

## SESIÓN 7

### EL CONCEPTO COGNOSCITIVO; EL PENSAMIENTO

#### I. CONTENIDOS:

1. Naturaleza de la cognición. Procesos cognitivos.
2. El pensamiento.
3. La solución de problemas.
4. La creatividad.

#### II. OBJETIVOS:

Al término de la Clase, el alumno:

- Entenderá los componentes del proceso cognoscitivo.
- Explicará qué es el pensamiento.
- Conocerá estrategias para la solución de problemas.
- Comprenderá los componentes de la creatividad.

#### III. PROBLEMATIZACIÓN:

*Comenta las preguntas con tu Asesor y selecciona las ideas más significativas.*

- ¿Qué conoces acerca de los procesos cognoscitivos?
- Cuando tiene un problema, ¿cómo lo resuelves?
- ¿La creatividad se aprende o es innata?
- ¿Te consideras una persona creativa? ¿Por qué?

#### IV. TEXTO INFORMATIVO-FORMATIVO:

##### **1.1. Naturaleza de la cognición. Procesos cognitivos.**

La palabra cognición deriva del latín “cognoscere” que se refiere a “conocer”. En general, la cognición se refiere a la facultad que tenemos de procesar la información.

La cognición está presente en el razonamiento, la inteligencia, el aprendizaje, la creatividad las emociones, y muchas otras capacidades que nos hacen diferentes a los animales.

La psicología cognoscitiva es la ciencia encargada de estudiar todo lo referente a los procesos cognitivos, estos procesos mentales se encuentran detrás del comportamiento según esta ciencia.

El proceso cognoscitivo se puede dividir en tres procesos fundamentales: la percepción, el aprendizaje y el pensamiento (los demás procesos son parte de ellos).

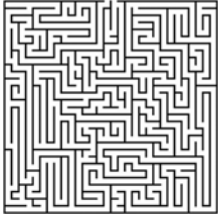
- *La percepción comprende a la atención.*
- *El aprendizaje comprende a la memoria.*
- *El pensamiento comprende el lenguaje, la conceptualización, el razonamiento y la solución de problemas.*

Estos procesos no son observables directamente, es por esto, que se estudian solo los efectos que causan, ya sea en acciones o por lo que dicen las personas.



## 2.1. El pensamiento.

Este proceso es una acción encubierta (no se puede ver) y sólo puede saberse de ella por lo que refieren los seres humanos. El razonar y resolver un problema, el recordar información y construir conceptos, imaginar situaciones futuras o soñar despierto son actividades que involucran al pensamiento.



### *Pensamiento dirigido*

Es el pensamiento que tiene una finalidad u objetivo que cumplir, por ejemplo, el resolver un problema.



### *Pensamiento espontáneo o no dirigido*

No tiene un orden ni un fin específico, se presenta sin necesidad de resolver una problemática.

En los dos tipos de pensamiento anteriores están incluidos los procesos como; memoria, representación, imaginación y asociación de ideas.

El pensamiento trabaja con dos elementos básicos de su funcionamiento:

### *Las imágenes y conceptos.*

Al pensar en alguna persona en particular la recordamos como una imagen tal vez de su cara o cuerpo. Asimismo, al pensar en ello asignamos una categoría (concepto) a esa imagen como por ejemplo si es caballeroso o educado.



### *Imagen*

Una imagen es un recuerdo de la memoria que nos permite pensar en algo o alguien sin expresarlo con palabras. Estas imágenes nos sirven para plantearnos problemas y resolverlos.



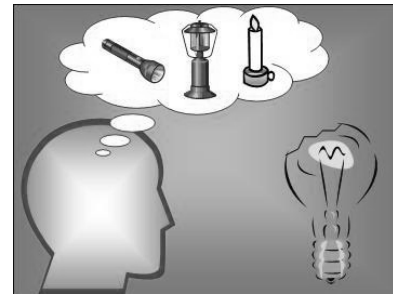
### *Concepto*

Es una categorización que sirve para clasificar persona, cosas o eventos que tienen alguna similaridad.

### 3.1. La solución de problemas.

Es la capacidad para encontrar una o varias respuestas frente a una dificultad o problema, todo ello enfocado a un objetivo específico.

La solución de las problemáticas que se nos van presentando a diario de pueden realizar de una manera rutinaria usando técnicas diarias ya existentes o desarrollando nuevas formas de hacer frente a ese problema.



Teorías sobre la resolución de problemas

#### *Teoría del aprendizaje o asociacionista*

Basada en el trabajo de Ivan Pavlov, John Watson y Edgard Lee Thorndike; de acuerdo sus experimentos con gatos se refiere que el aprendizaje se da gracias a al ensayo y error, en el cual es recompensado el éxito. Mencionan que estos gatos no aprenden por Insight o darse cuenta.

#### *Teoría de la gestalt*

Wolfgang Kohler (Estonia, 1887-1967) con su trabajo con un chimpancé llamado "sultán" descubrió que al darle varas las cuales tenía que unir para lograr hacer una vara larga y alcanzar plátanos fuera de una jaula. De acuerdo con este autor, el chimpancé utilizó el "insight" e inventó esa nueva herramienta para él.



El psicólogo gestaltista Kart Duncker menciona que la mayor barrera para superar solucionar problemas es la *fijeza funcional*, en la cual la excesiva confianza en viejos métodos no permiten encontrar nuevas soluciones.

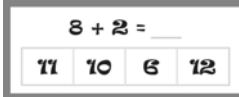
Un buen ejemplo de fijeza es el ejercicio de unir los nueve puntos, en este ejercicio se trata de que se unan los 9 puntos en cuatro movimientos lineales del lápiz sin levantarlo. La mayoría se pone como fijeza no salirse del espacio ocupado por los mismos puntos.





### Medida de la creatividad

Los tests de inteligencia pueden medir dos variantes de la inteligencia: el pensamiento convergente y el divergente.



**Pensamiento convergente:** es la capacidad de descubrir una respuesta en una prueba (debe ser la única o mejor respuesta).

**Pensamiento divergente:** es la capacidad para descubrir respuestas nuevas a un problema dado. Por ejemplo: ¿cuáles son los usos se le pueden dar a un zapato? Se evalúa la *cantidad* de respuestas que da el evaluado y la *originalidad* (diferencia) de sus respuestas frente a otros sujetos y la *utilidad* que tienen sus ideas.



### Creatividad e inteligencia

Aunque muchas veces se presentan estas dos habilidades juntas no siempre es así. Existen personas muy buenas en sus labores académicas o laborales pero en el área creativa no les va tan bien. Y por el contrario, existen personas que talvez nos les va muy bien en la escuela y el trabajo pero tienen la capacidad de inventar muchas cosas en una determinada área.



### Desarrollo de la creatividad

Se han hecho diversos esfuerzos por mejorar la creatividad en los individuos en las sociedades, sin embargo no han dado tantos frutos como se quisiera. Entre los frutos más destacados que se han logrado están las técnicas enfocadas a librarse de los "bloqueos conceptuales" que en otras palabras quieren decir muros mentales que creamos y que nos bloquean para percibir una solución o resolver un problema.



Existen otros bloqueos que limitan la creatividad como: el emocional, el cultural y el intelectual expresivo.



**Emocional:** miedo a decir algo porque pueda parecer tonto.

**Cultural:** no pensar en situaciones diferentes a las costumbres de una sociedad.

**Intelectual expresivo:** querer explicar con números algo que sólo se puede expresar con imágenes o palabras.