de cortes a medida que los pequeños crecen, pero piensa que a los niños les gustan los retos y si estás tú al lado para ayudar tu hijo se va a sentir apoyado en esta tarea.

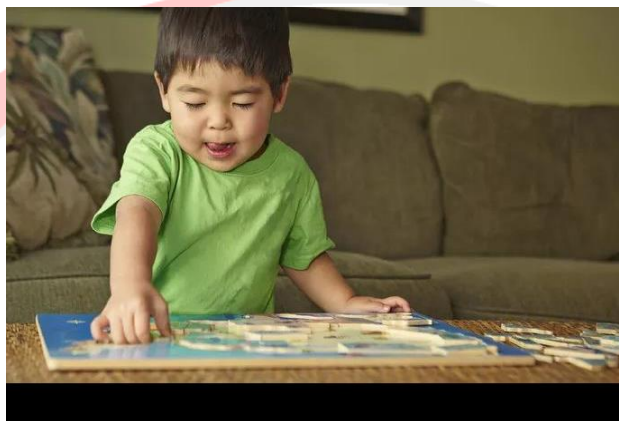


GRAFICO No. 5 ROMPECABEZAS

ISTJ

Juego el baile de la silla

Es un juego en el que los niños deben bailar al ritmo de la música, sin perder de vista un lugar dónde tomar asiento

Materiales. Integrantes, sillas y música

Procedimiento:

El juego consiste en juntar sillas una detrás de la otra, según el número de participantes menos uno, así uno de los jugadores se quedará sin sillas.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

Todos los participantes girarán alrededor de las sillas al ritmo de una canción de moda hasta que de improviso se corte la música y todos los participantes busquen sentarse en una de las sillas. Aquel que no logre sentarse en una de ellas, se retira del juego y se saca una silla.

Así sucesivamente hasta llegar a los dos finalistas que disputarán la única silla. Ellos deberán girar alrededor de la silla rápidamente para que tenga la misma oportunidad de sentarse. Gana aquél que logra vencer el nerviosismo y se sienta en la silla.

Que se desarrolla durante este juego

Mostrar a los pequeños cómo mediante la colaboración y respeto mutuo, todo un equipo puede ser ganador.



GRAFICO No. 6 Juego el baile de la silla



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

UNIDAD V

5 PROCESOS COGNITIVOS



GRAFICO No. 7 PROCESOS COGNITIVOS

Los procesos cognitivos son el conjunto de operaciones mentales que se realiza en secuencia con el fin de obtener algún tipo de producto mental. Se trata de cada una de las operaciones que realizamos que nos permiten captar, codificar, almacenar y trabajar con la información proveniente tanto del exterior como del interior. Todos los procesos cognitivos son fundamentales a la hora de lograr nuestra adaptación al medio social, e incluso nuestra supervivencia, a través de su influencia en la conducta. (CASTILLERO, s.f.)

Todo lo que se realiza en el diario vivir es parte de todo un proceso cognitivo, que inicia en el momento en el que se recibe la información del medio a través de los sentidos la cual llega a nuestro cerebro en donde será procesada, es decir permite que realicemos las diferentes actividades. Por ejemplo al escribir, al moverse o simplemente hablar son acciones basadas en un proceso cognitivo.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

La cognición o conocimiento es un proceso gradual de transformación que se da desde que nacemos hasta la edad adulta. En la etapa de la infancia por ejemplo, permite ir desarrollando habilidades a través de la adquisición de experiencias y el aprendizaje, para su adaptación al entorno. **(DIARIO CORREO, 2017)**

Entre los principales procesos cognitivos están: percepción, atención, memoria, pensamiento y lenguaje.

5.1.1 Percepción



GRAFICO No. 8 Percepción

Es el primer proceso que permite recibir la información del medio mediante los estímulos que llegan a los sentidos (vista, olfato, gusto, tacto y oído) dicha información posteriormente al llegar a nuestro cerebro tendrá un sentido lo cual nos permitirá adquirir un aprendizaje.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

Se trata de un proceso mental en el que organizamos toda la información que proviene del entorno o del interior de uno mismo para finalmente darle un sentido. La interpretación que los seres humanos hacemos del mundo que nos rodea está determinada principalmente por la personalidad individual de cada uno, la estructura biológica de nuestro cerebro, nuestros intereses y las experiencias que hemos ido adquiriendo a lo largo de nuestra vida.

(GLOVER, 2018)

La percepción se puede dividir en:

- Percepción visual.
- Percepción auditiva.
- Percepción táctil.
- Percepción gustativa.
- Percepción olfativa.

5.1.2 Atención

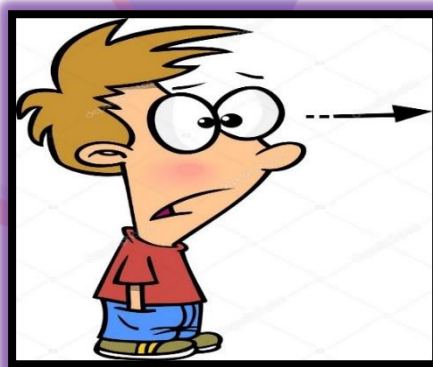


GRAFICO No. 9 Atención



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

La atención es un proceso importante ya que gracias a ella podemos tomar consciencia de lo que pasa en nuestro entorno seleccionando únicamente aquellos estímulos que nos van a resultar de utilidad y dejando de lado los que no nos sean útiles en determinados momentos.

A medida que el niño va creciendo adquiere más la capacidad de concentración en las diferentes actividades que realizan especialmente en la escuela. A los 3-5 años los niños ya pueden mantener la atención en una misma actividad durante 30-40 minutos y así ira desarrollándola a medida que pase el tiempo.

Memoria



GRAFICO No. 10 Memoria

La memoria e tiene como función recibir, interpretar y almacenar toda la información que llega a nuestro cerebro. Por lo que se puede decir que la memoria es un proceso fundamental para el desarrollo del aprendizaje e incluso para que los seres humanos podamos tener una identidad individual. “Podemos generar recuerdos debido a los cambios que



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

generan las neuronas mediante la transmisión sináptica en determinadas áreas del cerebro, como por ejemplo en el hipocampo”. (GLOVER, 2018)

Se clasifica en memoria a corto plazo y memoria a largo plazo. La memoria a corto plazo permite tener presente información que ha llegado a nuestro cerebro recientemente la cual luego será transferida a la memoria a largo plazo que nos permitirá recordar los datos que necesitemos en el momento adecuado.

5.1.4 Pensamiento



GRAFICO No. 11 Pensamiento

El pensamiento es el encargo de procesar todo tipo de imágenes, ideas, experiencias, sonidos, símbolos, etc. gracias a la estimulación de diversos componentes del sistema nervioso.

Por medio del pensamiento podemos realmente manipular y transformar toda aquella información que tenemos almacenada en la memoria. El pensamiento analiza, evalúa, clasifica, compara, hace juicios y conoce como aplicar de manera adecuada todos aquellos



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

conocimientos que hemos guardado en la mente con la finalidad de resolver problemas y de crear cosas nuevas aprovechando toda la información. “Las zonas del cerebro que se encargan de las funciones que lleva a cabo el pensamiento son el tálamo, la formación reticular y el sistema límbico, quienes a su vez tienen determinadas características que determinan el tipo de pensamiento que va a tener la persona” (GLOVER, 2018).

Los pensamientos pueden llegar a ser positivos, negativos, agradables, desagradables, etc. y dependiendo de ellos se pueden llegar a experimentar diferentes emociones.

5.1.5 Lenguaje



GRAFICO No. 12 Lenguaje

El lenguaje es la capacidad con la que contamos todos los seres humanos para emitir y comprender distintos tipos de sonidos y palabras que vienen del exterior en combinación con un gran número de frases y letras con la finalidad de entendernos y de comunicarnos con las demás personas.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

Aparte del lenguaje verbal, también se existe el lenguaje corporal que es con el que nos comunicamos con el cuerpo por medio de nuestras posturas y nuestros gestos, los cuales también pueden ser interpretados por las personas que nos rodean. El desarrollo de ambos tipos de lenguaje se sigue desarrollando prácticamente a lo largo de toda nuestra vida.

5.2 TABLA COMPARATIVA DEL DESARROLLO DEL NIÑO DE 0-8 AÑOS

Durante los primeros 8 años de vida de un niño ocurren muchísimos cambios. En tan solo algunos años pasa de ser un bebé indefenso, dependiente de sus padres, a convertirse en un pequeño autónomo con intereses propios que ya se ha formado una imagen del mundo. De hecho, si miramos atrás nos asombrará cuánto ha crecido y el enorme salto que ha dado a nivel psicológico.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082

ACUERDO N° 175

Tabla comparativa del desarrollo del niño de 0 a 8 años				
	De 0 a 12 meses	De 1 a 2 años	De 2 a 4 años	De 4 a 8 años
Desarrollo Motor	<ul style="list-style-type: none">- Es capaz de coger pequeños objetos con la mano- Antes de cumplir el primer año ya puede sostener la cabeza por sí solo y gatear- Entre los 9 y los 12 meses da sus primeros pasos	<ul style="list-style-type: none">- Da sus primeros pasos con ayuda- Poco a poco camina solo- A final de la etapa puede correr, saltar, subir y bajar escaleras- La motricidad fina y los movimientos manuales se vuelven más precisos 	<ul style="list-style-type: none">- Puede lanzar una pelota en alto e incluso saltar en un solo pie- Dominancia lateral establecida	<ul style="list-style-type: none">- Muestra movimientos perfectos y adquiere nuevas habilidades motoras 
Cognitivo	<ul style="list-style-type: none">- Reacciona a los estímulos que le resultan agradables- Muestra emociones como enfado, irritación, felicidad y alegría 	<ul style="list-style-type: none">- Es capaz de relacionar la historia que escucha con las ilustraciones de los cuentos infantiles	<ul style="list-style-type: none">- Es capaz de comprender conceptos más complicados- Su memoria se consolida 	<ul style="list-style-type: none">- Sus ideas se sustentan en la realidad y ya no la confunde con sus fantasías
Lenguaje - Comunicación	<ul style="list-style-type: none">- Su principal medio es el llanto- Aparece la "sonrisa social"- Alrededor de los 7 meses empieza a balbucear algunas sílabas sueltas, como "pa" o "ma" 	<ul style="list-style-type: none">- Tiene un vocabulario formado por unas 50 palabras- Puede contestar con un "sí" o un "no"- Comienza en el desarrollo de su expresión verbal y el pensamiento simbólico	<ul style="list-style-type: none">- Tiene un lenguaje con alrededor de 1.000 palabras- Elabora oraciones- Mejor comunicación	<ul style="list-style-type: none">- Expresa con claridad lo que quiere y lo que piensa- Construye gramaticalmente las frases perfectamente 
Social - Emocional	<ul style="list-style-type: none">- Se relaciona activamente con quienes le rodean  Etapa Infantil	<ul style="list-style-type: none">- Expresa sentimientos más complejos como la vergüenza, el orgullo y los celos- Aparecen las primeras rabietas al no controlar-entender las emociones	<ul style="list-style-type: none">- Es más independiente y disfruta de su autonomía- No tiene dominio pleno de sus emociones aunque se comunica mejor- Defiende su independencia	<ul style="list-style-type: none">- Sus sentimientos son más duraderos- Es consciente de sus emociones y es capaz de expresarlas u ocultarlas- Aparece la empatía

GRAFICO No. 13 Comparativa de desarrollo



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

5.3 DESARROLLO DEL LENGUAJE

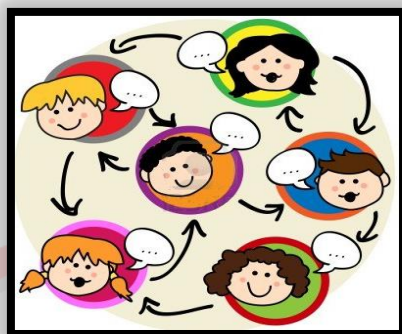


GRAFICO No. 14 DESARROLLO DEL LENGUAJE

El lenguaje es la base de la comunicación humana, por lo tanto es necesario que el niño se comunique usando un lenguaje adecuado. El desarrollo del lenguaje en el niño es un proceso de carácter biológico, dotado de leyes internas y con marcadas etapas de evolución.

En cada etapa el niño va evolucionando, va adquiriendo nuevas habilidades con el pasar del tiempo hasta que el niño alcance su desarrollo madurativo.

MESES	ETAPA
* de 0 a 9	* Conexión corporal-gestual
* de 9 a 18	* Comprensión-expresión del habla
* de 18 a 3 años	* pensamiento concreto
* de 3 años a 6 años	* Interiorización del habla
* de 6 a 12 años	* Lecto-escritura
* más de 12 años	* Pensamiento formal

TABLA No 4 (EDUCACION INICIAL, S.F)



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

- **1° ETAPA:** El lenguaje es el llanto, grito. Cuando el niño llora expresa su displacer con todo su cuerpo, a través de actitudes y posturas.
- **2° ETAPA:** el niño inicia a imitar el habla de los demás.
- **3° ETAPA:** Se cumplen verdaderos "interiorizaciones".
- **4° ETAPA:** Constituye la "interiorización del habla.
- **5° ETAPA:** Es la adquisición del lenguaje leído y escrito en todas sus bases fundamentales y hasta el logro de un pensamiento formal.

5.4 EMOCIONES BÁSICAS



GRAFICO No. 15 EMOCIONES BÁSICAS

Son las respuestas que elaboramos gracias a nuestro cerebro. Éste no da información de las distintas situaciones. Nos ayudan a interpretar el mundo que nos rodea. “Por lo tanto, podemos definirlo como un estado complejo del organismo que se caracteriza por un conjunto de respuestas psicofisiológicas cognitivas y conductuales, que predisponen a una respuesta organizada”. (PIQUERAS, 2015)

Entre las emociones básicas se pueden distinguir al miedo, la rabia, la tristeza y la alegría.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

- **Miedo:** Es un instinto primario de supervivencia. Sentimos miedo cuando creemos que nada va a salir bien, el miedo puede provocar respuestas como salir corriendo, atacar o paralizarse.
- **Rabia:** Se manifiesta cuando nos suceden cosas que sobrepasan los límites, es decir cuando creemos que ha pasado algo injusto que no tiene explicación vamos a sentir sentimientos de enojo por aquello incluso algunas personas manifiestan la rabia usando la violencia.
- **Tristeza:** Sentimos tristeza cuando perdemos a un ser querido o cuando nos ha sucedido algo malo que nos ha afectado es normal sentirnos tristes y llorar ya que mediante el llanto se libera todo aquello que nos hace daño.
- **Alegría:** Nos sentimos alegres cuando todo nos va bien, las cosas han salido como las hemos planeado es uno de los sentimientos más lindos ya que estando alegres nos sentimos capaces de realizarlo todo.

Las emociones en los niños

En primer lugar, una buena educación emocional incluye enseñar que no hay emociones “buenas” ni “malas”, o “dañinas” y “peligrosas”. Todas y cada una de las emociones son necesarias. Son innatas y naturales del ser humano, y las necesitamos porque todas cumplen su función, incluso las llamadas emociones negativas.

Si, por ejemplo, no tuviésemos miedo, ¿cómo sabríamos cuándo estamos ante un peligro? No reaccionaríamos. (PSICOLOGIA, S.F)



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

Todas las emociones nos ayudan a enfrentarnos a las situaciones que nos ocurren a diario en el mundo y en nuestra vida. Todas son importantes y útiles a la hora de cumplir su función, por lo que es necesario entender que no hay que intentar evitar las emociones que no nos gustan.

Importancia de la Educación Emocional



GRAFICO No. 16 Importancia de la Educación Emocional

Los niños tienen que aprender a pensar antes de actuar, a controlar su agresividad y su ira, a identificar por ejemplo cuando está triste o contento. Y todo esto se consigue educándolos emocionalmente desde pequeños. Solamente así serán más felices y sabrán adaptarse a las diferentes situaciones.

Les ayudara a:

- ❖ Tener más concentración.
- ❖ Aumentar su motivación, su curiosidad y las ganas de aprender.
- ❖ Ser emocionalmente más felices.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

Actividades en el aula

La inteligencia emocional no es innata de los niños. Se consigue a través de las vivencias y de las relaciones, de ahí que sea tan importante el papel de los padres y, también, de los maestros en su desarrollo emocional.

- Actividades de relajación que permitan al alumno calmarse y eliminar el estrés.
- Ejercicios dirigidos, por ejemplo, saltar para liberar las emociones y parar para encontrar el equilibrio.
- Enseñar a los alumnos a expresar sus emociones, que reconozcan las suyas y las de los demás. Esta actividad se puede hacer a través de la relación de las emociones con los colores.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

CONCLUSIONES

En diferentes artículos investigativos sobre los procesos de desarrollo y aprendizaje infantil podemos identificar un gran número de capacidades que los niños desarrollan desde muy temprana edad e igualmente confirman su gran potencialidad de aprendizaje.

El contacto con el mundo natural y las oportunidades para su exploración, así como la posibilidad de observar y manipular objetos y materiales de uso cotidiano, permiten a los pequeños ampliar su información específica, y también simultáneamente, desarrollan sus capacidades cognitivas: las capacidades de observar, conservar información, formularse preguntas, poner a prueba sus ideas previas, deducir o generalizar explicaciones o conclusiones, a partir de una experiencia, reformular sus explicaciones o hipótesis previas; en suma, aprender, a construir sus propios conocimientos.

Por ello la creatividad es una forma de pensamiento, la cual se desencadena a causa de la entrada del sujeto a un problema, en cuya solución se advierte la existencia de ciertas características de fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración.

De esta manera la escuela sería la encargada de continuar con la tarea del desarrollo y la aplicación de la creatividad motivando a los niños para que participen activamente en la construcción de su propio aprendizaje.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

B. Base de Consulta

TÍTULO	AUTOR	EDICIÓN	AÑO	IDIOMA	EDITORIAL
<i>PSICOLOGIA Y MENTE</i> desarrollo/juego-ninos Sánchez,	CASTILLERO,		01 de 2017). 28 de 05 de 2007)		
tecnicas-estrategias- aprendizaje-diferencias- incursion-nuevas- tecnologias	Sánchez, V. A. Obtenido de Verónica Alexandra Morillo Sánchez Tuñas,		2007/05/ 28		
Las condiciones del aprendizaje.	Gagné, R.		(1970).		Aguilar. Madrid
Psicología del aprendizaje cognoscitivo. Hallazgos empíricos en los enfoques de Piaget y Gagné. Lima: NUCICC.	Meza, A.		(1979).		
Psicometría (teoría, formulario y problemas resueltos). Madrid: Sanz y Torres.	Barbero, M.I.		(2010).		Madrid
Psicometría.	Martínez, M.A. Hernández, M.J. Hernández, M.V. (2014).		(2014).		Madrid
Piaget before Piaget. Cambridge, MA: Harvard University Press	Vidal, F.		(1994).		
Lo mejor en técnicas grafo- plásticas.	https://lomejorentecnicasgrafoplasticas.blogspot.com/2014/08/introduccion-que-son-las-tecnicas-grafo.html		2014/08/		

TABLA No 5 Base de Consulta



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

C. Base práctica con ilustraciones

Se encuentra añadido a las unidades didácticas

4. ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE 1: Análisis y Planeación
Descripción: Foros de discusión con ejemplos prácticos relacionados a las estrategias y técnicas aprendizaje. Desarrollo de juegos lúdicos dentro y fuera del salón de clases. Exposiciones grupales, aplicando trabajo cooperativo. Desarrollo de talleres aplicando aprendizaje colaborativo. Evaluaciones parciales luego de cada unidad.
Ambiente(s) requerido: Aula amplia con buena iluminación.
Material (es) requerido: Computadora Infocus. Pizarrón Marcadores Materiales de apoyo para los estudiantes
Docente: Con conocimiento de la asignatura.

TABLA No 6 ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE

5. ACTIVIDADES

- Exposiciones
- Desarrollo de Talleres crucigramas y actividades grupales en el aula
- Desarrollo de dinámicas al inicio de cada clase.
- Casa abierta de técnicas grafo plásticas
- Presentación del Trabajo final



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

Se presenta evidencia física y digital del resultado de aprendizaje. Este será evaluable y socializable.

6. EVIDENCIAS Y EVALUACIÓN

Tipo de Evidencia	Descripción (de la evidencia)
De conocimiento:	Mapa mentales que incluye todos los conceptos importantes que representa la información principal del tema o pregunta de enfoque. Resumen sobresaliente y atractivo que cumple con los criterios de diseño planteados, sin errores de ortografía. Mentefactos conceptuales
Desempeño:	Exposición Descripción clara y sustancial del tema y buena cantidad de detalles. Puede con precisión contestar todas las preguntas planteadas sobre el tema.
De Producto:	Síntesis de los temas tratados
Criterios de Evaluación (Mínimo 5 Actividades por asignatura)	Actividades clase 1 1- Desarrolle el cuestionario de forma individual. 2- Desarrolle el portafolio correspondiente a la clase en forma de síntesis, dando una definición a cada término tratado durante el desarrollo de la misma. 3.- Exposiciones utilizando materiales creativos y exponga a la clase
	Actividades clase 2 1- Investigar sobre las teorías de los pedagogos inmersos en la educación
	Actividades clase 3 1.-Exposiciones de estrategias de aprendizaje. 2.- Talleres de aplicación
	Actividades clase 4 1.- Desarrollo de juegos lúdicos
	Actividades clase 5 1.- Exposiciones de las características cognitivas, sociales y afectivas.

TABLA No 7 EVIDENCIAS Y EVALUACIÓN

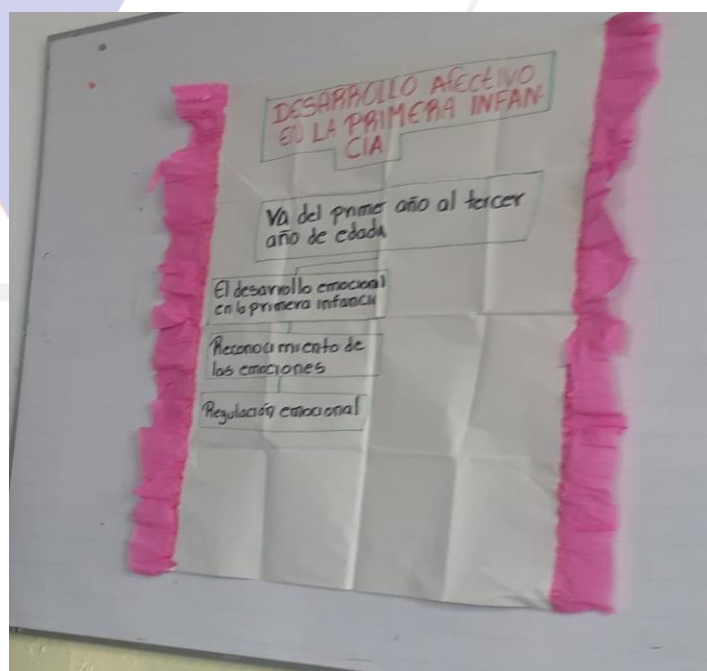
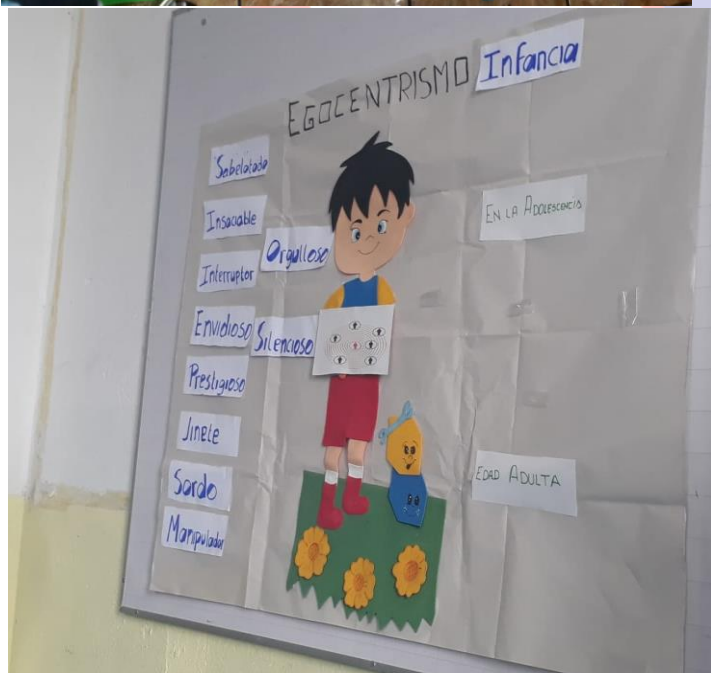


INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO "JAPÓN"

REGISTRO INSTITUCIONAL N° 17 – 082

ACUERDO N° 175

MSc. Socorro Encalada	MsC. Daniel Shauri	Msc. Susana Cobeña	Dr. Milton Altamirano
Elaborado por: (Docente)	Revisado Por: (Coordinador)	COORDINADORA PARVULARIA	Reportado Por: (Vicerrector)

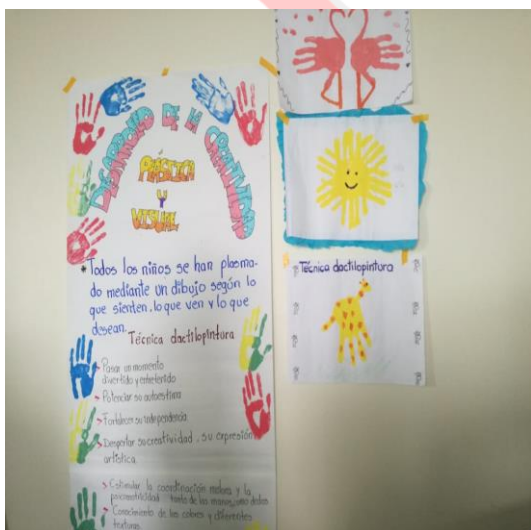
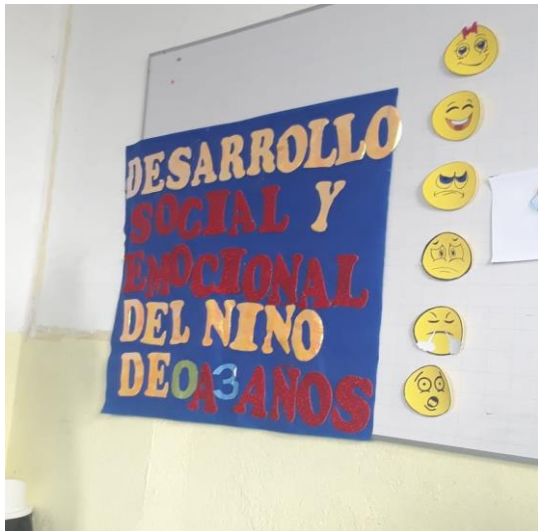




INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO "JAPÓN"

REGISTRO INSTITUCIONAL N° 17 – 082

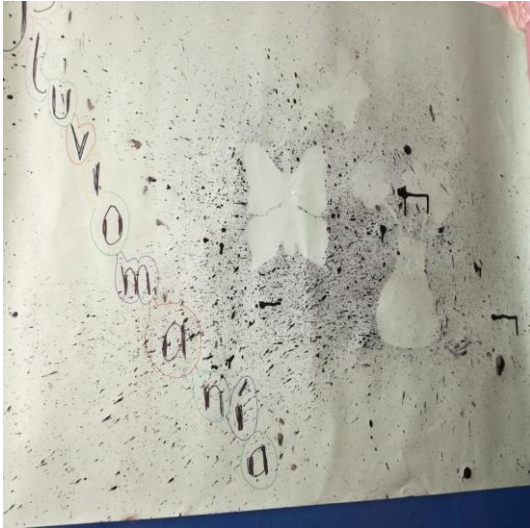
ACUERDO N° 175





INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO "JAPÓN"

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082
ACUERDO N° 175





INSTITUTO TECNOLÓGICO
SUPERIOR JAPÓN

AMOR AL CONOCIMIENTO

POMASQUI-

c/Marieta Veintimilla E5-471 y Sta. Teresa 4ta transversal

Tlfs: 022356-368 - 0986915506

www.itsjapon.edu.ec