
ESTRATEGIAS CREATIVAS PARA MEJORAR EL DESEMPEÑO DE LOS DOCENTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA



RHADIS GARCÍA

Magíster en Gerencia de Sistemas Educativos
Universidad de Carabobo
rhadisgarcia@hotmail.com

IRIS CAMACHO

Doctora en Educación
Universidad de Carabobo
iriscamacho3@hotmail.com

Recibido: 22/02/2016

Aceptado: 16/07/2016

Resumen

La presente investigación diagnosticó la necesidad de estrategias creativas para mejorar el desempeño de los docentes de educación primaria. Teóricamente se sustenta en los diferentes enfoques referentes a la Creatividad, especialmente en la Teoría del cerebro total y el Enfoque constructivista del aprendizaje creativo. Esta investigación se ubica dentro de los llamados estudios de campo de carácter descriptivo, bajo el diseño de Proyecto Factible. Para recolectar la información se aplicó un (1) cuestionario debidamente validado y con alto grado de confiabilidad, conformado por veinte (20) ítems. Los resultados del diagnóstico reflejaron que el 78% de los docentes requieren fortalecer el dominio de estrategias creativas que dinamicen su gestión pedagógica en el aula, de allí la necesidad de proponer un Programa de Estrategias Creativas para mejorar el desempeño de los docentes de Educación Primaria de la Unidad Educativa Santiago Mariño.

Palabras clave: estrategias, creatividad, docente, educación

CREATIVE STRATEGIES TO IMPROVE PRIMARY SCHOOL TEACHERS' PERFORMANCE

Abstract

This research diagnosed the needs for creative strategies to improve primary school teachers' performance. Theoretically, it is supported on different approaches related to creativity, especially on the Theory of total brain, and the Constructivist approach of creative learning. This research is a field study with a feasible project design. To collect information one (1) validated questionnaire with a high grade of reliability was applied. The results of the diagnosis reflected that 78% of teachers require strengthening the management of creative strategies for invigorating their classroom pedagogical action, so a Program of creative strategies to improve the teachers' performance in Primary School "Santiago Mariño" is proposed.

Keywords: strategies, creativity, teacher, education



ARJÉ. Revista de Postgrado FaCE-UC. Vol. 10 N°19. Julio-Diciembre 2016/ pp.181-200.

ISSN-e 2443-4442 , ISSN-p 1856-9153

Estrategias creativas para mejorar el desempeño de los docentes de educación primaria

García Rhadis y Camacho Iris

Planteamiento del problema

La sociedad venezolana transita un momento histórico de reformas, nuevos enfoques y cambios de paradigmas en todos los ámbitos. En este sentido, en educación se han generado novedosas investigaciones sobre el funcionamiento del cerebro humano y su incidencia en el aprendizaje significativo, creativo y transformador, en concordancia con su función que es precisamente generar, orientar y acompañar tales transformaciones para garantizar el desarrollo armónico y sustentable de la nación. Sin embargo, amerita una discusión más profunda el uso que ha dado la escuela a estas nuevas teorías de aprendizaje, pareciera que hasta ahora han sido poco aplicadas en el ámbito educativo. La escuela primaria, como primer centro de saberes integrales, le corresponde gran parte de esta responsabilidad y el docente, como brazo ejecutor de las políticas educativas, debe procurar estrategias que generen creaciones y transformaciones, en respuesta a la satisfacción de necesidades de una sociedad moderna y cambiante.

Ante esta realidad, debe cambiar la percepción de la escuela, como Centro del Saber Comunitario por un Centro de Creación y Transformación mancomunada para el bienestar colectivo. Así mismo, la percepción del docente como “dador de clases”, por la idea de considerarlo como un gerente del aula, capaz de liderar a los diferentes actores del quehacer educativo y conducirlos al logro de objetivos comunes, enfilando todos los esfuerzos en dirección a mejorar la calidad de la educación.

En tal sentido, la escuela deberá ser en un escenario de expresión creativa, donde la participación libre y

espontánea de los estudiantes sea respuesta a consignas claras, ambiciosas y alentadoras del pensamiento creativo, a la generación de ideas y en consecuencia a la resolución de problemas que aquejan a la sociedad.

Consecuentemente, la gerencia educativa deberá representar la posibilidad de lograr sólidos resultados prácticos con la ayuda de una tarea creativa, planificada, dinámica y con espíritu de cambio. Entendiéndose que la gerencia no es el cumplimiento de una persona sino de toda una organización debidamente fortalecida y dinamizada alrededor de los conductores proyectados al éxito, caracterizada por las perspectivas del liderazgo, la innovación y la búsqueda de un alto nivel de calidad en el servicio. Por lo que el docente, por ser el gerente del aula, además de autónomo, investigador y proactivo debe estar identificado plenamente con esta meta y poseer conocimientos teórico y práctico sobre el proceso creativo para convertirse en el “liberador del potencial creador” de sus estudiantes.

Se trata entonces, de procurar la transformación de la educación para satisfacer los requerimientos de una sociedad cambiante. En este sentido, Guilford (1980), plantea que “la educación creativa está dirigida a plasmar una persona dotada de iniciativa, plena de recursos y confianza, lista para enfrentar los problemas personales e interpersonales y de cualquier índole”(p.18) . Esta consideración permite identificar al individuo como centro del proceso educativo, a quien hay que conducir hacia el reconocimiento de su capacidad creativa, la cual es susceptible de desarrollar a medida que ponga en práctica

estrategias metodológicas creativas.

En tal sentido, la escuela al cumplir su rol protagónico, debe apoyarse en las diversas organizaciones ya que toda entidad educativa tienen el deber de promover una actitud gerencial que asegure el permanente desarrollo de las personas y las comunidades laborales, con iniciativa, creatividad y trascendencia, Macha (2006). De ahí la importancia de utilizar estrategias creativas constituidas por métodos, técnicas y recursos para hacer del proceso de enseñanza un elemento clave en la estimulación de la creatividad.

Sin embargo, en el campo educativo se han realizado investigaciones (Camacho, 2011), que señalan que el Docente de Educación Básica, desvirtúa el deber ser, pues en su trabajo, hace poco uso de estrategias, metodológicas creativas, realizando actividades que conllevan a la memorización, donde el estudiante es un ente pasivo receptor de información, cuyas participaciones tienen poco que ver con su opinión personal, sus sentimientos y experiencias.

Así mismo, Gardié(1995), en un estudio realizado en escuelas venezolanas, concluye que los docentes continúan utilizando métodos y técnicas tradicionales; fomentando la pasividad del educando por el poco uso que le dan a las estrategias creativas, cercenándole así, la posibilidad de obtener y enriquecer experiencias del proceso de enseñanza. Lo cual demuestra que los docentes carecen de los conocimientos sobre planificación, administración motivación, toma de decisiones, liderazgo, entre otros, que limitan su desarrollo como gerentes de aula y los convierten en dadores de clases.

Esta realidad no escapa del contexto de la Unidad Educativa Santiago Mariño, ubicada en San Diego Estado Carabobo, en donde los docentes desarrollan clases rutinarias, tradicionalistas, pobres en recursos didácticos, centradas en el producto a obtener, mas no en el proceso implementando, lo cual contribuye a la formación de estudiantes dispersos, poco imaginativos, limitados y pasivos ante las propuestas impuestas por el docente.

Objetivo general

Proponer un Programa de Estrategias Creativas para mejorar el desempeño de los Docentes de Educación Primaria de la Unidad Educativa “Santiago Mariño”.

Objetivos específicos

Diagnosticar la necesidad de Estrategias Creativas para mejorar el desempeño de los Docentes de la Unidad Educativa “Santiago Mariño”.

Estudiar la factibilidad de implementar un Programa de Estrategias Creativas para mejorar el desempeño de los Docentes de la Unidad Educativa “Santiago Mariño”.

Diseñar un Programa de Estrategias Creativas para mejorar el desempeño de los Docentes de la Unidad Educativa “Santiago Mariño”.

Justificación

La investigación realizada se considera importante y justifica su realización por su contribución al manejo de estrategias creativas que enriquecerá la gestión pedagógica del docente, lo que beneficiará primeramente a su grupo de estudiantes y en consecuencia a todos los estudiantes de la Institución, objeto de estudio. Así mismo, ofrece una visión general de la

creatividad como propósito mismo de la educación y de la escuela para su desarrollo.

Seguidamente, el estudio contribuye con la aplicación y revisión de los diferentes enfoques teóricos conceptuales que explican la temática de indagación. Igualmente, permite profundizar dos (02) aspectos altamente significativos en las organizaciones educativas modernas como lo son la gerencia y la creatividad. De igual modo, aporta ideas y recomendaciones a los gerentes educativos para el fortalecimiento de debilidades en cuanto al quehacer pedagógico del personal docente del subsistema de Educación Primaria, de la misma manera representa una fuente de consulta para otros estudios similares que se realicen a futuro.

Igualmente, este estudio representa en sí mismo una evaluación de la operacionalización del Currículo de Educación Primaria Bolivariana, ya que a través de la práctica pedagógica del docente, se puede medir la eficacia, lo cual es un valioso aporte al Ministerio del Poder Popular para la Educación. Consecuentemente, los resultados de este estudio pueden convertirse en un significativo aporte para las Universidades formadoras de Docentes, si los resultados se consideran como indicadores de las debilidades del currículo de formación y actualización, pedagógica.

Perspectivas teóricas

Creatividad

Está relacionada con la generación de ideas que sean relativamente nuevas, apropiadas y de alta calidad (Sternberg 1999). Así mismo Toynbee (citado en Ramos 2006) afirma que "El talento creativo es aquel que, cuando funciona efectivamente, puede

hacer historia en cualquier área del esfuerzo humano". Todas las definiciones coinciden en lo novedoso, lo que es original, lo que resuelve un problema o el replanteamiento que permite una nueva visión de los ya identificados.

Características del pensamiento creativo

Una situación importante es considerar que desarrollar la creatividad no es sólo emplear técnicas atractivas o ingeniosas por sí mismas; desarrollar la creatividad implica incidir sobre varios aspectos del pensamiento. Las cuatro características más importantes del pensamiento creativo son: La fluidez, La flexibilidad, la originalidad y la elaboración. (Guilford,1980)

Fluidez

Se refiere a la capacidad de generar una cantidad considerable de ideas o respuestas a planteamientos establecidos; en este caso se busca que el estudiante pueda utilizar el pensamiento divergente, con la intención de que tenga más de una opción a su problema, no siempre la primera respuesta es la mejor.

Flexibilidad

La segunda considera manejar nuestras alternativas en diferentes campos o categorías de respuesta, es voltear la cabeza para otro lado buscando una visión más amplia, o diferente a la que siempre se ha visto. por ejemplo: es posible que todas las anteriores respuestas sean soluciones que tengan como eje compra de equipo o insumos para combatir la contaminación y cuando se les hace esta pregunta los invitamos a ir a otra categoría de respuesta que nos da alternativas diferentes para seleccionar la más atractiva.

Originalidad

En tercer lugar se encuentra a la originalidad, que es el aspecto más característico de la creatividad y que implica pensar en ideas que nunca a nadie se le han ocurrido o visualizar los problemas de manera diferente; lo que trae como consecuencia poder encontrar respuestas innovadoras a los problemas.

Elaboración

Es definida como “la capacidad que permite proceder a la planificación cuidadosa y detallada de una idea, proyecto o alternativa”. Esta es una característica muy relevante de las personas creativas, pues para considerarla como propia, deberán mantener siempre el impulso que la impele a la determinación a llegar a culminar su obra, a la máxima perfección utilizando todos los recursos teóricos y prácticos para su consecución.

Las etapas del proceso creativo en la praxis educativa

El proceso creativo ha sido revisado por varios autores (Gadner, 1998; Rodríguez, 2000; González, 2000; Ramos, 2006), por lo que se encuentran con diversos nombres y números de etapas pero hacen referencia a la misma categorización del fenómeno. Seguidamente se detallan las etapas más comunes, aquellas que en el trabajo con niños se pueden identificar plenamente:

Preparación.- Se identifica como el momento en que se están revisando y explorando las características de los problemas existentes en su entorno, se emplea la atención para pensar sobre lo que quiere intervenir. Algunos autores llaman a esta etapa de

cognición, en la cual los pensadores creativos sondan los problemas.

Incubación.- Se genera todo un movimiento cognoscitivo en donde se establecen relaciones de todo tipo entre los problemas seleccionados y las posibles vías y estrategias de solución, se juega con las ideas desde el momento en que la solución convencional no cubre con las expectativas del pensador creativo. Existe una aparente inactividad, pero en realidad es una de las etapas más laboriosas ya que se visualiza la solución desde puntos alternos a los convencionales. La dinámica existente en esta etapa lleva a alcanzar un porcentaje elevado en la consecución del producto creativo y a ejercitar el pensamiento creativo, ya que se utilizan analogías, metáforas, la misma imaginación, el empleo de imágenes y símbolos para encontrar la idea deseada.

Algunos autores denominan a esta etapa como de combustión de las ideas. Perkins (1981), citado Ramos (op. cit.), sugiere una visión alternativa de la incubación, deja abierta la posibilidad de considerar un tipo especial de pensamiento inconsciente en esta etapa de la creatividad, que genera ideas nuevas a partir de procesos cognoscitivos comunes como el olvido fructífero, el refresco físico y psíquico, la observación de nuevas pistas en experiencias no relacionadas, el reconocimiento contrario, entre otros. El objetivo fundamental de la combustión es aumentar las alternativas de solución que se tiene y las personas creativas se caracterizan por la habilidad que tienen de generar fá-

cilmente ideas alternativas.

Iluminación.- Es el momento crucial de la creatividad, es considerada la concepción, es el eureka de Arquímedes, en donde repentinamente se contempla la solución creativa más clara que el agua, es lo que mucha gente cree que es la creatividad: ese insight que sorprende incluso al propio pensador al momento de aparecer en escena, pero que es resultado de las etapas anteriores; es cuando se "acomodan" las diferentes partes del rompecabezas y resulta una idea nueva y comprensible.

Verificación.- Es la estructuración final del proceso en donde se pretende poner en acción la idea, para ver si realmente cumple con el objetivo para el cual fue concebida, es el parámetro para confirmar si realmente la idea creativa es efectiva o sólo fue un ejercicio mental.

Es importante mencionar, que este proceso ayuda a visualizar las fases de producción de las ideas creativas, pero también permite pensar en las etapas que se pueden trabajar en el aula para identificar si se está gestando alguna idea que pueda llegar a ser creativa, saber en qué momento del proceso se encuentra cada uno de los estudiantes, reconocer las necesidades de apoyo requerido para enriquecer el proceso y lograr que el pensamiento creativo en el aula sea cada vez más cotidiano y efectivo.

Elaboración.- Una característica importante en el pensamiento creativo es la elaboración, ya que a partir de su utilización es como ha avanzado más la industria, la ciencia y las artes. Consiste en añá-

dir elementos o detalles a ideas que ya existen, modificando alguno de sus atributos.

Existen otras características del pensamiento creativo, sin embargo, estas son las más significativas, una producción creativa tiene en su historia de existencia momentos en los que se pueden identificar las características antes descritas, aunque físicamente en el producto sólo se puedan identificar algunas de ellas. Esto significa que la creatividad no es por generación espontánea, existe un camino en la producción creativa que se puede analizar a partir de revisar las etapas del proceso creativo.

Identificación de los obstáculos para la creatividad para una educación innovadora

De acuerdo a Ríos, (2000), existen algunos obstáculos para la creatividad como:

El conformismo: la conformidad es la tendencia en el ser humano a dejarse influir por los valores y las percepciones de los demás, a formarse opiniones y a actuar de acuerdo con las actitudes vigentes en su época y en su contexto. Las personas conformistas desaprovechan sus propios recursos y experiencias y tienden a depender del juicio de figuras expertas y autorizadas. En ellas priva el deseo de ser aceptado por los demás.

Miedo al fracaso: la creatividad supone la experimentación, correr riesgos, cometer errores y corregirlos, actuar sin excesivo miedo a las equivocaciones, al ridículo o a ser tildado de extravagante, por lo que el miedo al fracaso puede representar un obstáculo para la creatividad.

Otros obstáculos para la creatividad son: la rigidez, el control, el respeto excesivo a la tradición, la rutina, la falta de imaginación, la poca atención a la intuición, la fe excesiva en la razón, el perfeccionismo, la búsqueda de soluciones rápidas, el exagerado deseo de seguridad y la desconfianza en las propias capacidades creativas.

Metodologías que estimulan la creatividad

Marín y De La Torre, citados por Ríos (Op.Cit.), presentan algunas metodologías destinadas a promover la creatividad. De alguna manera, todas se orientan a relacionar cosas distantes, romper con el concepto establecido de cada idea, de cada realidad e ir más allá de sus conexiones habituales y de las sendas ya conocidas.

En tal sentido, se reseña a continuación una lista de preguntas desarrolladas originalmente por Osborn, citado por Ríos (Op. Cit.). Estas son:

¿Otros usos? ¿Qué podría hacerse con esto?
¿nuevos usos para lo existente?

¿Cambiar? ¿qué pasaría si se cambia de alguna manera? ¿si cambiando el orden de colocación, su sentido, su movimiento? ¿cómo podría modificarse esto para aplicarlo a un nuevo uso? ¿qué otros cambios... en el diseño o estilo?

¿Adaptar? ¿qué podría copiarse? ¿se parece a algo? ¿Qué cosas semejantes se han dado en el pasado?

¿agrandar? ¿qué añadir? ¿qué pasaría exagerado absurdamente? ¿más fuerte? ¿más alto? ¿más grueso? ¿aumentar el número de in-

gredientes?

¿Disminuir? ¿Qué pasaría si fuera reducido exageradamente? ¿qué se le puede quitar? ¿qué se puede hacer más compacto, más ligero, rebajarlo de categoría?

¿Sustituir? ¿a quién poner en su lugar? ¿qué poner en su sitio? ¿qué otros materiales? ¿otros procedimientos? ¿otras fuentes de energía? ¿diferentes formas de resolverlo?

¿Reordenar? ¿es posible ordenar los elementos de una forma diferente?

¿Invertir? ¿qué pasaría si se comienza por el fin? ¿considerar los contrarios? ¿ponerlos al revés? ¿invertir los papeles?

¿combinar? ¿qué tal intentar una mezcla, una aleación, combinar unidades, propósitos o ideas?

Competencias creativas del docente

Ramos (2006), hace referencia en cuanto a las Competencias específicas de un Educador Creativo:

Habilidad para liberar a los alumnos del temor a expresar sus ideas.

Capacidad para estimular los sentidos y los poderes del pensamiento imaginativo y dirigirlos a objetivos deseables.

Capacidad para proporcionar la cantidad de orientación y motivación adecuada sin interferir con el proceso y el producto de la creatividad

Capacidad para proporcionar formación y dirección en las técnicas que alumno necesita

para lograr sus objetivos.

Capacidad para crear una atmósfera permisiva sin un total abandono del control.

Capacidad para ayudar al alumno a desarrollar una disciplina interna para equilibrar la libertad que se deriva de un proceso significativo.

Capacidad para motivar al alumno y flexibilidad de los medios empleados para satisfacer sus diversas necesidades y habilidades.

Capacidad para seleccionar los métodos apropiados para el nivel evolutivo de los alumnos y sus experiencias anteriores.

Capacidad para agudizar la percepción y liberar sus impulsos creativos.

Habilidad para organizar la situación de la clase y el programa diario, para proporcionar el tiempo necesario para desarrollar las habilidades creativas a través de la exploración, manipulación, descubrimiento, planificación y creación.

Habilidad para organizar la zona de trabajo, y los recursos.

Capacidad para crear un ambiente rico: materiales, suministros adecuados, libertad de movimiento dentro de unos límites, planificación flexible, y orientación y estímulo.

Capacidad para tomar en cuenta las diferencias individuales.

Capacidad para proporcionar oportunidades para el uso creativo de los materiales.

Capacidad para ayudar a desarrollar la autoevaluación.

Capacidad para trabajar creativamente con los materiales originales o de reciclaje de lo que dispone.

Actitud y habilidades creativas del docente

El educador creativo debe definirse como tal, debe exhibir en su actuación rasgos muy concretos que lo consolidan como creativo. Para identificar al educador creativo es útil tener en cuenta sus características, actitudes y capacidad creativa y técnica.

Un educador creativo es aquel que posee cualidades especiales, que es capaz de plantearse retos y desafíos ante una dificultad para experimentar lo desconocido y descubrir ideas nuevas. Es aquel que se relaciona con los estudiantes logrando identificar en cada uno su estilo de aprendizaje; busca precisar las características que le son relevantes, eleva su autoestima y ofrece oportunidades para que expresen su creatividad, la conozcan y la valoren; es el mejor modelo para sus estudiantes; su actitud determinará en gran medida el que éstos opten para ser creativos, por cultivar el valor de la creatividad.

Las características personales siempre van a tener gran influencia en el desarrollo profesional, de aquí que uno de los factores influyentes en el educador creativo, sea el poseer una autoestima en un nivel adecuado, debido a que la persona que tiene la autoestima alta, sus características se determinarán porque vive, comparte e invita a la integridad, honestidad, responsabilidad, comprensión y el amor; siente que es importante, tiene confianza

en su propia competencia y tiene fe en sus propias decisiones. Al apreciar debidamente su propio valor, está dispuesto a aquilatar y respetar el de los demás, valor que no estriba en tener, parecer o hacer, sino más bien en irradiar confianza, esperanza y aceptarse de modo consciente, amando su obra aún en los actos más insignificantes.

De acuerdo con Ramos (2002), los valores que debe modelar un educador creativo (entendiéndose como valores, a las características intrínsecas y extrínsecas que debe poseer) son los siguientes: a) Propiciar un ambiente creativo, b) Valorar la creatividad, c) Desarrollar y perfeccionar las facultades creadoras, d) Ser el mejor estímulo para sus estudiantes, e) Poseer el valor de la creatividad f) ser intuitivo, afectivo y refinado, g) Tener una mente flexible h) Poseer autoestima elevada i) Ser de espíritu ligero j) Estar seguro de su propósito en la vida k) Ser entusiasta, diligente, observador, inquisitivo, l) Percibir las señales creadoras, ll) Descubrir a quien se caracteriza como "único". m) Valorar tanto el proceso como el producto y sobre todo, hacer posible el disfrute de la alegría de poder crear.

Ambiente creativo, para generar pensamientos creativos

Crear un ambiente apto para la realización de actividades que promuevan la creatividad implica: a) enriquecer el medio de acción del estudiante o persona que quiere desarrollar actividades creativas con objetos o situaciones sugerentes y b) aceptar todas las conductas que no comporten pe-

ligrosidad física para los estudiantes o sus acompañantes; c) se evitará dar soluciones inmediatas a los problemas que conlleva la relación con el medio. Martínez (1990). Es frecuente que el profesor calme su angustia cuando organiza actividades académicas que comportan la acción del estudiante "sugiriéndole" soluciones o de plano dándole parte de la respuesta al problema o reto planteado. Ese es quizá la conducta más frecuente y la forma más efectiva de bloquear el desarrollo de la creatividad. El lema debe ser "No hay errores, sólo oportunidades para aprender"

Estrategias creativas que estimula la formación de estudiantes creativos

Son un conjunto de métodos o herramientas para facilitar la interpretación, el análisis o el estudio de problemas o temas determinados. El cerebro humano es muy diferente a un computador. Mientras un computador trabaja en forma lineal, el cerebro trabaja de forma asociativa así como lineal, comparando, integrando y sintetizando a medida que funciona. (Flores, 2005)

El método creativo

Puede ser usado para enfrentar problemas tan diversos como lo son las relaciones humanas, la competencia entre productos, restricciones de espacio y presupuestales, percepción ciudadana, entre otros. El Método Creativo está fuertemente orientado al trabajo en grupo pero también puede utilizarse en la solución de problemas. Cuando se enfoca al trabajo individual, el método creativo también se conoce como pensamiento horizontal.

El método creativo se puede describir con los siguientes pasos:

Enunciación del problema

Enunciación de restricciones y de metas

Criterios de evaluación de propuestas de solución

Lluvia de Ideas de propuestas de solución

Revisión cruzada de las ideas (Sólo si es un equipo de trabajo)

Evaluación de las opciones

El resultado final del método creativo es una propuesta de solución que ha de implantarse. En la lluvia de ideas, la regla de oro es no descartar ni evaluar ninguna de las opciones. Todas las opciones deben ser consideradas siempre y cuando sean remotamente posibles. Una vez determinadas todas las opciones, la evaluación se basa en las metas, en las restricciones y en el criterio de evaluación escogido (tiempo de implantación, costo, entre otros) (Flores, Ob. Cit.).

Aquí es importante señalar que el método creativo es una invaluable herramienta para las situaciones en las que se piense que no hay una solución posible o que no se tiene la capacidad para resolver el problema. Cuando se considera que un problema no tiene solución se dice que se está pensando verticalmente (en forma estrecha). Esto significa que se está limitando las posibilidades de solución del problema. El pensamiento horizontal implica una ampliación de los horizontes, de la visión del problema que permita eliminar las barreras mentales y atacar el problema con enfoques nuevos. Un ejemplo de cómo el pensamiento creativo se diferencia de otras formas de resolver problemas y en qué situaciones se puede

aplicar es el desarrollo del teléfono celular.

Implicaciones educativas lateralidad y aprendizaje

Uno de los aprendizajes que emergen de la presentación anterior es que existen dos modalidades de pensamiento: una verbal y otra no-verbal, representadas por los hemisferios cerebrales izquierdo y derecho respectivamente. No obstante, los sistemas educativos de la mayoría de las sociedades occidentales tienden a privilegiar el desarrollo del hemisferio izquierdo. Esta tendencia puede ser claramente observada cuando se constata que las áreas curriculares que tienen mayor énfasis en la escuela elemental son las de: lectura, escritura y aritmética; dejando de esta manera la otra mitad de la potencialidad del individuo con una posibilidad de desarrollo bastante limitada, por decir lo menos.

En general, la noción de que existen dos modalidades laterizadas de pensamiento sugiere que la enseñanza, ya sea a través de conferencia o de la imitación, afecta primariamente a uno de los dos hemisferios. Por lo tanto, el aprendizaje de cualquier área de contenido será más afectivo en la medida en que se activen ambas modalidades, mediante la presentación diversificada de dicho contenido y a través de la utilización de un currículo que estimule el desarrollo de ambos hemisferios de manera balanceada.

Es por ello que el sobre énfasis del sistema educativo en el desarrollo del área lógico-verbal ha hecho aparecer, erróneamente, a dicha área como la determinante en el aprendizaje escolar; sin embargo, esta aparente superioridad del hemisferio izquierdo en el área lógico-verbal, no implica necesariamente supe-

rioridad en otras áreas, como la viso-espacial, por ejemplo. De hecho existen individuos que, por diferentes razones, están más orientadas hacia un tipo de procesamiento de información verbal; mientras que otros son más eficientes cuando trabajan con información no-verbal.

Teorías fundamentales

Enfoque constructivista del aprendizaje creativo

El constructivismo es la forma genérica de referirse a un grupo amplio y muy heterogéneo de psicólogos y filósofos que comparten la visión de la inteligencia humana como el producto de construcción de toda la vida. Entre los cuales se encuentran: Piaget (1982), Vygotsky (1981), Coll (1994) entre otros pensadores de distintas latitudes y relevancia bajo este enfoque, la inteligencia es el resultado de un proceso de construcción que involucra una constante transformación de las categorías que permiten comprender el mundo que nos rodea, representarlo intelectualmente y transformarlo con base en las necesidades del individuo. Un niño construye su inteligencia transformando constantemente sus esquemas de representación del mundo y en esa tarea sus relaciones con el mundo, con lo "otro" juegan un papel central.

Por su parte, los adultos que ignoran este proceso de construcción, se imaginan que los conocimientos que tienen son en realidad una suerte de "bien", una "cosa" que se puede almacenar, circular, reproducir, presentar con láminas coloridas, acetatos, en un monitor o simplemente que se puede intercambiar u ocultar. Quizá por ello organizan las actividades académicas en las escuelas, las sesiones de clase, como transmisiones de "conocimientos". Esta

es una visión mecánica y muy limitada del conocimiento humano pues, desde los conceptos más elementales hasta los valores aplicados en las decisiones morales, todo ha sido construido de manera individual. Es distinto saber qué es una bicicleta a saber montarla. Es distinto leer en la pizarra de un salón de clases una lista de "valores" que lograr una conducta coherente con los valores que se dicen respetar.

En efecto, si la inteligencia es el resultado de un proceso de construcción individual que se produce a merced de la interacción con el medio ambiente, las relaciones sociales, el contacto con los procesos culturales, sociales, políticos, entonces una función vital de cualquier comunidad debe ser la de construir espacios que favorezcan el desarrollo de esa facultad. Es la inteligencia el mayor bien de una persona y entre más inteligente se vuelva más fácilmente enfrentará los retos que se le presenten en la vida cotidiana. Todos estos procesos se dan con o sin la intervención educativa, pero en algunos casos pueden ser más ricos y más profundos si son planeados y organizados de manera deliberada. (Martínez, 1981)

De este modo, la creatividad es una forma general de referirse al desarrollo de una habilidad especial para aplicar la inteligencia de manera novedosa a la producción de nuevas ideas, productos, soluciones, artefactos, puntos de vista. (Martínez, Op. Cit.). En tal sentido, García (2002), citado por Ramos (2006), afirma que la creatividad es una habilidad que se puede aprender, una aptitud que se puede practicar y reforzar cada día. Visto de esta manera, la creativi-

dad está al alcance de todas las personas y no limitado y privilegiado grupo, lo cual la ubica en un lugar primordial en la educación formal

La teoría del cerebro total

Hermann (1989), citado por Ruiz (1994) basado en los estudios previos sobre la dominancia cerebral (Sperry, 1973) y en la teoría del cerebro triuno (MacLean, 1978); así como en los resultados de sus propias investigaciones, utilizando equipos de retroalimentación biológica (biofeedback) y de electroencefalografía, ha replanteado el problema de la dominancia cerebral (Ruiz, Op. Cit.). Él ha propuesto la teoría del Cerebro Total que se expresa en un modelo que integra la neocorteza (hemisferios derecho e izquierdo) con el sistema límbico. Concibe esta integración como una totalidad orgánica dividida en cuatro áreas o cuadrantes, a partir de cuyas interacciones se puede lograr un estudio más amplio y completo de la operatividad del cerebro y sus implicaciones para la creatividad y el aprendizaje.

Cada una de las áreas cerebrales o cuadrantes realiza funciones diferenciadas. Así, el lóbulo superior izquierdo (Cuadrante A) se especializa en el pensamiento lógico, cualitativo, analítico, crítico, matemático y basado en hechos concretos. Por su parte, el lóbulo inferior izquierdo (Cuadrante B), se caracteriza por un estilo de pensamiento secuencial, organizado, planificado, detallado y controlado; el lóbulo inferior derecho (Cuadrante C) se caracteriza por un estilo de pensamiento emocional, sensorial, humanístico, interpersonal, musical, simbólico y espiritual. Finalmente, el lóbulo superior derecho (Cuadrante D), se destaca por su estilo de pensa-

miento conceptual, holístico, integrador, global, sintético, creativo, artístico, espacial, visual y metafórico.

Las cuatro áreas antes señaladas se recombinan y forman, a su vez, cuatro nuevas modalidades de pensamiento, estas son: (a) realista y del sentido común formado por las áreas A y B (hemisferio izquierdo); (b) idealista y kinestésico, constituido por las áreas C y D (hemisferio derecho); (c) pragmático o cerebral, conformado por los cuadrantes o áreas A y D; y (d) instintivo y visceral formado por las áreas B y C (sistema límbico). Desde el punto de vista de la práctica educativa el análisis precedente, referido a las diversas teorías sobre el cerebro y su relación con el aprendizaje, permite fundamentar el diseño de estrategias de enseñanza, lo cual es el propósito del Programa de Estrategias Creativas dirigido a Docentes de la Educación Primaria.

Aspectos metodológicos

La investigación se desarrolló mediante un proyecto factible, de acuerdo con el Manual de Trabajo de Grado de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador (2011), se define como propuesta de un modelo operativo viable para solucionar problemas requerimientos o necesidades de organizaciones o grupos sociales (p.21). Se sustentó en una investigación documental y de campo, por lo que se hizo una revisión detallada de material bibliográfico y conceptual sobre la investigación e igualmente se recabó información en el lugar de los hechos. Esta investigación se ubicó dentro de los llamados estudios de campo de carácter descriptivo. Según Hernández Fernández y Baptista (2010) “es aquella

que busca especificar propiedades, características y rasgos importantes de cualquier fenómeno que se analice” (p.119).

Sujeto de estudio

Se refiere al conjunto de personas que se tomaron en cuenta para esta investigación la cual estuvo constituida por 8(ocho) Docentes del turno de la mañana de la Unidad Educativa “Santiago Mariño”. Ubicada en el Municipio San Diego. Estado Carabobo.

Técnica e instrumentos de recolección de datos

En este estudio se utilizó la técnica de la encuesta que fue aplicada a ocho(8) Docentes de la Unidad Educativa “Santiago Mariño”, ésta consistió en una serie de preguntas organizadas para la recolección de datos que permitió obtener una apreciación general de las limitaciones planteadas por los sujetos de estudio.

Se empleó para recopilar la información sobre la necesidad del estudio el cuestionario, el cual según Hernández, Fernández y Baptista, (2010) “consiste en un conjunto de preguntas respecto a una o más variables a medir”. (p. 341), el mismo estuvo conformado por 20 (veinte) preguntas cerradas con cuatro (4) alternativas de respuestas, estructuradas de acuerdo a la Escala de Liker. La información registrada durante el proceso de recolección de datos ofreció datos importantes sobre la práctica pedagógica del docente y determinó el grado de confiabilidad de la información registrada.

Validez y confiabilidad

La validez del instrumento de medición es concebida según Hernández, Fernández y Baptista, (2010)

como: “el grado en el que un instrumento en verdad mide la variable que se busca medir”. (p. 45).

En tal sentido, la validez del contenido del instrumento del estudio se determinó mediante de juicio de expertos, dos (2) especialistas en el área de Creatividad y Metodología y uno (1) en el área de Educación Integral, quienes evaluaron el instrumento de acuerdo a los objetivos de estudios y las variables de investigación. Quienes hicieron observaciones válidas en cuanto a la redacción, lo cual permitió mejorar la elaboración de tal instrumento. Por otra parte, para calcular la confiabilidad del instrumento de la presente investigación, se realizó una prueba piloto donde fue conveniente utilizar el método Alpha de Cronbach, aplicando la fórmula se obtuvo un coeficiente de 0.91, y de acuerdo con la escala de Ruiz (1998) es de alta confiabilidad.

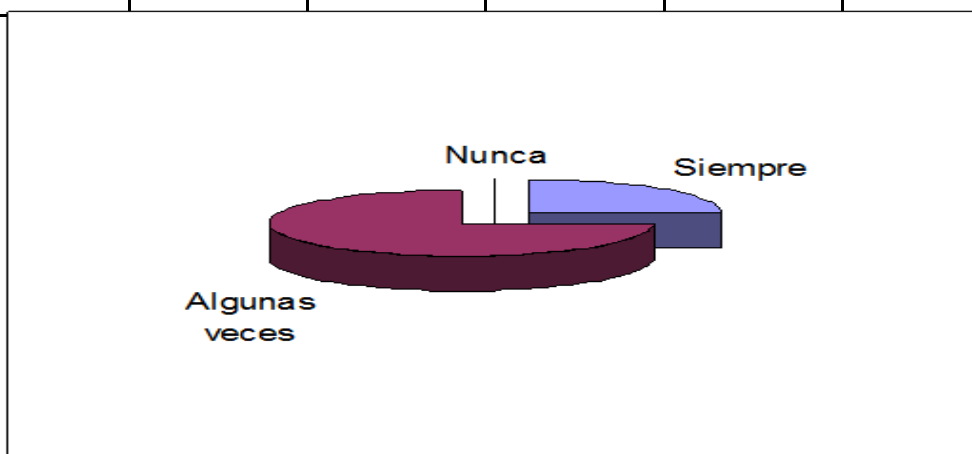
Diagnóstico que sustenta la propuesta

En cuanto al análisis estadístico que se realizó en esta investigación se procedió a tabular la información obtenida producto de las respuestas emitidas por los sujetos de la muestra seleccionada. Esta información permitió detectar la necesidad de realizar una Propuesta de un Programa de Estrategias Creativas dirigido a Docentes de la Educación Primaria. De este modo, los resultados se presentan en cuadros estadísticos en función de frecuencias y porcentajes con su respectiva representación gráfica e interpretación.

Así se tiene que, en el:

Cuadro N° 13
Variable: Estrategias creativas
Dimensión competencias creativas del docente
Indicador: Actitud creativa

ITEMS	Siempre		Algunas veces		Nunca	
	F	%	F	%	F	%
15.- Asume una actitud creativa ante las diversas situaciones en que se le presentan aplicando estrategias innovadoras en el quehacer educativo	2	25	6	75	0	0
Promedio	2	25	6	75	0	0



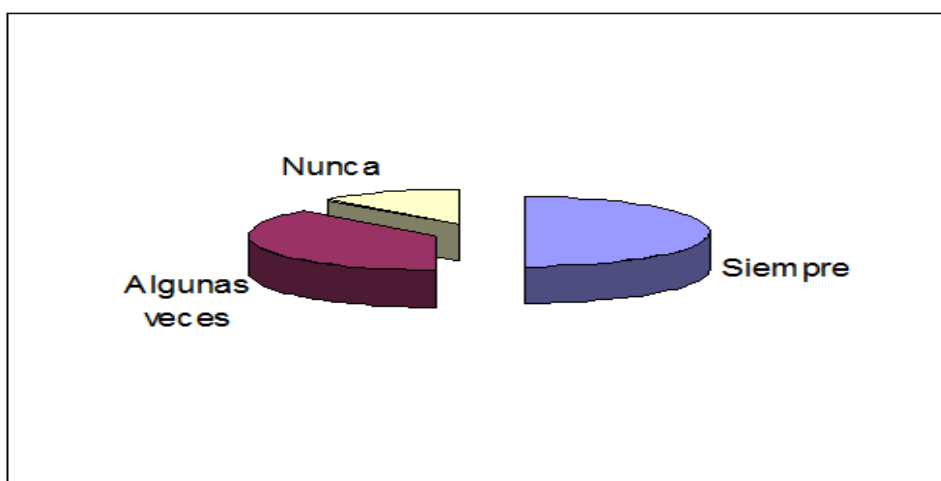
Fuente: Autoras, 2016

Interpretación

Para efectos de esta investigación, según el cuadro N° 13 y el gráfico N° 12, el 25% de la muestra estudiada afirma que asumen una actitud creativa ante las diversas situaciones que se le presentan aplicando estrategias innovadoras en el quehacer educativo, por su parte, el 75% indicó que algunas veces asumen esa actitud y el 0% indicó nunca asumirla. Camacho (2011), determinan las características que debe poseer el educador creativo, entre las cuales deberá tener los que ellos consideran “actitudes”, siendo éstas, disposiciones emocionales aprendidas, que favorecerán la creatividad.

Cuadro N° 14
Variable: Estrategias creativas
Dimensión competencias creativas del docente
Indicador: Expectativas de cambio

ITEMS	Siempre		Algunas veces		Nunca	
	F	%	F	%	F	%
16.- Se adapta con facilidad a los cambios generados por las innovaciones pedagógicas aplicando estrategias creativas	5	50	2	37,5	1	12.5
Promedio						



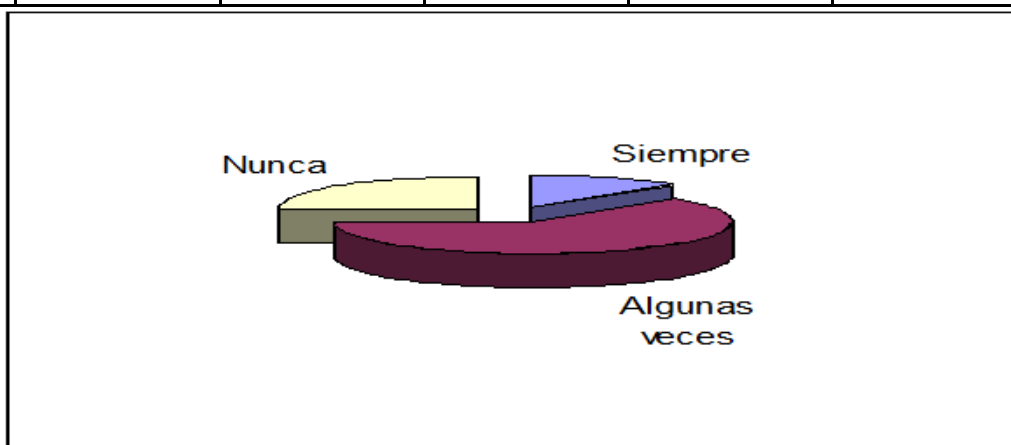
Fuente: Autoras, 2016

Interpretación

Al revisar el instrumento aplicado se encontró que en relación al indicador expectativas de cambio, el 50% de la muestra estudiada manifestó que siempre se adaptan con facilidad a los cambios generados por las innovaciones pedagógicas aplicando estrategias creativas en el quehacer educativo, el 37,5% indicó que algunas veces su adaptación es fácil y el 12,5% expresó que nunca se adapta con facilidad a los cambios de este tipo. Agüera(2001), consideran de importancia los factores de personalidad que están en relación con el perfil de creativo en la apertura a la experiencia.

Cuadro N° 15
Variable: Estrategias creativas
Dimensión competencias creativas del docente
Indicador: Proceso creativo

ITEMS	Siempre		Algunas veces		Nunca	
	F	%	F	%	F	%
17.- Considera los procesos creativos al ejecutar las actividades didácticas utilizando estrategias innovadoras	1	12.5	5	62.5	2	25
Promedio	1	12.5	5	62.5	2	25



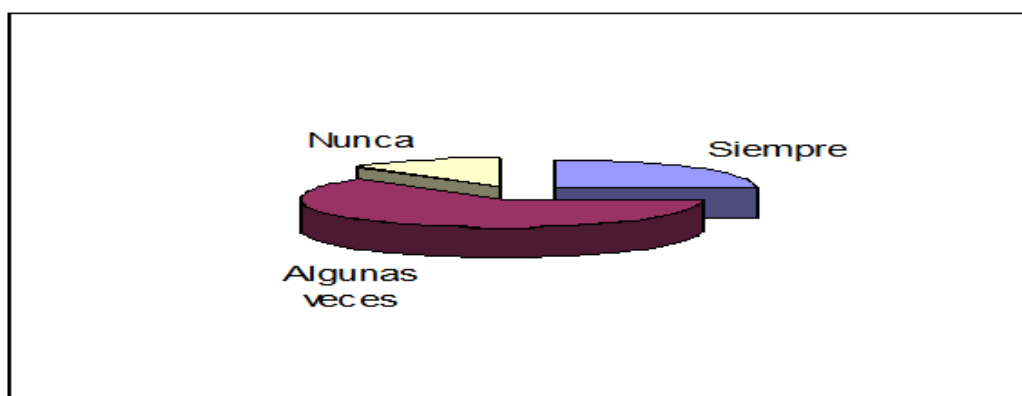
Fuente: Autoras, 2016

Interpretación

Los resultados presentados en el cuadro N° 15 y gráfico N° 14, demuestran que el 12,5% de la muestra estudiada siempre consideran los procesos creativos al ejecutar las actividades didácticas utilizando estrategias innovadoras en el quehacer educativo, el 62.5% algunas veces considera tales procesos y el 25% restante, nunca lo hace. Para promover la creatividad en los estudiantes, es necesario que el docente comprenda cómo funciona la creatividad, por lo que es fundamental conocer las fases del proceso creativo: preparación, incubación, iluminación y verificación. Martínez (1990)

Cuadro N° 16
Variable: Estrategias creativas
Dimensión competencias creativas del docente
Indicador: Habilidades creativas

ITEMS	Siempre		Algunas veces		Nunca	
	F	%	F	%	F	%
18.- Demuestra habilidades creativas en su praxis educativa Implementado estrategias creativas	2	25	4	50	2	25
19.- Propicia el desarrollo de habilidades creativas en el ámbito escolar aplicando estrategias innovadoras	2	25	6	75	0	0
Promedio	2	25	5	62.5	1	12.5



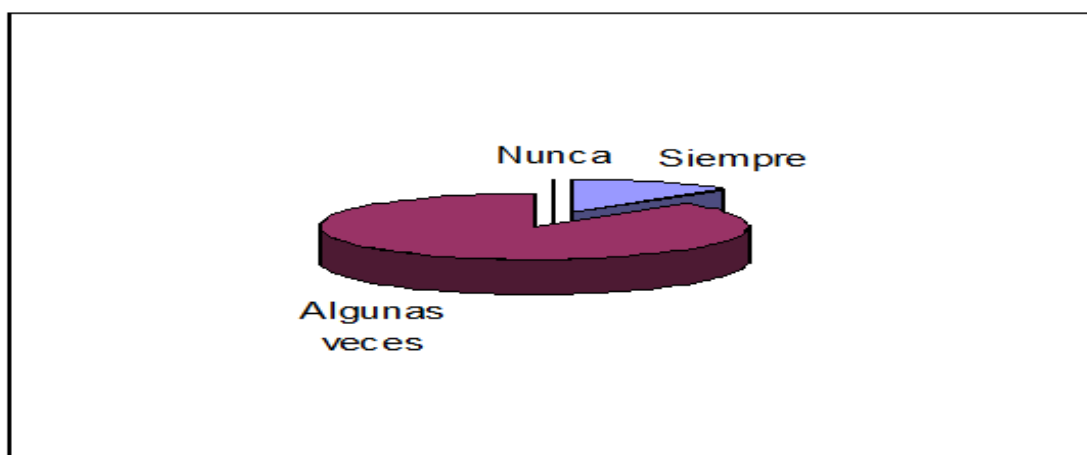
Fuente: Autoras, 2016

Interpretación

Una interpretación de lo reportado en el cuadro N° 16 y gráfico N° 15, permite indicar que el 25% de la muestra estudiada demuestra habilidades creativas y propicia su desarrollo en el quehacer educativo durante su praxis educativa, el 62,5% algunas veces demuestra y propicia tales habilidades y el 12, 5% nunca lo hace. Si bien es cierto que un Docente debe poseer cualidades que definen su perfil, todas ésta se ven influenciadas por su potencial creador, por lo que en definitiva, el Docente debe ser creativo, debe ser sobre todo un liberador del potencial creador de sus estudiantes. (Camacho, 2011)

Cuadro N° 17
Variable: Estrategias creativas
Dimensión Competencias creativas del docente
Indicador: Ambiente creativo

ITEMS	Siempre		Algunas veces		Nunca	
	F	%	F	%	F	%
20.- Genera un ambiente creativo, implementando estrategias innovadoras en la institución educativa	1	12.5	7	87.5	0	0
Promedio	1	12.5	7	87.5	0	0



Fuente: Autoras, 2016

Interpretación

De los resultados obtenidos en el cuadro N° 17 y gráfico N° 16 anterior se puede notar que el 12, 5% de los educadores que conforman la muestra estudiada, siempre generan un ambiente creativo, implementando estrategias innovadoras en el quehacer educativo, el 87,5% indicó que algunas veces generan un ambiente creativo y el 0% nunca lo hace. Ramos (2006) menciona entre las competencias específicas de Educador creativo, la capacidad para crear un ambiente rico: materiales, suministros adecuados, libertad de movimientos dentro de unos límites, planificación flexible, orientación y estímulo.

Conclusiones del diagnóstico

Después de la aplicación del instrumento de recolección de información con el propósito Diagnosticar la necesidad de Estrategias Creativas para mejorar el desempeño de los Docentes de Educación Primaria de la Unidad Educativa “Santiago Mariño”, se emiten las siguientes conclusiones:

La variable estrategias creativas se estructuró en dos (2) dimensiones: características del pensamiento creativo y competencias creativas del Docente. Al respecto, el 81,27 % de los educadores que conforman la muestra del presente estudio, evidencian notablemente la poca creatividad utilizada en el quehacer educativo al indicar las opciones de baja frecuencia en los indicadores: crear ideas, fluidez, estimular la producción de ideas creativas, ser flexible ante los diversos puntos de vista y resolución de problemas, generar ideas originales y elaboración diversos recursos aplicando estrategias innovadoras con intervención del pensamiento creativo.

Igualmente, en la dimensión competencias creativas del Docente, el 75% de los profesionales de la educación que fueron encuestados, mostraron debilidad ante tales competencias, al seleccionar las opciones de baja frecuencia en los indicadores: actitud creativa, expectativas de cambio, proceso creativo, habilidades creativas y ambiente creativo.

Del análisis precedente se concluye que el 78,14% del personal Docente que labora en el turno de la mañana de la Unidad Educativa Santiago Mariño, requiere fortalecer el dominio de estrategias crea-

tivas que dinamicen su gestión pedagógica como gerentes de aula. En consecuencia, se evidencia la necesidad de proponer la ejecución de un Programa de Estrategias Creativas para mejorar el desempeño de los Docentes de la Educación Primaria.

Recomendaciones

Con el propósito de orientar la implementación del Programa de Estrategias Creativas para mejorar el desempeño de los Docentes de la Educación Primaria, se ofrecen las siguientes recomendaciones:

Participar a las autoridades educativas locales y regionales correspondientes de su aplicación, propósito y beneficios que aportará a la Institución Educativa.

Participar a todos los miembros de la Comunidad Escolar su aplicación, propósito y beneficios que aportará a la Institución Educativa.

Incorporar y motivar a todos los Docentes.

Seleccionar un espacio físico adecuado donde se pueda propiciar un ambiente creativo.

Planificar estrategias de seguimiento para registrar evidencias de avances, evaluar los logros y reorientar acciones si fuera necesario.

Incluir el tema en los círculos de estudio y reflexión Docente.

Referencias

- Agüera, I. (2001). *Ideas prácticas para un currículo creativo*. Madrid, España: editorial Narcea.
Camacho de A., I. (2011). *La creatividad en la formación del docente*. Valencia: Compugrafía C.A.
Coll, C.(1994). *Aprendizagem escolar e construção do co-*

nhecimento. Porto Alegre: Artes Médicas.

De la Torre, S. (1982). *Educación en creatividad*. Madrid: editorial Narcea.

Flores, V. (2005). *El proceso creativo*. (Documento en línea). Disponible en: [www.monografias.com] (Consulta: 2010, Mayo 29).

Gardié, O. (1995). *Modelos de enseñanza creativa para la formación y el desempeño del docente venezolano*. Tesis doctoral. Caracas: UPEL.

Guilford, J. (1980). *La creatividad*. Madrid: ediciones Narcea.

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, O. (2010). *Metodología de la investigación*. México: McGraw Hill.

Macha, R. (2006). *La gerencia del conocimiento y la gestión tecnológica. 2001-2005*. (Documento en línea). Disponible en: [www.monografía.com] (Consulta: 2008, Enero 24).

Martínez, G. (1981). *Creatividad infantil y educación*. España: editorial Infancia y Aprendizaje.

Martínez, M. (1990). *La creatividad en la escuela*. España: Palacio de las Convenciones.

Piaget, J. (1982). *Psicología, genética y educación*. España: ediciones Diskotan.

Ramos, M. (2002). *Programa para educar en valores*. Tercera edición. Caracas, Venezuela: editorial Paulinas.

Ramos, M. (2006). *Educadores creativos, alumnos creadores. Teoría y práctica de la creatividad*. Valencia, Venezuela: editorial Universidad de Carabobo

Ríos, P. (2000). *La aventura de aprender*. Caracas, Venezuela: Cognitus, C.A

Ruiz, C. (1994). *Neurociencia y educación*. (Documento en línea). Disponible en: [www.nuevaalejandrina.com] (Consulta: 2005, Abril 25).

Ruiz, C. (1998). *Instrumentos de investigación educativa. Procedimientos para su diseño y validación*. Barquisimeto, Venezuela: ediciones CIDEG.

Sternberg, R. (1999). *Inteligencia humana tomo I. La naturaleza de la inteligencia y su medición*. Barcelona, España: editorial Paidós.

Vygotsky, J. (1981). *Desarrollo de procesos psicológicos superiores*. España: editorial Grijalbo.

Universidad Pedagógica Experimental Libertador, (2011). *Manual de trabajos de grado de especialización y maestría y tesis doctorales*. 4ª edición. Caracas: FEDUPEL.