



UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS PEDAGOGICAS
COORDINACION DE EDUCACION INTEGRAL



**PROPUESTA DE UN MANUAL DE ESTRATEGIAS PARA LA
ESTIMULACIÓN DE LA CREATIVIDAD EN EL PROCESO DE
ENSEÑANZA DIRIGIDO A LOS DOCENTES DE LOS TRES
ÚLTIMOS GRADOS DE EDUCACION PRIMARIA DE LA
UNIDAD EDUCATIVA SANTIAGO MARIÑO.**

Autoras:

Carol A. Guedez S.

María F. Morales L

Tutor: Prof. Giovanni Amador

Naguanagua, Abril de 2010



UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS PEDAGOGICAS
COORDINACION DE EDUCACION INTEGRAL



**PROPUESTA DE UN MANUAL DE ESTRATEGIAS PARA LA
ESTIMULACIÓN DE LA CREATIVIDAD EN EL PROCESO DE
ENSEÑANZA DIRIGIDO A LOS DOCENTES DE LOS TRES
ÚLTIMOS GRADOS DE EDUCACION PRIMARIA DE LA
UNIDAD EDUCATIVA SANTIAGO MARIÑO.**

“Requisito requerido para optar al titulo de Licenciados en Educación
mención Educación Integral”

Autoras:
Carol A. Guedez S.
María F. Morales L
Tutor: Prof. Giovanni Amador

Naguanagua, Abril de 2010



UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS PEDAGOGICAS
COORDINACION DE EDUCACION INTEGRAL



En mi carácter de Tutor Metodológico de la Propuesta de Trabajo especial de Grado presentado por las ciudadano(as) Carol Alexandra Guedez Silva, portadora de la cedula de identidad V- 16.581.220 y María Fernanda Morales Lugo, portadora de la cedula de identidad V- 18.686.907 para optar al título de Licenciadas en Educación Mención Educación Integral, considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del jurado examinador que se designe.

En la ciudad de Naguanagua a los ____ días del mes de _____ de 2010

Firma del tutor

AGRADECIMIENTOS

A Dios por darme la vida y las fuerzas para seguir luchando por cumplir mis metas.

A mis hijos por darme ánimos, por ser el motivo de la realización de mis metas.

A mi madre por apoyarme en los momentos que más la necesite y necesitare.

A mi tía Marisol por apoyarme y guiarme en la realización de esta investigación y en toda mi carrera.

A mis compañeras y amigas Yenni, Ana, María, Nelsimar, Rebeca, Sissy, Johana, Yuledis, Wendy por estar presentes y hacer de esta carrera inolvidable.

A mi familia: abuela, padres, hijos, novio, tías, primos, hermana y sobrinas por entenderme y quererme sin condiciones.

Al profesor Giovanni Amador por ayudarme y guiarme en la realización de esta investigación.

A todos y todas aquellas personas que me apoyaron y pasaron a formar parte de mi.

Gracias.
Carol Guedez

AGRADECIMIENTOS

A mi Dios por darme el maravilloso regalo de la vida y siempre darme su luz cuando la necesite.

A mi hijo JAVIER ALEJANDRO, por ser el motivo de mi despertar cada mañana y la inspiración para terminar mi carrera

A mi madre SENaida por darme todo su amor, confianza y estar presente en mi vida siempre que la necesito.

A mi padre FERNANDO por confiar en mí y darme su amor, colaboración y estar pendiente de cada detalle de mi carrera.

A mis hermanos FERNANDO, CAROLINA Y ANDRES, por siempre estar cuando los necesito, y brindarme su ayuda.

A mi familia.

Gracias
María Morales

DEDICATORIA

A Dios por darme la vida y darme la oportunidad de vivir.

A mis hijos por ser la luz de mi vida.

A mi madre por ayudarme a ser alguien mejor.

A mi familia porque simplemente están ahí para mí.

A todas aquellas personas que creyeron en mí y me apoyaron en este maravilloso camino.

Carol Guedez

DEDICATORIA

A Dios por darme el maravilloso regalo de la vida.

A mi hijo por ser mi inspiración.

A mis padres por darme todo su amor.

A mis hermanos por quererme y amarme.

A todos los que estuvieron presentes en este camino tan especial para mí.

María Morales

ÍNDICE GENERAL

Resumen.....	XII
Introducción.....	XIII
Capitulo I EL PROBLEMA	
Planteamiento del problema.....	15
Objetivos	
General.....	19
Específicos.....	19
Justificación.....	19
Capitulo II MARCO TEORICO	
Antecedentes de la investigación.....	21
Bases teóricas.....	25
Bases legales.....	32
Definición de términos básicos.....	34
Capitulo III MARCO METODOLOGICO	
Diseño de la investigación.....	38
Tipo o nivel de la investigación.....	38
Modalidad de estudio.....	39
Población y Muestra.....	39
Técnica e Instrumento de recolección de datos.....	40
Validez.....	41
Confiabilidad.....	41
Técnica de presentación de resultados.....	41
Capitulo IV ANALISIS DE RESULTADOS DE LA INVESTIGACION...42	
Capitulo V LA PROPUESTA	
Introducción.....	62
Descripción.....	63
Justificación.....	63
Fundamentación teórica.....	64

Bases legales.....	67
Objetivos	
General.....	68
Específicos.....	68
Misión.....	68
Visión.....	69
Etapas del proyecto.....	69
Logo y nombre del proyecto.....	71
Manual de estrategias.....	72
Estrategias para el desarrollo del pensamiento.....	72
Estrategias para el desarrollo de la percepción.....	73
Estrategias para el desarrollo de la memoria.....	74
Estrategias para el desarrollo de la percepción visual y mental.....	75
Estrategias para aumentar la autonomía.....	78
Conclusiones.....	80
Recomendaciones.....	81
Bibliografía.....	82
Anexos.....	84

INDICE DE TABLAS

Tabla N° 1.....	37
Tabla N° 2.....	42
Tabla N° 3.....	43
Tabla N° 4.....	44
Tabla N° 5.....	45
Tabla N° 6.....	46
Tabla N° 7.....	47
Tabla N° 8.....	48
Tabla N° 9.....	49
Tabla N° 10.....	50
Tabla N° 11.....	51
Tabla N° 12.....	52
Tabla N° 13.....	53
Tabla N° 14.....	54
Tabla N° 15.....	55
Tabla N° 16.....	56
Tabla N° 17.....	57
Tabla N° 18.....	58
Tabla N° 19.....	59
Tabla N° 20.....	60
Tabla N° 21.....	70

INDICE DE GRAFICOS

Grafico N° 1.....	42
Grafico N° 2.....	43
Grafico N° 3.....	44
Grafico N° 4.....	45
Grafico N° 5.....	46
Grafico N° 6.....	47
Grafico N° 7.....	48
Grafico N° 8.....	49
Grafico N° 9.....	50
Grafico N° 10.....	51
Grafico N° 11.....	52
Grafico N° 12.....	53
Grafico N° 13.....	54
Grafico N° 14.....	55
Grafico N° 15.....	56
Grafico N° 16.....	57
Grafico N° 17.....	58
Grafico N° 18.....	59
Grafico N° 19.....	60



UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS PEDAGOGICAS
COORDINACION DE EDUCACION INTEGRAL



**PROPUESTA DE UN MANUAL DE ESTRATEGIAS PARA LA
ESTIMULACION DE LA CREATIVIDAD EN EL PROCESO DE
ENSEÑANZA DIRIGIDO A LOS DOCENTES DE LOS TRES ULTIMOS
GRADOS DE EDUCACION PRIMARIA DE LA UNIDAD EDUCATIVA
“SANTIAGO MARIÑO”**

Autoras: Carol A. Guedez S.
María F. Morales L.

Resumen

El objetivo fundamental de esta investigación es de proponer un manual de estrategias para la estimulación de la creatividad en el proceso de enseñanza dirigido a los docentes de los tres últimos grados de educación básica de la unidad educativa Santiago Mariño. Este trabajo es de tipo descriptivo con un diseño de investigación de campo, en la modalidad de proyecto factible. La población estuvo conformada por dieciocho (18) docentes que laboran en la institución, la muestra estuvo conformada por doce (12) docentes. Como instrumento de recolección de datos se utilizó un cuestionario de tipo heterogéneo conformado por diecinueve (19) ítems, el mismo fue validado mediante el juicio de un experto. La confiabilidad se determinó por prueba piloto ya que la naturaleza del instrumento no permitió cálculo matemático, para tal fin se escogieron a seis (6) docentes que laboran en la institución. El análisis de los resultados permitió concluir que el 50% del personal docente no tiene facilidad para dibujar además que el 50% de los docentes no le da importancia a la creatividad en la entrega de producciones de sus estudiantes y que solo el 50% de los docentes considera que es importante estimular libremente la imaginación del estudiante. En consecuencia se diseñó un manual de estrategias para estimular la creatividad del docente en el proceso de aprendizaje.

Descriptor: *estimulación, creatividad docente, proceso de enseñanza, estrategias.*

INTRODUCCIÓN

La creatividad es la capacidad de todo ser humano de crear. No solo los artistas poseen esta cualidad ya que es bien sabido que los docentes también son artistas pero en la formación de las personas del futuro. Esta en las manos del docente formar a niños, niñas y adolescentes, orientarlos, guiarlos, hacerlos personas integras y con visión critica ante las diversas situaciones que se presenten.

El docente creativo es capaz de asumir nuevos retos, desarrollarse profesionalmente en el ámbito que se le imponga, surgir ante las adversidades educativas y servir de apoyo para los estudiantes en los momentos más difíciles. Un docente debe y tiene que estar a la vanguardia en materia educativa y estar abierto a nuevas maneras de pensar, por ello debe recibir una preparación constante y aceptarla de buena manera ya que esta pasara a formar parte de si

Esta propuesta trata de un manual de estrategias para estimular la creatividad en el proceso de enseñanza dirigido al docente ya que se estima que el docente cuando tiene muchos años en la práctica ya no ve necesario realizar sus clases de manera dinámica ya que solo le exigen cantidad y no calidad. Esta investigación consta de cinco capítulos los cuales buscan detallar una parte distinta de esta investigación y que cada una es de significativa importancia:

Capitulo I: trata del problema, todo lo concerniente al planteamiento del problema, objetivos (general y específicos) y justificación de la investigación.

Capitulo II: es el marco teórico, constituye todo lo referente a los antecedentes de la investigación, bases teóricas que son todas aquellas

teorías en la que se basan esta investigación y la definición de términos básicos.

Capitulo III: es el marco metodológico, trata sobre el diseño y tipo de investigación, modalidad de estudio, población y muestra, técnica e instrumento de recolección de datos, validez, confiabilidad y la técnica de presentación de datos.

Capitulo IV: contiene la presentación de resultados que es la recolección de datos obtenidos en la investigación, conclusiones, recomendaciones y bibliografía de la investigación.

Capitulo V: comprende la propuesta que consta de: introducción, descripción, justificación, fundamentación, objetivo general y objetivos específicos, misión, visión, estudio de factibilidad, nombre y logo de la propuesta y elementos de la propuesta, conclusión, recomendaciones y bibliografía de la propuesta.

CAPITULO I

EL PROBLEMA

Planteamiento del problema

El desarrollo de la creatividad supone la exteriorización de las potencialidades internas que posee cada individuo, la experiencia indica que esto no es un hecho aislado pues el hombre como un ser social depende en gran medida del estímulo, reconocimiento y aceptación del entorno que lo rodea. Su conducta esta determinada por patrones esperados e impuestos por los demás y como resultado hay un apego al conformismo.

En ese sentido, la creatividad que se define como la fuente de todas las artes y la cultura, es un don que produce gracia y energía, es fantasía sin restricción, expansión comunicativa sin barreras. Según Ramos (2006) esta se encuentra ubicada en la neo-corteza en el hemisferio cerebral derecho donde se desarrollan todas las funciones que sugieren un pensamiento o una visión intelectual sintética y simultanea de muchas cosas a la vez. En la actualidad es cada vez más importante ser creativo e innovador, ello supone pensar en forma diferente y estar abiertos a nuevas maneras de contemplar el mundo.

Es por ello que la educación en su más amplio sentido juega un rol destacado en el desarrollo de las capacidades humanas. Si se es capaz de adaptarse a situaciones nuevas con habilidad, es porque la educación no ha descuidado el conocimiento en todas las áreas. Cada acto de la vida exige cierto grado de creación y es evidente que la primera y gran

medida del educador, es desarrollar la capacidad de creación personal de forma paulatina y de acuerdo a la edad mental del alumno. La importancia de fomentar la creatividad en el sistema educativo es un tema relevante y central en los debates actuales sobre innovaciones y cambios educativos. Se enfatiza que el desarrollo del pensamiento y actitud creadora de los educandos no debe continuar ausente de las aspiraciones y objetos educacionales.

En ese sentido, la educación es la esencia del ser humano por lo tanto todos tienen derecho a una de buena calidad y por tal motivo los docentes deben tener una preparación efectiva. Se sugiere un docente creativo e innovador y se afirma que solo así podrá conducir al alumno hacia un aprendizaje significativo.

Esto es respaldado por Águila (1988) al afirmar que es necesario desarrollar la creatividad en la escuela, pero no con métodos tradicionales, sino en un ambiente de libertad, aceptando las diferencias individuales, propiciando el descubrimiento y reflexión. Educar en la creatividad, es educar para el cambio y formar personas ricas en originalidad, flexibilidad, visión futura, iniciativa, confianza, amantes de los riesgos y listas para afrontar los obstáculos y problemas que se le van presentando en su vida escolar y cotidiana.

Por lo anterior dicho, se le asigna al docente un papel como orientador, investigador y facilitador de oportunidades el cual debe estimular la creatividad y espontaneidad de sus alumnos y afianzar el aprendizaje en experiencias novedosas.

En ese sentido, en el docente reposa gran parte de la responsabilidad respecto a la promoción del pensamiento y producción creativa, debe tener disposición abierta y tolerancia a las respuestas y las

conductas sorprendentes e inesperadas y conocer que su actitud puede estimular o inhibir la creatividad del estudiante.

En esa tendencia, ha sido en la educación venezolana actual, con la promoción que se le ha dado a la nueva Ley de Educación, cuando se le ha atribuido mayor importancia a la creatividad y la participación, ya que se busca que la comunidad educativa se involucre mas en la educación de los estudiantes, que la educación sea mas eficaz y efectiva y por ende que los docentes reciban de manera constante una preparación adecuada al nivel en el que se desempeñan, desarrollar profesionales creativos y abiertos a nuevas ideas sin perder la sensibilidad y conciencia de la realidad que vive el país.

En ese orden de ideas puede decirse que en las escuelas venezolanas aun existen docentes que piensan de manera lineal, es decir que solo tienen un punto de vista y no buscan la manera de construir conocimientos de forma creativa, todas las clases se hacen monótonas y los alumnos tienden a realizar otras actividades restándole atención a la clase. Esto se ha observado con mayor tendencia en los tres últimos grados de educación primaria ya que estos niños parecen ser mas inquietos y requieren de estrategias creativas por parte del docente para poder asimilar los conocimientos.

Gardie (1994), en un trabajo realizado en las escuelas venezolanas, concluye que los docentes continúan utilizando los métodos y técnicas tradicionales; fomentando la pasividad del estudiante por el poco uso que se le dan a las estrategias metodológicas creativas, cercenándole así la posibilidad de obtener nuevas y enriquecedoras experiencias del proceso de enseñanza.

El estado Carabobo no escapa de esta realidad ya que en algunas instituciones se ha observado que los niños realizan pocas actividades creativas que les permitan realizar, generar y desarrollar sus propias ideas, lo cual presumiblemente se debe a la escasa estimulación de la creatividad por parte del docente quien hace poco uso de estrategias metodológicas creativas, la mayoría de las veces utiliza como recurso la tiza y el pizarrón lo cual tiende a inhibir la producción de ideas insólitas e imaginativas en el estudiante.

Todo individuo posee capacidad creadora y esta es susceptible de desarrollarse en la medida en que se pongan en práctica estrategias metodológicas creativas, función que es propicia de la escuela, la cual deberá basar su acción pedagógica en los fines de la educación, según el artículo 4 de la Ley Orgánica de Educación (2009) donde se pone en manifiesto el poder transformador, creador y revitalizador de sociedades que tiene la educación.

En la Unidad Educativa Santiago Mariño, se observó que los docentes hacen poco uso de estrategias metodológicas creativas y el proceso de enseñanza se centra solamente en el cumplimiento de los contenidos realizando actividades que conllevan a la memorización, donde el estudiante es un ente pasivo, receptor de información, cuyas intervenciones tienen poco que ver con su opinión personal, sus sentimientos y experiencias utilizando los métodos y técnicas tradicionales quitándole la posibilidad de obtener nuevas y enriquecedoras experiencias del proceso de enseñanza.

Por tal motivo se presume necesario proponer un manual de estrategias para estimular la creatividad de los docentes en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los alumnos de los tres últimos grados de educación primaria de la Unidad Educativa Santiago Mariño.

Objetivo General

Proponer un manual de estrategias para la estimulación de la creatividad en el proceso de enseñanza dirigido a los docentes de los tres últimos grados de educación primaria de la Unidad Educativa Santiago Mariño.

Objetivos Específicos

- Diagnosticar la necesidad de poner en practica un manual de estrategias para la estimulación de la creatividad en el proceso de enseñanza dirigido a los docentes de los tres últimos grados de educación primaria de la Unidad Educativa Santiago Mariño.
- Determinar la factibilidad de aplicar un manual de estrategias para la estimulación de la creatividad en el proceso de enseñanza dirigido a los docentes de los tres últimos grados de educación primaria de la Unidad Educativa Santiago Mariño
- Diseñar un manual de estrategias para la estimulación de la creatividad en el proceso de enseñanza dirigido a los docentes de los tres últimos grados de educación primaria de la Unidad Educativa Santiago Mariño.

Justificación

El ser humano por naturaleza es un ser creativo y el docente a parte de ser creativo también cumple un rol de facilitador, orientador, evaluador, administrador entre otras. El docente necesita actualizarse en materia educativa cada día para ofrecer a los estudiantes un aprendizaje

significativo tanto en la teoría como en lo vivencial ya que lo vivencial se considera fundamental en la vida de un estudiante.

Se asume que la educación que los docentes recibían en tiempos pasados, era más teórica y no buscaba un pleno desarrollo de la pedagogía que se necesita para tratar con niños, pero al pasar los años los estudiantes demandan estrategias novedosas para asimilar toda la información que se presume importante para su futuro desarrollo intelectual.

La presente propuesta es de significativa importancia ya que ayudara a la actualización y optimización de las estrategias del docente al momento de impartir una clase y también ayudará al educador a estimular la creatividad que como se planteo anteriormente, todos tenemos como seres humanos, además de facilitar la labor del educador y mejorara el aprendizaje de los alumnos de los tres últimos grados de la Unidad Educativa Santiago Mariño y en otras instituciones donde se necesite algún cambio en la manera de desarrollar el proceso pedagógico para que no se vean en la situación de cercenar la creatividad de los niños y busquen otras alternativas de enseñanza.

En este sentido, la investigación esta dirigida a los docentes para ofrecerles actualización profesional estimulando su lado creativo para un mejoramiento en su desempeño laboral, revalorización como elemento formador de pensamiento creativo a fin de que este pueda enfrentar en forma positiva su actividad didáctica, generar tomas de decisiones adecuadas a los retos que se plantea como resultado de la optimización del proceso de enseñanza y aprendizaje y que finalmente se obtenga un docente eficiente con técnicas eficaces y con resultados efectivos.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

Antecedentes de la Investigación

En Venezuela se han realizado diversas investigaciones relacionadas con la creatividad que ofrecen un fundamento teórico de gran importancia sobre el uso de estrategias metodológicas en la enseñanza, entre las que se señalan las siguientes:

Como es el caso de Chirinos (2003), en su propuesta de un *Plan estratégico para estimular la creatividad pedagógica del docente de la Escuela Básica Batalla de Ayacucho*. Objetivo general: proponer un plan estratégico para la estimulación de la creatividad pedagógica del docente de la Escuela Básica Batalla de Ayacucho. La metodología estuvo enmarcada dentro de un tipo de investigación descriptiva en la modalidad de proyecto factible. Los sujetos de estudio estuvieron conformados por los 40 docentes que laboran en la institución. Como técnica de recolección de datos se utilizó un cuestionario estructurado, orientado en la escala de Likert. Dice que: "... en la planificación un 75% de los docentes toma muy poco en cuenta la implementación de estrategias metodológicas creativas para el desarrollo más efectivo de los contenidos y la solución de problemas, corroborando de esta manera la falta de actualización y capacitación de los docentes para llevar a cabo una actividad tan importante como es estimular la creatividad pedagógica en el desempeño del docente y de este modo formar alumnos más creativos..."

Este antecedente apoya esta investigación ya que señala la importancia del constante mejoramiento del potencial creativo del docente dentro del aula de clases para perfeccionar su desempeño pedagógico y ayudarse a sobrellevar las deficiencias en cuanto a recursos. El docente debe estar en una constante preparación para así estar a la vanguardia en cuanto a material educativo actual.

Siguiendo este orden de ideas Cuevas (2000) en su investigación sobre *La estimulación de la creatividad en el proceso enseñanza - aprendizaje*. Objetivo general: Determinar el efecto que tiene la estimulación de la Creatividad en el Proceso Enseñanza - Aprendizaje. Esta investigación es de naturaleza cuasi experimental cuyo tipo de estudio es explicativo aplicándose un pre y post test. La población estuvo conformada por 68 alumnos cursantes del 8vo grado de la unidad Educativa "Monseñor G. Adam" seleccionándose 34 alumnos para el grupo control y 34 alumnos destinados al grupo experimental. El instrumento de recolección de datos fue el test del Pensamiento Creativo de Torrance. Dice que: "Tomando en cuenta el enfoque teórico de Torrance "Elementos de la Creatividad" el cual sirve de fundamento a la investigación realizada, se concluye que la creatividad puede ser estimulada por medio de sus elementos (originalidad, flexibilidad, fluidez y elaboración) complementándola con técnicas (Mapas Mentales) desarrollando así en la persona una actitud mental altamente creativa."

Esta investigación defiende el hecho de que cada docente como eje central de la educación de los estudiantes esta en la obligación de capacitarse constantemente y guiar a los alumnos a ser seres mas asertivos y que sean capaces de crear o buscar sus propias respuestas ante las interrogantes que se le presenten en su vida. En la educación se utiliza la creatividad para tener una variedad de respuesta que se pueda ofrecer al estudiantado y también para poder enseñar de una manera

distinta, que llame la atención y deje un aprendizaje a largo plazo bueno y significativo.

Al igual, Romero (1998) en su investigación de *efectos de un "programa de orientación en estrategias metodológicas creativas" en la estimulación de la creatividad de los docentes*. El Objetivo general fue: Determinar los efectos de la implantación de un "Programa de Orientación en Estrategias Metodológicas Creativas" en la estimulación de la creatividad de los docentes de la Segunda Etapa de Educación Básica. Se planteó una investigación de diseño cuasi experimental con pre y post test, aplicado a ambos grupos, cuya población se constituyó por 145 docentes que laboran en 11 instituciones educativas del Sector Dos, Distrito Escolar 1 del Estado Nueva Esparta, de donde se tomo de manera intencional una muestra conformada por dos grupos intactos de 24 docentes cada uno. La recolección de información se realizó a través de un cuestionario donde se recogen las variables sexo, edad, nivel de escolaridad y años de ejercicio en la docencia y el Test de Abreacción para Evaluar Creatividad (TAEC).

Esta investigación nos indica que: "...Se pone de manifiesto una vez más que la creatividad puede desarrollarse en un ambiente libre donde se genere un clima de seguridad y libertad psicológica basado en el respeto y la aceptación de las ideas presentadas por los demás y que puede estimularse con la práctica de métodos y técnicas creativas..."

Como indica la anterior investigación, es en la educación donde se cultiva el lado creativo de cada persona y por ende es el docente el centro de dicho desarrollo ya que este es el encargado de transmitir y orientar los conocimientos de la manera mas original y lo que se busca con esta propuesta es darle herramientas a los docentes estimulando su lado creativo y puedan ofrecer una educación de calidad y no de cantidad.

En este mismo sentido, Salcedo (1997) en su *propuesta de un manual de evaluación dirigido a mejorar el desempeño docente en la II etapa de la escuela básica de la Unidad Educativa Teresita Rosales*. Objetivo general: Diseñar un manual de evaluación del desempeño educativo para mejorar la eficiencia docente en la II Etapa de la Escuela Básica de la U.E. Teresita Rosales. El presente estudio constituyó un proyecto factible. Para realizar esta investigación se tomó una muestra igual a la población de 18 docentes existentes en el plantel, aplicando un cuestionario para saber el nivel académico y desempeño del docente, dentro y fuera de la organización. Dice que: "...Un medio eficaz para minimizar la crisis de la educación lo constituye evaluar el desempeño del docente, ya que ello permitirá convertir las debilidades en fortalezas y optimizar las fortalezas. Los resultados de la evaluación del desempeño docente constituyen una herramienta para ubicar posibles deficiencias en áreas como, planificación, actualización curricular, relaciones interpersonales, estrategias metodológica, utilización de recursos, relaciones con la comunidad y todo aquello que contribuya al logro de los objetivos planteados y por supuesto para reconocer los méritos que el docente haya acumulado en su transitar por el camino educativo..."

Como se indica en la anterior propuesta, la docencia es un campo de constante preparación como se quiere hacer con esta propuesta, donde nunca se termina el estudio porque siempre emergen necesidades educativas de distintas índoles de parte del estudiantado. El docente tiene que estar preparado para los retos que se le impongan y que demuestre iniciativa e inventiva a la hora de dar una respuesta.

En este mismo orden de ideas, Flores (2005) *creatividad del docente y la aplicación de la transferencia del programa aprende a pensar*. Objetivo general: determinar la relación existente entre la creatividad y la aplicación de la transferencia del programa aprende a

pensar en los docentes de la II etapa de educación básica de las escuelas bolivarianas del municipio valencia. El estudio se enmarco en un estudio correlacional, ampliado en un diseño mixto (bibliográfico y de campo); la población de interés estuvo conformada por 27 docentes, los cuales se convirtieron en las unidades de observación a quienes se les administro como instrumento para recolectar 2 cuestionarios, (uno por cada variable), así como el test de Logan y Logan para reforzar la información sobre la variable creatividad. Dice que: "...En lo referente a la estimulación de ideas creativas, los docentes coinciden en la necesidad de propiciar la argumentación en los alumnos, al igual que estimularlos a formular preguntas inquisitivas e interesantes..."

Los docentes como guías y orientadores, están en la obligación de educar a los estudiantes de manera tal que ellos mismos estén en la capacidad de construir su propio aprendizaje, que aprendan a realizar preguntas y que dichas preguntas sean pertinentes al caso que se presente y que respondan a las necesidades educacionales que tengan en el momento. Con esta investigación se busca estimular las ideas creativas del docente en el momento de la enseñanza para que este cubra las necesidades del estudiantado en cuanto a la participación en clase y a la realización de preguntas interesantes para una buena reciprocidad en el aula.

Bases Teóricas.

Al termino "creatividad" se le ha asignado diversidad de definiciones e interpretaciones. Etimológicamente creatividad deriva del verbo crear (del latín creare). De acuerdo a Larousse Moderno, significa "producir algo de la nada". En su sentido más estricto, tiene connotación relativa a "capacidad de crear", refiriéndose ésta, por supuesto, a la capacidad humana de crear.

Teoría Humanista

Para Maslow (1998) se denomina psicología humanista a una corriente dentro de la psicología, que nace como parte de un movimiento cultural más general surgido en Estados Unidos en la década de los 60 y que involucra planteamientos en ámbitos como la política, las artes y el movimiento social denominado Contracultura.

La psicología humanista es una escuela que pone de relieve la experiencia no verbal y los estados alterados de conciencia como medio de realizar nuestro pleno potencial humano.

El desarrollo de la personalidad humana se realiza a partir de una necesidad o impulso supremo. Maslow abandona tanto el concepto de impulsos múltiples en la motivación humana, tanto como los conceptos de homeostasis o reducción del impulso, para sugerir una tendencia intrínseca al crecimiento o auto perfección, una tendencia positiva al crecimiento, que incluye tanto los motivos de carencia o déficit como los motivos de crecimiento o desarrollo.

Maslow plantea entonces, el concepto de jerarquía de las necesidades, en la cual las necesidades se encuentran organizadas estructuralmente con distintos grados de poder, de acuerdo a una determinación biológica dada por nuestra constitución genética como organismo de la especie humana (de ahí el nombre de instintoides que Maslow les da).

La jerarquía está organizada de tal forma que las necesidades de déficit se encuentren en las partes más bajas, mientras que las necesidades de desarrollo se encuentran en las partes más altas de la jerarquía; de este modo, en el orden dado por la potencia y por su

prioridad, encontramos las necesidades de déficit, las cuales serían las necesidades fisiológicas, las necesidades de seguridad, las necesidades de amor y pertenencia, las necesidades de estima; y las necesidades de desarrollo, cuales serían las necesidades de auto actualización (self-actualization) y las necesidades de trascendencia. Dentro de esta estructura, cuando las necesidades de un nivel son satisfechas, no se produce un estado de apatía, sino que el foco de atención pasa a ser ocupado por las necesidades del próximo nivel y que se encuentra en el lugar inmediatamente más alto de la jerarquía y son estas necesidades las que se busca satisfacer.

Así mismo, Maslow (citado por Ramos 2006) señala que la libertad del hombre es un paso esencial inherente a la naturaleza humana, existente desde la hora del nacimiento donde esta presente lo vivencial, los valores y la creatividad para actuar con algún propósito. Esta corriente propicia el desarrollo del potencial humano, la voluntad libre y la auto realización.

Esta teoría tiene que ver con esta propuesta ya que se busca el desarrollo del potencial creativo del docente por medio de estrategias que ayuden a la estimulación de la creatividad y por ende que lo lleven de alguna u otra forma a la autorrealización de su carrera profesional.

Teoría de la Transferencia.

La teoría de Guilford (1967) llamada la transmisión o la transferencia, es una propuesta esencialmente intelectual que sostiene que el individuo creativo está motivado por el impulso intelectual de estudiar los problemas y encontrar soluciones a los mismos. El modelo de Guilford, basado en el análisis combinatorio, consta de tres dimensiones, ya que todo comportamiento inteligente debería caracterizarse por una

operación, un contenido y un producto. Las tres dimensiones aparecen constituidas, pues, por los contenidos del pensamiento, sus operaciones y sus productos. Para Guilford aprender no es almacenar, sino descubrimiento de la información por parte del aprendiz, pues tiene capacidad para ello. El pensamiento creativo es un conocimiento de las relaciones que median entre una información y otra. En el aprendizaje el feedback es importante porque es la corrección habitual de la propia conducta mediante las relaciones que ésta provoca en el entorno.

Una de las tareas del docente es capacitar al estudiantado a buscar o descubrir sus propias respuestas ya que todo ser humano es creativo y esta en la capacidad de esta tarea, con esta propuesta se busca que el docente guíe al estudiante a buscar sus respuestas a los problemas que se le presenten de una manera original y que no solo almacene la información sino que también la ponga en práctica a futuro.

Teoría Existencialista

Según esta teoría, la Creatividad sólo es posible cuando el individuo encuentra su mundo, el de su entorno y el de sus semejantes. La intensidad con que se encuentra ese mundo circundante condiciona el grado de creatividad, así lo afirma May (1959) - creatividad es el encuentro. Los medios que utiliza para expresar esa vivencia son secundarios, lo importante es el encuentro. Los existencialistas critican a los psicoanalistas dado que éstos reducen la creatividad a un mero rasgo psicótico. Para May la creatividad es producto de la máxima salud emocional, el individuo creativo resulta receptivo y dispuesto al encuentro. La creatividad es la satisfacción de la necesidad de comunicarse con el entorno.

En este sentido, todos los investigadores creen que el impulso creativo conduce a la autorrealización en una dirección determinada, es el crecimiento y la salud psíquica. El individuo sano nos enseña lo que necesita para mantenerse en salud: expresión espontánea, comportamiento creativo para encontrar la expresión cimera, el sentimiento elevado que puede ser impulso y meta. El docente creativo debe transmitir sus conocimientos de manera tal que moldee personas sanas intelectualmente, con esta investigación se busca moldear a docentes sanos intelectualmente brindándoles una ayuda mediante un conjunto de estrategias para su crecimiento personal y profesional para que estos a su vez estén en la capacidad de formar ciudadanos capaces de asumir retos.

Teoría de la Gestalt

La psicología de la Forma o Gestalt u Holistic, según nos refiramos al nombre castellano, alemán o americano, tuvo su cuna en Alemania. Con raíces en las teorías del pensamiento, tanto el asociacionismo como la Gestalt tienen como base una totalización en las percepciones. La teoría gestáltica define la creatividad como una acción por la que se produce o moldea una idea o visión, esa novedad surge repentinamente porque es producto de la imaginación y no de la razón ni la lógica. Hay una fuerte analogía entre el proceso de pensar creativo y el proceso perceptivo: comprender significa captar conexiones, entre los estímulos percibidos, generando relaciones de tipo casual o formal. Según esta corriente, el proceso es más creativo y el producto más novedoso cuanto más marcado aparece el cambio de orden, la diversidad de conexiones.

En ese sentido, De La Torre (1991), se basa en los principios de la teoría gestáltica, la cual plantea que la creatividad comienza con la percepción de algo inacabado, con el intento de organizar en un todo

significativo las estructuras observadas cuya organización no es casual, ni de asociación al azar, sino que depende en gran medida de los estímulos y de las relaciones de cada individuo hace al reorganizar o replantear sus percepciones, ya que están juegan un papel determinante en las diferencias individuales. Pero no lo son todo, también existe un componente interno que conduce a las personas a completar, a dar significado a las percepciones para ofrecer una respuesta original.

Por lo antes expuesto, se considera que esta teoría esta vinculada a esta investigación ya que se busca estimular la creatividad del docente para que a su vez este estimule al alumno a buscar respuestas originales a las interrogantes que se le presenten y que de ahí el estudiante construya su propio aprendizaje.

Teoría de las Inteligencias Múltiples

Dice Gardner (1998), que el individuo creativo es una persona que resuelve problemas con regularidad, elabora productos o define cuestiones nuevas en un campo, de un modo que al principio es considerado nuevo, pero que al final llega a ser aceptado en un contexto cultural concreto. En este sentido, Gardner considera la creatividad como un fenómeno multidisciplinario, que no se presta al abordaje desde una disciplina como se ha hecho hasta ahora. El sistema gardneriano tiene tres elementos centrales cuyos "nodos" son:

- Individuo: El citado autor diferencia el mundo del niño dotado -pero aún sin formar- y la esfera del ser adulto, ya seguro de sí mismo. Le confiere importancia a la sensibilidad para con los modos en que el creador hace uso de la cosmovisión de niño pequeño.

- Trabajo: Alude a los campos o disciplinas en que cada creador trabaja; los sistemas simbólicos que usa habitualmente, revisa, o inventa otros nuevos.
- Las otras personas: Considera también la relación entre el individuo y otras personas de su mundo. Aunque algunos creadores, se cree que trabajan en aislamiento, siempre la presencia de otras personas es fundamental; estudia la familia y los profesores, en el período de formación, así como los que han apoyado o han rivalizado en los momentos de avance creativo.

En esta investigación se trata de estimular ese lado creativo que el docente por diferentes circunstancias ha dejado de utilizar facilitándole estrategias que le ayuden en su perfeccionamiento y que al momento de dar clases sea de ayuda y estímulo para los alumnos.

Teoría del Pensamiento Lateral

Según De Bono (1998) principal precursor de esta teoría dice que: “Hay que estimular la libertad de pensar, actuar e innovar el uso pleno del poder de la mente creadora, de modo tal, que se superen las definiciones y casillas de la clasificación y la tiranía del juicio, que aprisionan y encajonan el pensamiento de las personas y lo vuelven rígido e improductivo.”

En el mismo orden de ideas Ramos (2006) dice que: El pensamiento lateral tiene que ver con moverse a los lados al resolver un problema para ensayar diferentes percepciones, diferentes conceptos, diferentes puntos de vista... el pensamiento lateral supone una manera deliberada de utilizar la mente; requiere una actitud mental definida, con un propósito deliberado, frente a un pensamiento tradicional vertical que

va en una sola dirección. Este tipo de pensamiento no es dogmático, ni acepta tradiciones por imposición; es libre, resuelve los problemas tomando distintos caminos aun cuando la lógica no acompañe, se fía de la intuición la perspicacia y la motivación.

Por ello, esta teoría tiene que ver con esta propuesta ya que se busca estimular la mente creadora del docente que al pasar de los años ha dejado de lado, ayudarlo a que sus clases sean mas interactivas y por ende que este supere las inhibiciones que hasta la misma sociedad a impuesto ya que se piensa que la creatividad es solo para artistas y se abra a nuevas formas de enseñanza.

Bases legales

Artículo 102 de la Constitución de la Republica Bolivariana de Venezuela (2000) "...la educación es un servicio publico y esta fundamentada en el respeto a todas las corrientes del pensamiento, con la finalidad de desarrollar el potencial creativo de cada ser humano y el pleno ejercicio de su personalidad..."

La educación es pública y esta está basada en el respeto por la libertad de pensamiento con el fin de desarrollar el potencial creativo de cada ser humano y el pleno ejercicio de su personalidad. La presente propuesta busca estimular la creatividad de los docentes con el objetivo reafirmar su potencial creativo y que estos lo transmitan a los estudiantes.

Artículo 4 de la Ley Orgánica de Educación (2009) "La educación como derecho humano y deber social fundamental orientada al desarrollo del potencial creativo de cada ser humano en condiciones históricamente determinadas..."

La educación como derecho y deber, busca el desarrollo del potencial creativo de cada individuo en condiciones determinadas. En esta propuesta se busca estimular la creatividad del docente por medio de estrategias a las cuales el docente como individuo tiene derecho y deber de recibir a manera de actualización de su potencial profesional y personal.

Artículo 5 de la Ley Orgánica de Educación (2009) “...en las instituciones educativas oficiales el estado garantiza la idoneidad de los trabajadores y las trabajadoras de la educación...”

El estado como gerente de la educación garantiza la idoneidad de todos los individuos que trabajan en la educación. En esta propuesta se busca que al estimular la creatividad del docente, esté sea un ente más idóneo para el cargo que ocupa en la sociedad como agente formador.

Artículo 6.2.h de la Ley Orgánica de Educación (2009) “La idoneidad académica de los y las profesionales de la docencia que ingresen a las instituciones, centros o espacios educativos oficiales y privados del subsistema de educación básica, con el objeto de garantizar procesos para la enseñanza y el aprendizaje en el sistema educativo, con pertinencia social...”

El estado garantiza la preparación académica ideal de los y las profesionales de la docencia que ingresen a laborar en instituciones, centros, o espacios educativos oficiales y privados con la finalidad de garantizar un óptimo proceso de enseñanza y de aprendizaje. En esta propuesta se busca que al estimular la creatividad del docente se optimice su rendimiento y se actualicen sus técnicas en el proceso de enseñanza y de aprendizaje, el estado como gerente garantiza la preparación de los profesionales de la educación.

Artículo 38 de la Ley Orgánica de Educación (2009) “La formación permanente es un proceso continuo que mediante políticas, planes, programas y proyectos, actualiza y mejora el nivel de conocimientos y desempeño de los y las responsables y los y las corresponsales en la formación de ciudadanos y ciudadanas. La formación permanente deberá garantizar el fortalecimiento de una sociedad crítica, reflexiva y participativa en el desarrollo y transformación social que exige el país”

La formación docente permanente y continúa mediante políticas, planes, programas y proyectos ayuda a actualizar y mejorar el nivel de conocimientos y desempeño de los y las responsables de la formación de ciudadanos. Esta formación garantizara el fortalecimiento de sociedades críticas, reflexivas y participativas en el desarrollo y transformación social que necesita el país. La presente propuesta es una ayuda a la formación permanente ya que busca estimular la creatividad que con el pasar de los años ha quedado relegada a un segundo plano y que necesitan los y las responsables de la formación de los ciudadanos que exige el país.

Definición de Términos Básicos

- **Creatividad:** al término creatividad se le ha asignado diversidad de definiciones e interpretaciones. Etimológicamente creatividad deriva del verbo crear (del latín creare). De acuerdo al Larousse Moderno, significa “producir algo de la nada” en su sentido mas estricto, tiene connotación relativa a capacidad de crear” refiriéndose esta, por supuesto, a la capacidad humana de crear.
- **Creatividad docente:** es aquel que posee cualidades especiales, que es capaz de plantearse retos y desafíos ante una dificultad para experimentar lo desconocido y descubrir nuevas ideas. Es aquel que se relaciona con los alumnos 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 alumnos; su actitud determinara en gran medida el que estos opten para ser creativos, por cultivar el valor de la creatividad.

- **Enseñanza:** es la acción y efecto de enseñar (instruir, adoctrinar y amaestrar con reglas o preceptos). Se trata del sistema y método de dar instrucción, formado por el conjunto de conocimientos, principios e ideas que se enseñan a alguien.
- **Estimulación:** es la actividad que se le otorga las personas para un buen desarrollo o funcionamiento ya sea por cuestión laboral, afectiva o física. La estimulación es por recompensa o también llamados estímulos. La mayor parte es por dinero, por afecto o por ciertos métodos de ejercicios, por lo cual se incita a realizar acciones mejor elaboradas.
- **Estrategias estimulantes:** son formas que puede tomar parte de la comunicación. Para romper la barrera emocional del receptor (es), o publico. Tiene una acción persuasiva en la audiencia meta.
- **Necesidad:** es un componente básico del ser humano que afecta su comportamiento, porque siente la falta de algo para poder sobrevivir o sencillamente para estar mejor.
- **Pensamiento:** es la actividad y creación de la mente; dijese de todo aquello que es traído a existencia mediante la actividad del intelecto. El termino es comúnmente utilizado como forma genérica que define todos los productos que la mente puede generar

incluyendo las actividades racionales del intelecto o las abstracciones de la imaginación; todo aquello que sea de naturaleza mental es considerado pensamiento, bien sean estos abstractos, racionales, creativos, artísticos, etc.

Tabla N° 1 **Tabla de Especificaciones**

Objetivo General	Variables	Definición Nominal	Definición Real	Definición Operacional	Ítems
<p>Proponer un manual de estrategias para la estimulación de la creatividad en el proceso de enseñanza dirigido a los docentes de los tres últimos grados de educación primaria de la Unidad Educativa Santiago Mariño.</p>	<p>Estrategias estimulantes</p>	<p>Son formas que puede tomar parte de la comunicación. Para romper la barrera emocional del receptor (es), o público. Tiene una acción persuasiva en la audiencia meta.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Comunicación ▪ Barrera emocional ▪ Persuasión 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Juegos ▪ Humor ▪ Fantasía ▪ Visualización 	<p>6, 13, 19.</p>
	<p>Creatividad docente</p>	<p>Es aquel que posee cualidades especiales, que es capaz de plantearse retos y desafíos ante una dificultad para experimentar lo desconocido y descubrir nuevas ideas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Posee cualidades ▪ Se plantea retos y desafíos ▪ Experimentar lo desconocido ▪ Descubrir nuevas ideas 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Motivación ▪ Interés ▪ Innovación 	<p>1, 3, 4, 5, 7, 10, 11, 14</p>
	<p>Proceso Enseñanza</p>	<p>Se trata del sistema y método de dar instrucción, formado por el conjunto de conocimientos, principios e ideas que se enseñan a alguien.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sistema y método ▪ Conjunto de conocimientos ▪ Principios e ideas que se enseñan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Planificación ▪ Evaluación ▪ Orientación 	<p>2, 8, 9, 12, 15, 16, 17, 18.</p>

CAPITULO III

MARCO METODOLÓGICO

La metodología, según Tamayo y Tamayo (2005) es un conjunto de operaciones ordenadas con el fin de obtener un resultado científico. La metodología es un procedimiento general para lograr de una manera precisa el objetivo de la investigación, es importante que los hechos y las relaciones que establezcan los resultados obtenidos o nuevos conocimientos, posean el grado máximo de exactitud y confiabilidad.

Diseño de investigación

Según Arias (1999) “El diseño de investigación es la estrategia que adopta el investigador para responder al problema planteado”. En tal sentido, esta investigación se baso en un Diseño de Campo el cual es definido en el Manual de Trabajos de Grado de Especialización y Maestría y Tesis Doctorales de La Universidad Experimental Pedagógica Experimental Libertador (2005), “como el análisis sistemático de problemas en la realidad, con el propósito bien sea de describirlos, interpretarlos, entender su naturaleza y factores constituyentes, explicar sus causas y efectos, o predecir o ocurrencia, haciendo uso de métodos característicos de cualquiera de los paradigmas o enfoques de investigación conocidos o en desarrollo”. (p.5).

Tipo o nivel de investigación

Según Arias (1999) “Este se refiere al grado de profundidad con que se aborda un fenómeno u objeto de estudio”. Por lo anterior, el presente trabajo se enmarco en una investigación descriptiva que según Tamayo (1999) esta tipo de investigación trabaja sobre la realidad de los hechos y su característica fundamental es la de presentar una interpretación correcta de los mismos.

Modalidad de estudio

La presente investigación está enmarcada dentro de la modalidad proyecto Factible, el cual es definido en el Manual de Trabajos de Grado de Especialización y Maestría y Tesis Doctorales de La Universidad Experimental Pedagógica Experimental Libertador (2005), como “...la investigación, elaboración y desarrollo de una propuesta, de un modelo operativo viable para solucionar problemas, requerimientos o necesidades de organizaciones o grupos sociales; puede referirse a la formulación de políticas, programas, tecnologías, métodos o procesos” (P. 7).

Población y muestra

Según Hurtado (2000) la población se refiere al “conjunto de elementos, seres o eventos, corcondantes entre si en cuanto a una serie de características, de los cuales se desea obtener alguna información” (p. 152). Al respecto, se puede afirmar que en esta investigación la población esta representada por dieciocho (18) docentes pertenecientes a los tres últimos grados tanto de la mañana como de la tarde de la Unidad Educativa Santiago Mariño. Por otro lado, la muestra está definida por Pineda (1998), como “cualquier conjunto de elementos de los cuales pretendemos indagar y conocer sus características o una de ellas y para

la que serán válidas las conclusiones que se obtengan en la investigación”.

En este sentido, la muestra de esta investigación por ser una muestra pequeña y finita escogida intencionalmente estará representada por doce (12) docentes que equivalen a un 67% de los elementos de la población provenientes de los tres últimos grados tanto de la mañana como de la tarde de educación primaria de la Unidad Educativa Santiago Mariño.

Técnica e instrumento de recolección de datos

Es importante destacar que las técnicas e instrumentos de recolección de datos son los medios a través de los cuales el investigador se relaciona con los participantes, para obtener la información necesaria que le permita lograr los objetivos de la investigación. La técnica utilizada en esta investigación es la de encuesta Consiste en obtener información de los sujetos en estudio, proporcionados por ellos mismos, sobre opiniones, conocimientos, actitudes o sugerencias.

El instrumento para la recolección de datos utilizado dentro de esta investigación es el cuestionario Su versatilidad permite utilizarlo como instrumento de investigación y como instrumento de evaluación de personas, procesos y programas de formación. Su característica singular radica en que para registrar la información es solicitada a los mismos sujetos, este tiene una forma más impersonal que el cara a cara de las entrevistas, al mismo tiempo permite consultar a la población de una manera más amplia, rápida y económica.

Para Meza (2001) un cuestionario es un instrumento que agrupa una serie de preguntas relativas a un evento o temática particular, sobre el cual el investigador desea tener información.

Validez

Se puede definir como “la carencia relativa de errores de medición de un instrumento. Es la exactitud o precisión de un instrumento de medición” (Kerlinger cp Hernández y otros, 1991, p. 213). Para ello se entregó el instrumento a un experto junto al cuadro de especificaciones y los objetivos de la investigación. En este sentido se determinó la validez de contenido calculada resultando un índice de 0,79 considerado como alto según la escala.

Confiabilidad

Según Ary (1982) la confiabilidad de un instrumento de medición se ha definido como el logro de uniformidad o seguridad en que cumple su contenido. La confiabilidad del instrumento de esta investigación será determinada por la prueba piloto ya que se cuenta con un cuestionario heterogéneo y no se aplica cálculo matemático. Para la prueba piloto se tomó a seis (6) personas de la población.

Técnicas de presentación de resultados

La técnica utilizada para presentar los resultados es cuantitativa dada la naturaleza de la investigación, analizando el cuestionario de tipo heterogéneo aplicado. Luego se procedió al vaciado de la información resultante a tabulaciones las cuales generaron gráficos para luego proceder a su debida interpretación y análisis.

CAPITULO IV

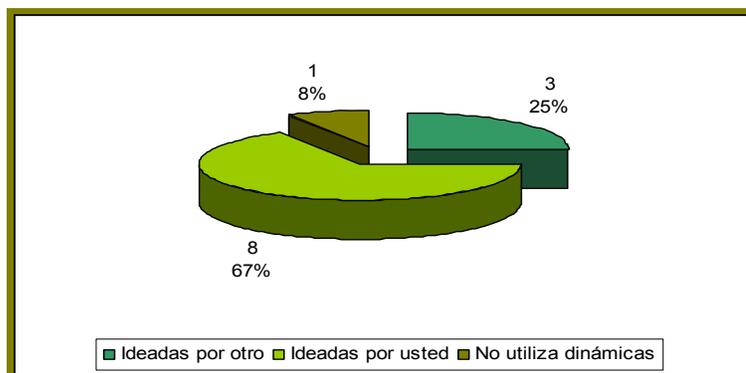
ANALISIS Y RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

El presente capítulo hace referencia en primer momento a la presentación de los resultados obtenidos en el instrumento aplicado a los docentes a fin de proponer un manual de estrategias para la estimulación de la creatividad del docente en el proceso de enseñanza dirigido a los docentes de los tres últimos grados de educación primaria de la Unidad Educativa Santiago Mariño.

Tabla N° 2: En su planificación diaria utiliza dinámicas:

	T	%
Ideadas por otros	3	22
Ideadas por usted	8	72
No utiliza dinámicas	1	6

Guedez y Morales (2010)



Fuente: Tabla N° 2

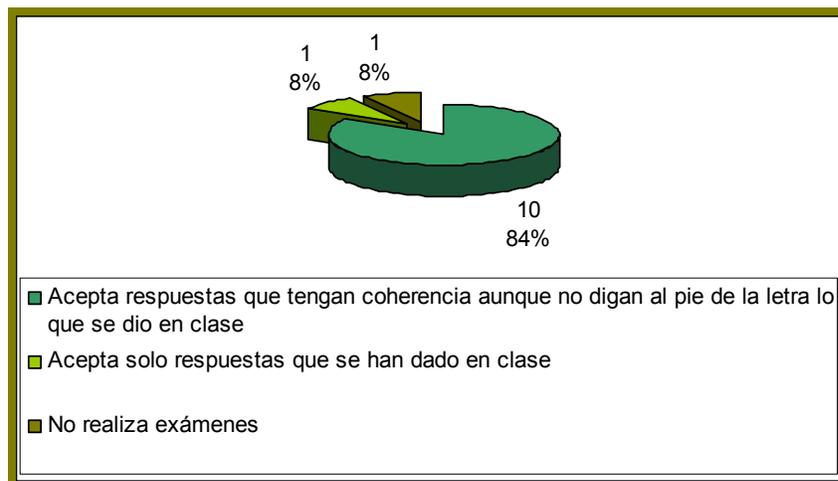
Interpretación:

Los resultados arrojados con la realización de la encuesta se demuestra que el 72% de los maestros en su planificación diaria utiliza dinámicas que son creadas por ellos mismos lo cual es muy importante ya que no tendrán ningún inconveniente a la hora de aplicarla

Tabla N° 3: Cuando realiza una evaluación escrita usted:

	T	%
Acepta respuestas que tengan coherencia aunque no digan al pie de la letra lo que se dio en clase	10	84
Acepta solo respuestas que se han dado en clase	1	8
No realiza exámenes	1	8

Guedez y Morales (2010)



Fuente: Tabla N° 3

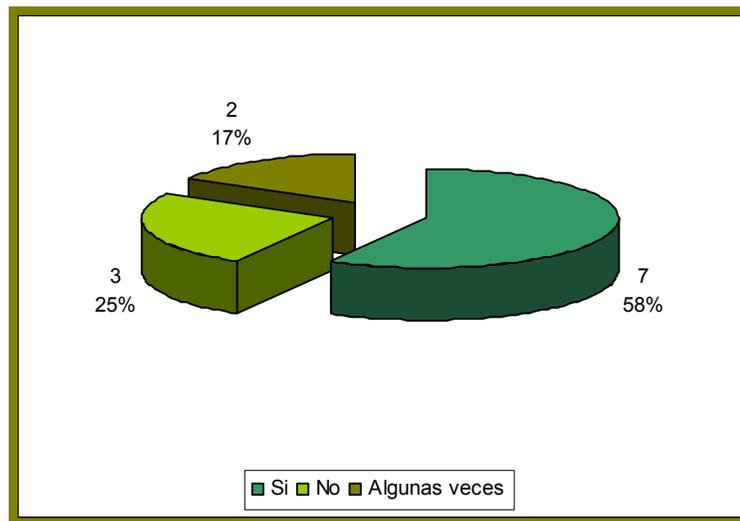
Interpretación:

Para este segundo ítems el resultado de la encuesta aplicada fue que el 84% de los docentes cuando realiza una evaluación escrita permite que los alumnos den respuestas que no digan al pie de la letra lo que se dio en clase siempre y cuando tengan coherencia con el tema, lo que permite a los alumnos a no estudiar de memoria sino que analice los temas y pueda aprender mejor.

Tabla N° 4: Se considera con facilidad para crear cuentos

	T	%
Si	7	58
No	3	25
Algunas veces	2	17

Guedez y Morales (2010)



Fuente: Tabla N° 4

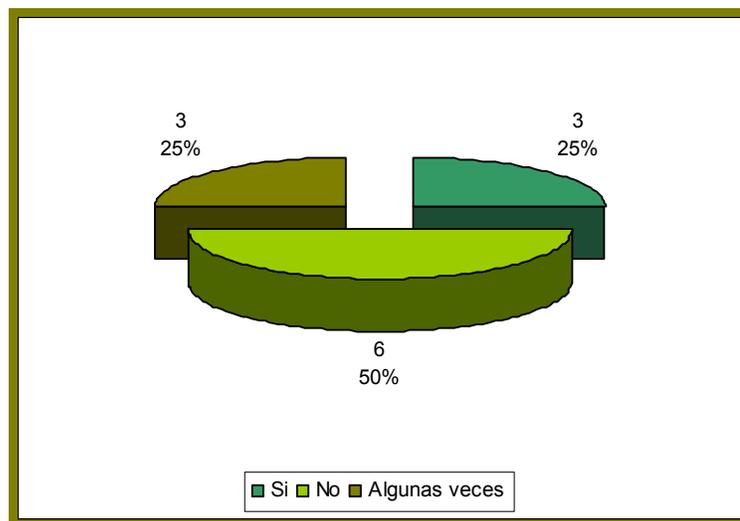
Interpretación:

Según lo arrojado en las encuestas se pudo determinar que el 58 % de los maestros de los tres últimos grados de educación básica se considera con facilidad para crear cuentos tomando en consideración estos como medio creativo para el aprendizaje significativo del mismo resultado que tiene relación con la presente investigación

Tabla N° 5: Tiene facilidad para dibujar:

	T	%
Si	3	25
No	6	50
Algunas veces	3	25

Guedez y Morales (2010)



Fuente: Tabla N° 5

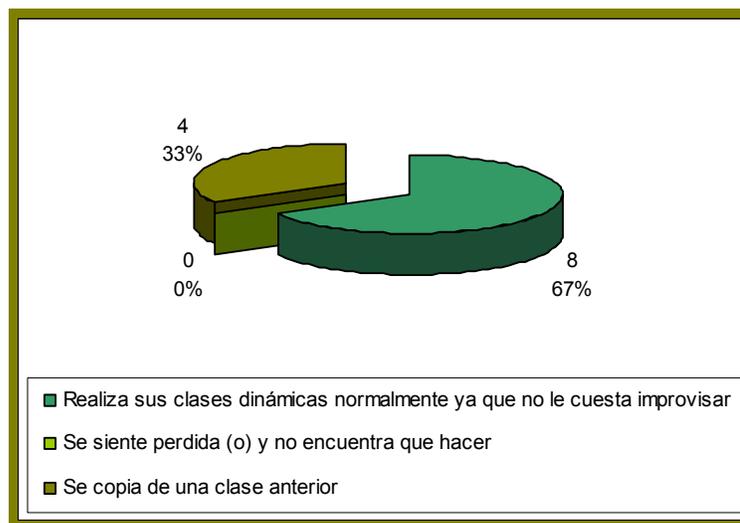
Interpretación:

Para este ítem el 50 % de las docentes acotaron no tener facilidad para dibujar teniendo en cuenta que es una técnica muy importante ya que les facilita la explicación de un tema, el otro 50% dividió sus respuestas entre si y algunas veces.

Tabla N° 6: Cuando usted no planifica:

	T	%
Realiza sus clases dinámicas normalmente ya que no le cuesta improvisar	8	67
Se siente perdida (o) y no encuentra que hacer	0	0
Se copia de una clase anterior	4	33

Guedez y Morales (2010)



Fuente: Tabla N° 6

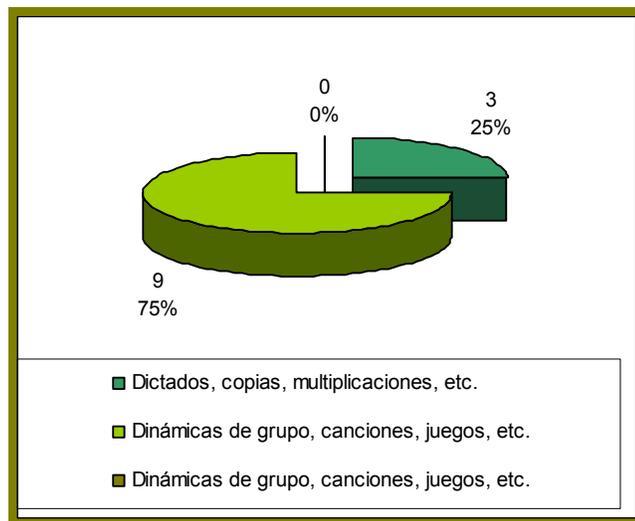
Interpretación:

Se pudo observar que el 67 % de los docentes contestó que cuando no planifica puede realizar sus clases dinámicas, lo cual es muy importante ya que al momento de cambiar un tema de improvisado no quedara en el aire demostrando que puede solucionar cualquier problema.

Tabla N° 7: Que tipo de actividades realiza usted para mantener el orden en el aula:

	T	%
Dictados, copias, multiplicaciones, etc.	3	25
Dinámicas de grupo, canciones, juegos, etc.	9	75
No hace nada	0	0

Guedez y Morales (2010)



Fuente: Tabla N° 7

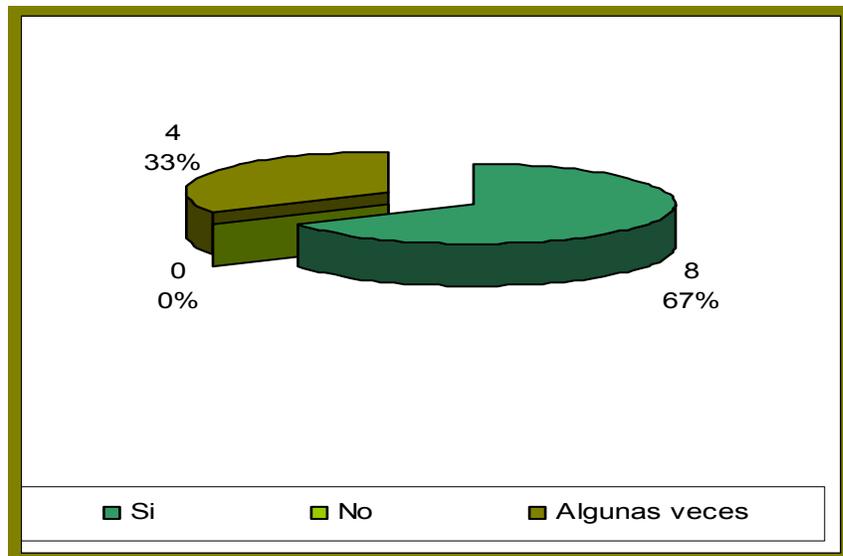
Interpretación:

Se puede observar que el 75% de los docentes realiza dinámicas de grupo y juegos para mantener el orden en clase cuando los alumnos no realizan actividades académicas y así no están sin hacer nada o desordenados en el aula.

Tabla N° 8: Identifica cuando un estudiante tiene algún problema:

	T	%
Si	8	67
No	0	0
Algunas veces	4	33

Guedez y Morales (2010)



Fuente: Tabla N° 8

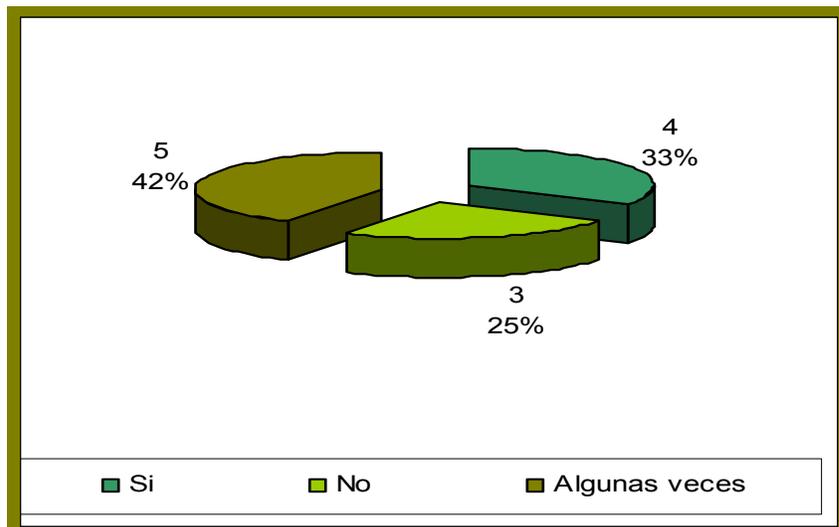
Interpretación:

Los resultados arrojados al realizar la encuesta señalan que el 67% de los docentes identifica cuando uno de sus estudiantes tiene algún problema demostrando que conocen a sus alumnos y que están pendientes de sus emociones, aptitudes y cambios dentro y fuera del aula.

Tabla N° 9: Trata a cada uno de sus estudiantes de manera distinta:

	T	%
Si	4	33
No	3	25
Algunas veces	5	42

Guedez y Morales (2010)



Fuente: Tabla N° 9

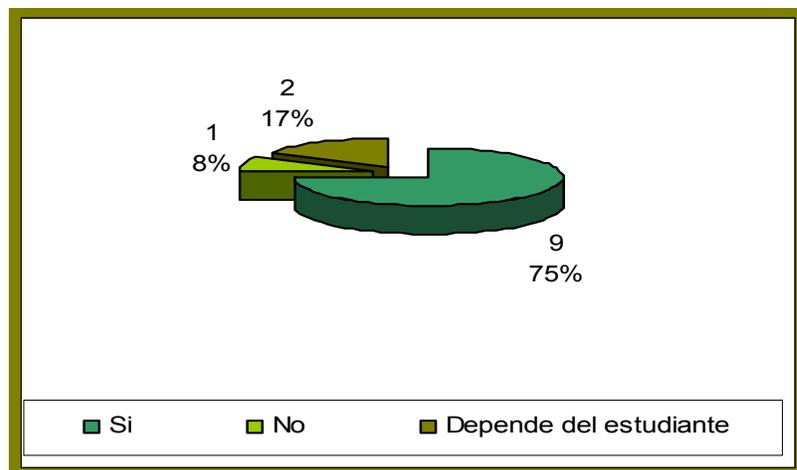
Interpretación:

Según los resultados arrojados con la realización de la encuesta se demuestra que aproximadamente el 42% de los profesores trata a cada estudiante de manera distinta, lo cual es recomendable ya que dentro del aula de clase cada estudiante debe ser tratado de la misma manera que los otros estudiantes para que no se forme el rechazo y la rivalidad entre ellos mismos.

Tabla N° 10: Considera usted que un docente puede aprender de un estudiante:

	T	%
Si	9	75
No	1	8
Depende del estudiante	2	17

Guedez y Morales (2010)



Fuente: Tabla N° 10

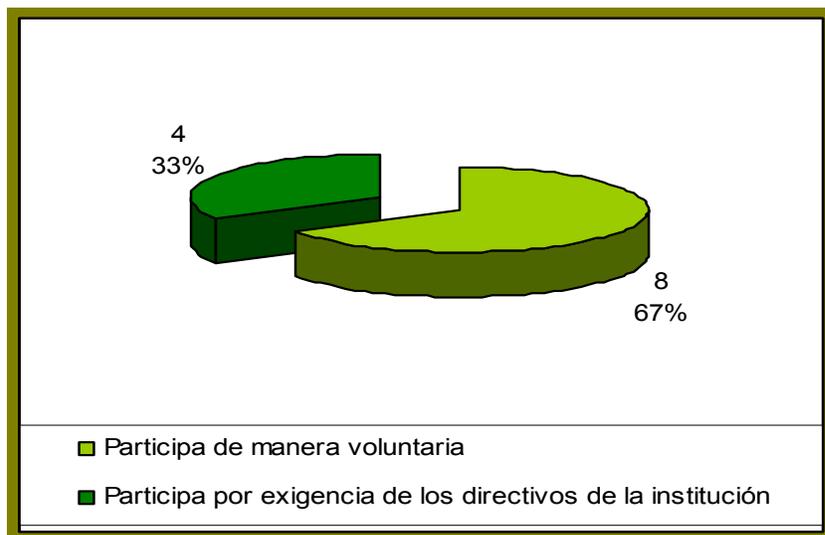
Interpretación:

Según la encuesta el 75% de los docentes considera que si se puede aprender de un alumno, y es que la educación es un proceso de reciprocidad todos aprenden de todos y aprender de un alumno es muy valioso.

Tabla N° 11: En las actividades de la institución usted:

	T	%
Participa de manera voluntaria	8	67
Participa por exigencia de los directivos de la institución	4	33

Guedez y Morales (2010)



Fuente: Tabla N° 11

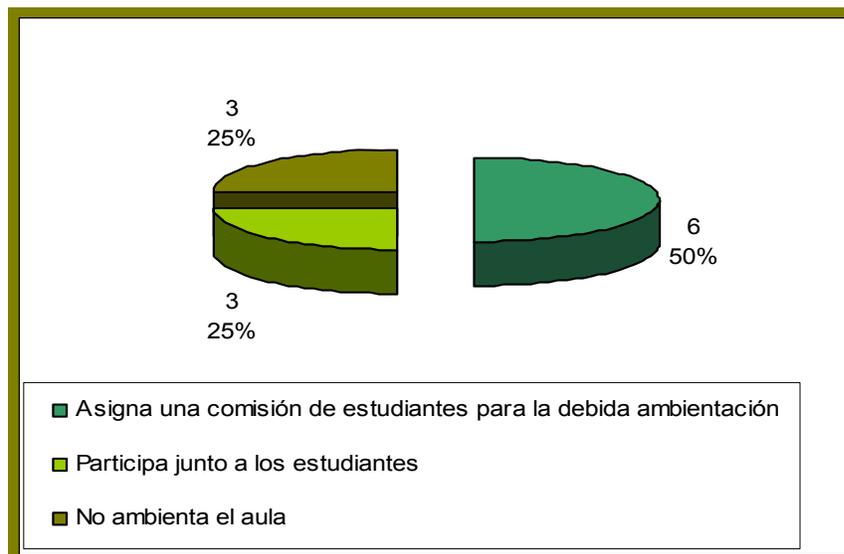
Interpretación:

La participación de los docentes en las actividades de la institución debe ser de una manera voluntaria por parte de ellos mismos y así aportar sus conocimientos y colaboración para que todo funciones bien, como lo expresa este resultado que el 67% de los docentes participa de manera voluntaria en las actividades.

Tabla N° 12: En la ambientación del aula usted:

	T	%
Asigna una comisión de estudiantes para la debida ambientación	6	50
Participa junto a los estudiantes	3	25
No ambienta el aula	3	25

Guedez y Morales (2010)



Fuente: Tabla N° 12

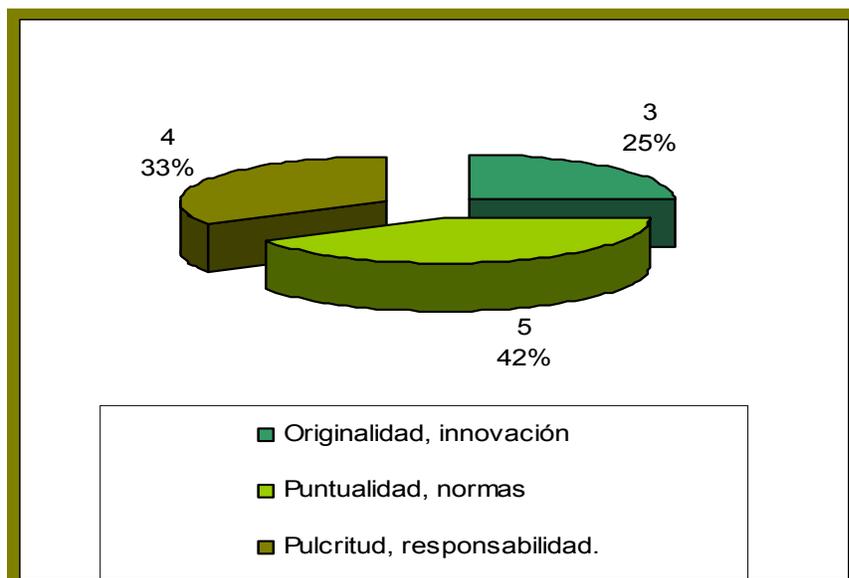
Interpretación:

Es importante integrar a los alumnos en las actividades del aula, formar comisiones para cultivar en ellos el sentido de pertinencia y valoren su lugar de estudio, esto se ve reflejado en el resultado de esta encuesta que el 50% de los docentes asigna una comisión de alumnos para la ambientación del aula.

Tabla N° 13: Cuales aspectos evalúa usted en las producciones de sus alumnos:

	T	%
Originalidad, innovación	3	25
Puntualidad, normas	5	42
Pulcritud, responsabilidad.	4	33

Guedez y Morales (2010)



Fuente: Tabla N° 13

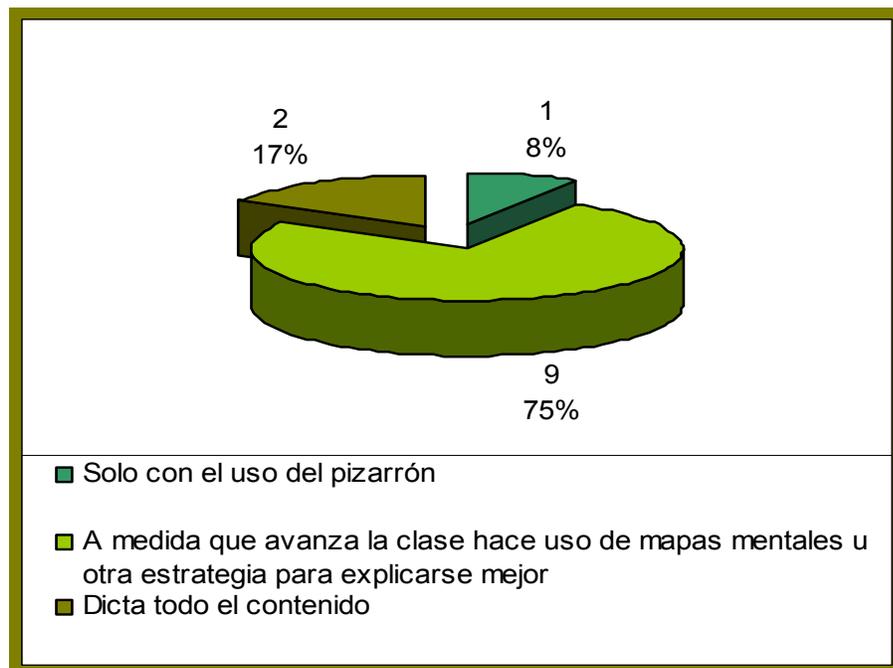
Interpretación:

Cuando se evalúan las producciones de los alumnos es importante que el docente tenga en cuenta ciertos criterios o aspectos, según los resultados el 42% de los docentes toma en cuenta la puntualidad y las normas, mientras que un 25% toma en cuenta la originalidad y la pulcritud siendo estas dos de mayor importancia que las otras porque es donde se mide la creatividad y la iniciativa del alumno.

Tabla N° 14: De que manera desarrolla sus clases normalmente:

	T	%
Solo con el uso del pizarrón	1	8
A medida que avanza la clase hace uso de mapas mentales u otra estrategia para explicarse mejor	9	75
Dicta todo el contenido	2	17

Guedez y Morales (2010)



Fuente: Tabla N° 14

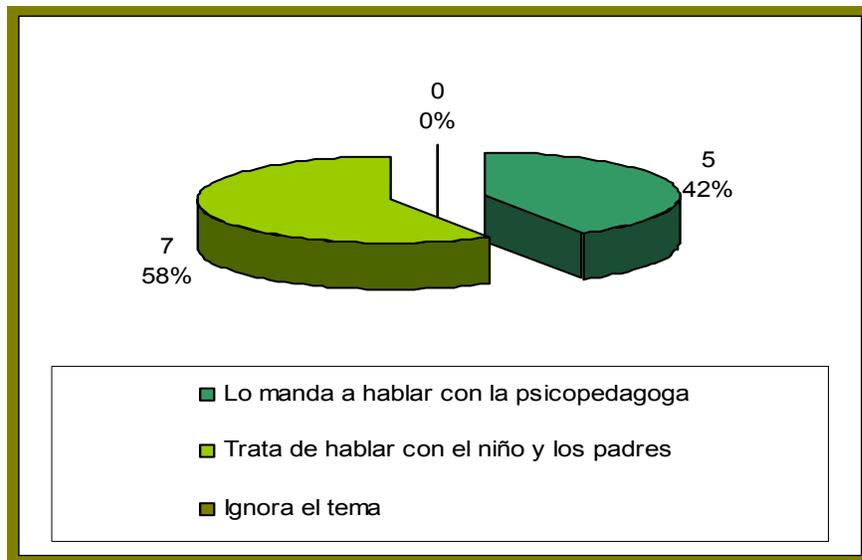
Interpretación:

Según lo arrojado en las encuestas se pudo determinar que el 75 % de los maestros a medida que avanza la clase hace uso de mapas mentales u otra estrategia para explicarse mejor y no realiza las clases monótonas

Tabla N° 15: Cuando un estudiante tiene problemas en su casa usted:

	T	%
Lo manda a hablar con la psicopedagoga	5	28
Trata de hablar con el niño y los padres	7	72
Ignora el tema	0	0

Guedez y Morales (2010)



Fuente: Tabla N° 15

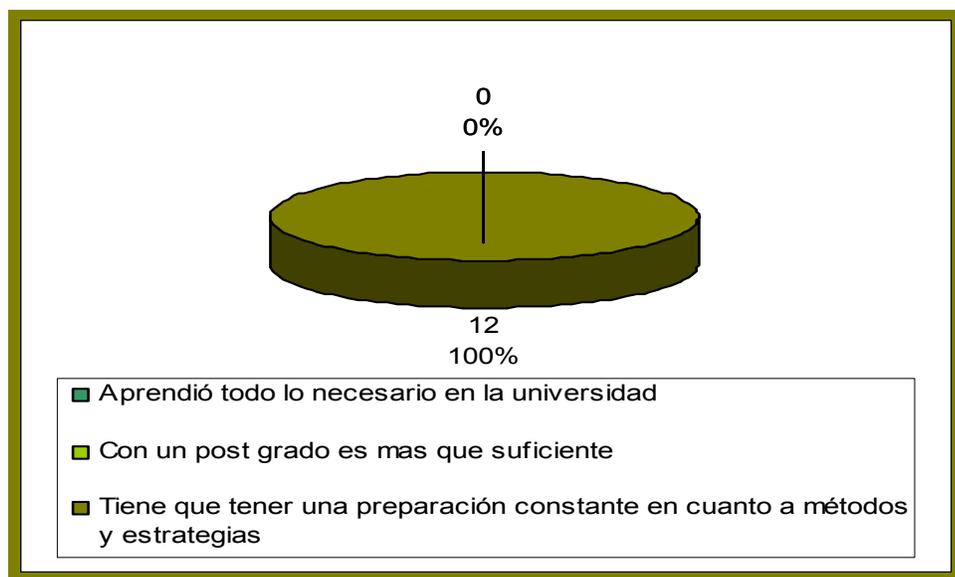
Interpretación:

Una de las funciones más importantes del docente dentro del aula de clase es identificar a cada uno de sus estudiantes conocerlos saber que tiene y muy importante identificar cuando tiene un problema en casa, el 58% de los docentes encuestados acota que cuando un alumno tiene problemas en su casa habla con el niño y con los padres ya que consideran que esto puede afectar al rendimiento académico del niño.

Tabla N° 16: Considera usted que un docente:

	T	%
Aprendió todo lo necesario en la universidad	0	0
Con un post grado es más que suficiente	0	0
Tiene que tener una preparación constante en cuanto a métodos y estrategias	12	100

Guedez y Morales (2010)



Fuente: Tabla N° 16

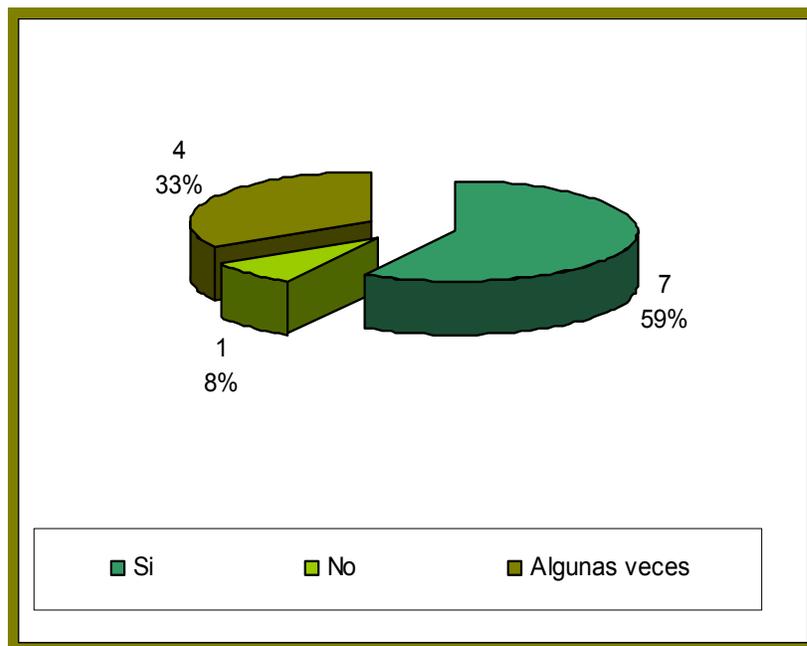
Interpretación:

Un docente siempre tiene que estar en constante preparación en cuanto a métodos y estrategias ya que nunca termina de estudiar y siempre debe estar a la vanguardia en cuanto a material educativo, esto lo expresa el 100% de los docentes encuestados.

Tabla N° 17: Tiene usted una buena comunicación con sus estudiantes:

	T	%
Si	7	59
No	1	8
Algunas veces	4	33

Guedez y Morales (2010)



Fuente: Tabla N° 17

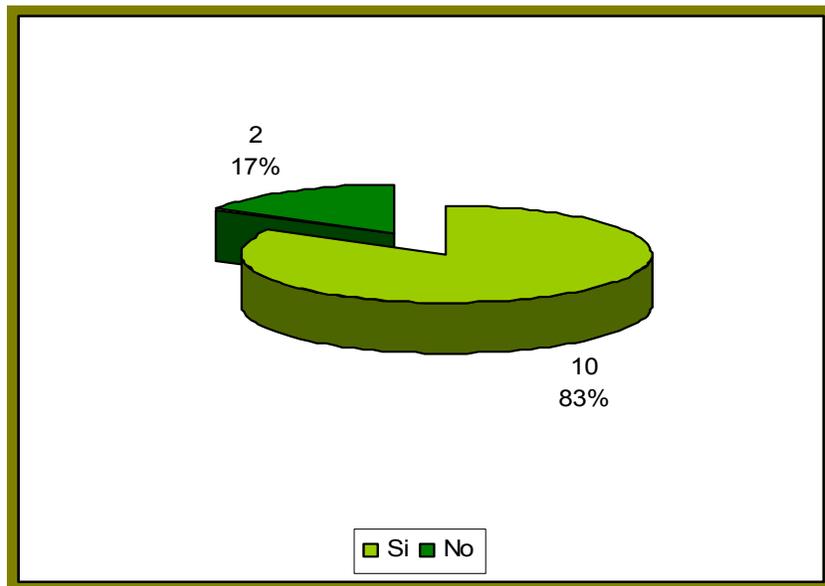
Interpretación:

Se puede constatar que el 59% de los docentes utilizan la comunicación como medio de socialización en el aula de clases, lo que da a entender que existe una buena comunicación entre docente y alumnado, así como también en los mismos compañeros, tomando en cuenta que la comunicación garantiza un buen desarrollo del proceso educativo.

Tabla N° 18: Se siente capaz de asumir nuevos retos educativos:

	T	%
Si	10	89
No	2	11

Guedez y Morales (2010)



Fuente: Tabla N° 18

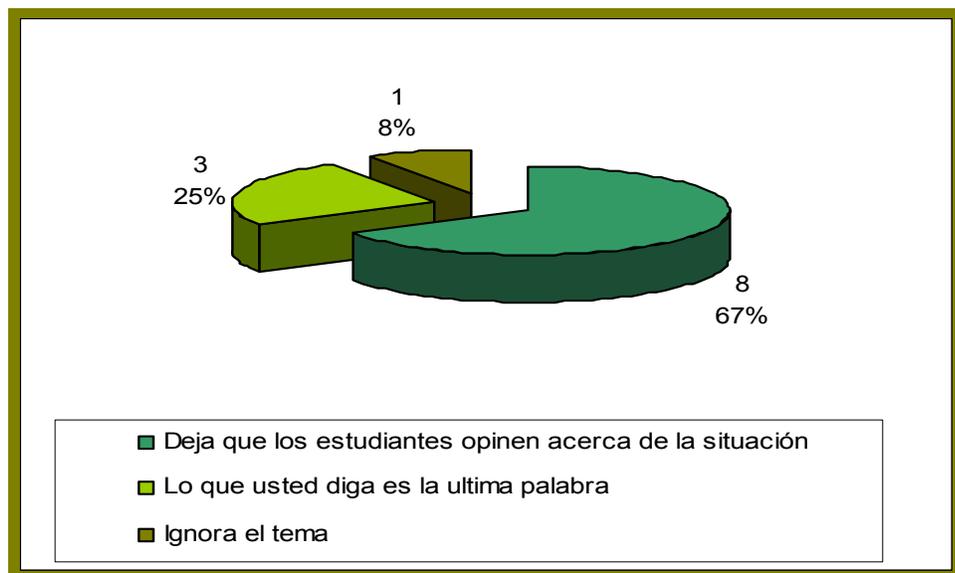
Interpretación:

Un docente creativo desarrolla su personalidad y estilo de enseñanza, debe amoldarse a cada estudiante y a cada situación, debe estar abierto a nuevas alternativas y prepararse para cada una de ellas, como lo acota el 83% de los docentes en esta encuesta.

Tabla N° 19: Cuando ocurre algún conflicto dentro del aula:

	T	%
Deja que los estudiantes opinen acerca de la situación	8	77
Lo que usted diga es la ultima palabra	3	17
Ignora el tema	1	6

Guedez y Morales (2010)



Fuente: Tabla N° 19

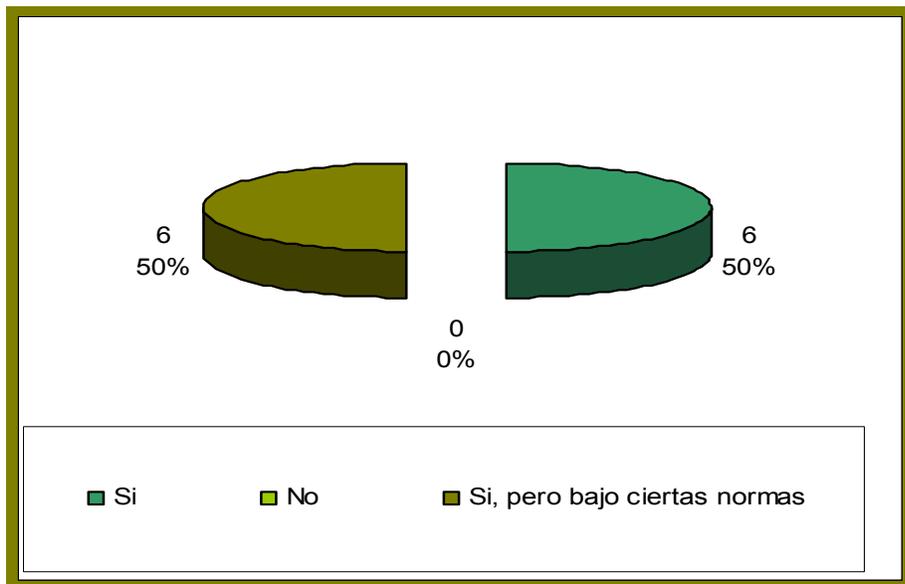
Interpretación:

Un docente debe tomar en cuenta a sus estudiantes para tomar cualquier decisión, como acotan el 67% de los encuestados dejan que sus estudiantes opinen acerca de los conflictos que se presenten en el aula y buscan solución entre ambos Docente-Alumno.

Tabla N° 20: Considera usted bueno incentivar la imaginación de los estudiantes:

	T	%
Si	6	50
No	0	0
Si, pero bajo ciertas normas	6	50

Guedez y Morales (2010)



Fuente: Tabla N° 20

Interpretación:

Se hace constar que el 50% de los docentes consideran que es bueno incentivar la imaginación del alumno, lo que va a permitir que se desenvuelva mejor en grupo creando ideas innovadoras que genera la participación en clases.

CAPITULO V

LA PROPUESTA

Introducción

La educación es el arte de enseñar, moldear, orientar a la población de relevo, pero esto no se puede llevar a cabo si el encargado de esta función, el educador, no tiene una preparación adecuada ya que los tiempos cambian y las necesidades también.

Con este manual se busca ayudar al docente en su proceso de enseñanza, proporcionándole una serie de estrategias para estimular su creatividad ya que por diversas razones ha dejado de lado. Un docente siempre tiene que estar en constante preparación para hacer frente a las necesidades educativas.

Los docentes deben tener una preparación constante en cuanto a métodos y estrategias ya que nunca termina de estudiar y siempre debe estar a la vanguardia en cuanto a material educativo.

En este sentido un docente creativo desarrolla su personalidad y estilo de enseñanza, debe amoldarse a cada estudiante y a cada situación, debe estar abierto a nuevas alternativas y prepararse para cada una de ellas. Los verdaderos docentes ofrecen lo mejor de si cada día que comparten con un estudiante y es deber de cada docente compenetrarse educativamente con cada estudiante y ser modelos a seguir.

Descripción

A continuación se presentara un manual de estrategias para ayudar al docente a estimular su creatividad en el proceso de enseñanza y así hacer que las clases de los estudiantes sean más interactivas. Se presentaran un conjunto de estrategias subdivididas en categorías, ya que con cada categoría se busca estimular una parte distinta de la creatividad del individuo.

Justificación

Todo ser humano es creativo por naturaleza ya que esa cualidad es innata en cada persona, solo que hay que cultivarla todo el tiempo para que no quede en desuso y no volverse una persona monótono. En el caso de lo educadores y la creatividad, se puede decir que se evidencia mas ya que un educador tiene que ser creativo a la hora de impartir sus clases para sus alumnos asimilen de mejor manera la información y la conviertan en un aprendizaje significativo y de mayor utilidad para el futuro.

En este orden de ideas en un articulo de la revista “Journal of Creative Behavior” el Dr. Cheng (2000) enfrenta esta problemática, como una manera de superar esta deficiencia, quien propuso ciertas categorías que muestran conductas asociadas al pensamiento creativo, lo que le permitió generar un listado de nueve comportamientos que los profesores deberían desarrollar en el aula para fomentar la creatividad de sus alumnos en la clase:

- 1) Animar a los alumnos a que aprendan independientemente.
- 2) Promover un estilo social de aprendizaje colaborativo.

3) Motivar a los alumnos para que dominen objetivamente el conocimiento, para que tengan una base sólida para un pensamiento divergente.

4) Postergar juicios e ideas de los alumnos, hasta que estos hayan sido minuciosamente analizados y claramente formulados.

5) Estimular el pensamiento flexible.

6) Promover la auto evaluación en los estudiantes.

7) Considerar con seriedad las sugerencias y preguntas de los estudiantes.

8) Ofrecer a los estudiantes las oportunidades de trabajar con una amplia variedad de materiales y bajo distintas condiciones.

9) Ayudar a los estudiantes a aprender a superar el fracaso y la frustración

Es muy importante que los educadores de básica se muestren abiertos a nuevos ideales educativos y receptivos a los problemas que puedan aquejar a los educandos. Estos tienen que estar en preparación constante, conocer técnicas y estrategias nuevas e innovadoras que le ayuden a prestar una mejor educación para así obtener personas fructíferas tanto en lo personal como en lo laboral.

Fundamentación teórica

Teoría de la Transferencia.

La teoría de Guilford (1967) llamada la transmisión o la transferencia, es una propuesta esencialmente intelectual que sostiene que el individuo creativo está motivado por el impulso intelectual de

estudiar los problemas y encontrar soluciones a los mismos. El modelo de Guilford, basado en el análisis combinatorio, consta de tres dimensiones, ya que todo comportamiento inteligente debería caracterizarse por una operación, un contenido y un producto. Las tres dimensiones aparecen constituidas, pues, por los contenidos del pensamiento, sus operaciones y sus productos.

Para Guilford aprender no es almacenar, sino descubrimiento de la información por parte del aprendiz, pues tiene capacidad para ello. El pensamiento creativo es un conocimiento de las relaciones que median entre una información y otra. En el aprendizaje el feedback es importante porque es la corrección habitual de la propia conducta mediante las relaciones que ésta provoca en el entorno.

La creatividad ayuda al individuo a entender de mejor manera la información, no solo almacenar y sino utilizar la información y buscar una solución eficaz a la problemática que se presente. El docente esta en la responsabilidad de crear alumnos que piensen por si mismos y aprendan a manejar su información. Con este manual se busca capacitar a los docentes para dicha tarea ya que se puede llegar a un momento en que el docente ya no se siente en la capacidad de crear nuevas situaciones que estimulen a los alumnos para tal fin.

Estructuras TARGET

Este enfoque desarrollado por Epstein (1989) ayuda al docente a identificar dentro de la clase las áreas que pueden contribuir al desarrollo de metas motivacionales adaptativas y de la motivación intrínseca de los alumnos. Epstein utiliza el acrónimo TARGET (target, en ingles, significa “meta”) para definir las categorías que pueden ser manipuladas por el docente en clase con el fin de crear un ámbito que respalde las metas de

aprendizaje y la motivación intrínseca. Las seis categorías son: tarea, autoridad, recompensa, grupos, evaluación, tiempo.

Estructura tarea: se refiere a la organización, composición y diseño de las actividades y tareas que el docente pide a los alumnos dentro de la clase. Según Epstein (ya citado) “incluye el contenido y secuencia del programa, el diseño del trabajo en clase y de las tareas para el hogar, el nivel de dificultad del trabajo y los materiales requeridos para completar las tareas”.

Estructura autoridad: se refiere a la naturaleza de la toma de decisiones que se produce entre docentes y alumnos dentro del aula de clases. La autoridad y el control recaen obviamente sobre el docente. No obstante, el modo en que se comparte el control puede influir sobre el compromiso de los alumnos sobre el proceso de aprendizaje.

Estructura recompensa: se refiere a los procedimientos y prácticas que usan los docentes para atestiguar el logro de los alumnos en clase.

Estructura grupos: se refiere a la forma en que se agrupan a los alumnos para las diversas actividades.

Estructura evaluación: se refiere a la forma en que los docentes establecen las expectativas y miden y juzgan el rendimiento de los alumnos en relación con estas.

Estructura tiempo: esta configurado como un factor que determina el proceso perentorio dentro del cual el docente decide la valoración de sus estudiantes. Es bien sabido que estos aprenden y consolidan estructuras cognitivas a diferentes ritmos. Por consiguiente el docente debe aprender a manejar esta estructura dentro de las limitaciones de

cada individuo y de sus propias aspiraciones. El tiempo es la única estructura que no puede recuperarse y que debe aprovecharse al máximo, pero igualmente debe flexibilizarse que abusar de el.

Estas estructuras ayudan al docente a conocer mejor a los alumnos que tiene. La incorporación de estas estructuras a este manual ayuda al docente a planificar de manera más creativa y tomando en cuenta las diversas características que se pueden presentar dentro del aula haciéndolo más empático y sensible para con los estudiantes.

Bases Legales

Artículo 38 de la Ley Orgánica de Educación (2009) “La formación permanente es un proceso continuo que mediante políticas, planes, programas y proyectos, actualiza y mejora el nivel de conocimientos y desempeño de los y las responsables y los y las corresponsales en la formación de ciudadanos y ciudadanas. La formación permanente deberá garantizar el fortalecimiento de una sociedad crítica, reflexiva y participativa en el desarrollo y transformación social que exige el país”

La formación docente permanente y continúa mediante políticas, planes, programas y proyectos ayuda a actualizar y mejorar el nivel de conocimientos y desempeño de los y las responsables de la formación de ciudadanos. Esta formación garantizara el fortalecimiento de sociedades críticas, reflexivas y participativas en el desarrollo y transformación social que necesita el país. La presente propuesta es una ayuda a la formación permanente ya que busca estimular la creatividad que con el pasar de los años ha quedado relegada a un segundo plano y que necesitan los y las responsables de la formación de los ciudadanos que exige el país.

Objetivo General

Diseñar un manual de estrategias para estimulación de la creatividad en el proceso de enseñanza dirigido a los docentes de los últimos tres grados de educación primaria de la Unidad Educativa Santiago Mariño.

Objetivos Específicos

- Presentar un manual de estrategias para estimulación de la creatividad proceso de enseñanza dirigido a los docentes de los últimos tres grados de educación primaria de la Unidad Educativa Santiago Mariño.
- Promover un manual de estrategias para estimulación de la creatividad proceso de enseñanza dirigido a los docentes de los últimos tres grados de educación primaria de la Unidad Educativa Santiago Mariño.
- Aplicar un manual de estrategias para estimulación de la creatividad proceso de enseñanza dirigido a los docentes de los últimos tres grados de educación primaria de la Unidad Educativa Santiago Mariño.

Misión

Estimular la creatividad del docente mediante diversas estrategias que lo ayuden en su proceso de enseñanza para una eficaz asimilación de la información por parte del estudiantado.

Visión

Dar a conocer al docente estrategias que lo ayuden a mantener en funcionamiento su lado creativo y de esa manera que este realice sus clases más interactivas para que los alumnos asimilen de mejor manera la información que se les proporciona y hacer de ellos personas mas integras y criticas.

Etapas del Proyecto

Diagnostico

Para la realización de esta propuesta en primer lugar se realizo una observación de la realidad existente en la institución y se observo que los docentes por distintas causas no implementaban estrategias creativas para la realización interactiva de las clases y por ende las clases se hacían monótonas y los alumnos se distraen con facilidad y se les tiene que llamar consecutivamente la atención. Para probar esta afirmación se procedió a la aplicación de un cuestionario donde la mayoría de los docentes reflejo no utilizar estrategias creadas por ellos mismos ni empatia para con los alumnos que tienen algún problema. Dichas características son muy importantes para lo que es un docente creativo y por este hecho se vio en la necesidad de crear este manual.

Estudio de factibilidad

Factibilidad técnica: para la realización de este manual se contara con la participación de los docentes de la institución que están en disposición para desarrollar este trabajo dentro de los espacios de la misma institución.

Factibilidad económica: ya que la institución esta de acuerdo y demuestra interés con la aplicación de este manual se cuenta con el apoyo económico de la misma. Para tal fin se estipula un aproximado de:

Materiales	Costos
Resma de hojas	25 Bs. F
Tinta	25 Bs. F x 2
Total:	75 Bs. F

Tabla N° 21

Factibilidad material: para le realización de esta propuesta se contara con el uso de hojas de papel, lápices, cartulina y clips ya que las estrategias son escritas y no se hará uso de otro material.

Factibilidad institucional: la institución esta en la completa disposición para la realización de este manual dentro de sus instalaciones.

Diseño de la Propuesta

Este manual esta constituido por cinco (5) categorías. Cada una desarrolla una parte distinta del ser creativo, las cuales son:

- Estrategias para el Desarrollo del Pensamiento.
- Estrategias para el Desarrollo de la Percepción.
- Estrategias para el Desarrollo de la Memoria
- Estrategias para el Desarrollo de la Percepción Visual y Mental
- Estrategias para aumentar la Autonomía

Cultivando el Pensamiento Creativo



Manual de Estrategias:

Estrategias para el Desarrollo del Pensamiento

1.) Las Adivinanzas:

- Adentro no hay quien me alcance y si salgo sufro un percance. **(El pez)**
- Tenemos diez dedos, sin huesos ni carne**(Los guantes)**
- Hermanos inseparables, soportamos un gran peso. La tierra nos da su beso, porque somos incansables. **(Los pies)**
- ¿Qué es lo que se compra para comer y no se come? **(La cucharilla)**
- ¿Qué cosa, qué cosa es que cuanto mas grande menos se ve? **(El sueño)**
- ¿Qué es lo que siempre camina con la cabeza para abajo? **(Los clavos)**

2.) La Persona Perdida:

Se pide un voluntario que salga del sitio donde todos están reunidos y se le dice: "Vas a identificar a la persona perdida que esta en la sala; tienes cinco oportunidades de preguntar para poder hacerlo. Solo se te puede contestar SI o NO".

El resto de los participantes eligen a un compañero que es la "Persona Perdida". Luego de eso entra el voluntario y el resto de los compañeros no debe de ver a la Persona Perdida.

3.) Anagrama:

Es la transposición de las letras de una palabra de la que resulta otra palabra distinta y muchas más.

Anagrama de la palabra **GENERACIÓN**: genera, género, nación, ración.

Anagrama de la palabra **LITOGRAFÍA**: grafía, fiar, grato.

Nota: se admiten tiempos verbales; palabras con diferente acentuación, doble género, nombres propios y comunes.

Estrategias para el Desarrollo de la Percepción

1.) Encuentra los Diez:

Instrucciones: en cada una de las oraciones siguientes, existe de incógnito el nombre de una persona; puede ser hombre o mujer. Puede estar escrito al principio al medio o al final de la palabra; o puede formar parte de dos palabras contiguas.

1. Cuando **leo**, no recuerdo nada de nada.
2. Que éste sea su lema: **ría** y **sonría** para alegrar la vida.
3. Si no **pagas**, **partirás** hacia lugares lejanos.
4. Se moja y **me** dice que está seco.
5. Y para que te enteres, a mí no me pidas dinero, **que** no te lo voy a dar.
6. No lo **quiso ni al revés** de cómo se lo ofrecí.
7. Dejo **aquí** nueve duros para que te compres un caramelo gordo.

8. La tropa **bloqueada** no logro escaparse.
9. Fabricar **mensajes** no era precisamente su fuerte.
10. **Nadan** en la abundancia y no comen bombones.

Tiempo: 15 minutos.

2.) Adivina qué letra se marchó

Instrucciones: en la siguiente frase hay escritas todas las letras del abecedario, menos una, debe decir de cual se trata.

“Cuando visité Washington saludé a los señores Max y a Jacobo Zoki, que en aquellos días tenían un negocio de chapas y llaves”

Tiempo: 1 minuto.

Estrategias para el Desarrollo de la Memoria

1.) Siempre Cinco Vocales:

Instrucciones: escriba como mínimo 12 palabras que contengan las cinco vocales una sola vez.

Tiempo: 15 minutos

1. Murciélago
2. Superiora
3. Equivocar
4. Republicano
5. Compusieran
6. Fundaciones
7. Feudalismo

- 8. Eucalipto
- 9. Estudiosa
- 10. Subvencionar
- 11. Aurelio
- 12. Cuestionar

Nota: El número de palabras se adapta a la edad del grupo.

2.) Descubre las Vocales Cinco Veces:

Instrucciones: En el siguiente cuadrado hay 5 vocales repetidas 5 veces. Deberá dividir el cuadro en 5 partes de 5 cuadros, en el que cada uno contenga las 5 vocales diferentes. Las divisiones no tienen que ser iguales en su forma ni en su dirección.

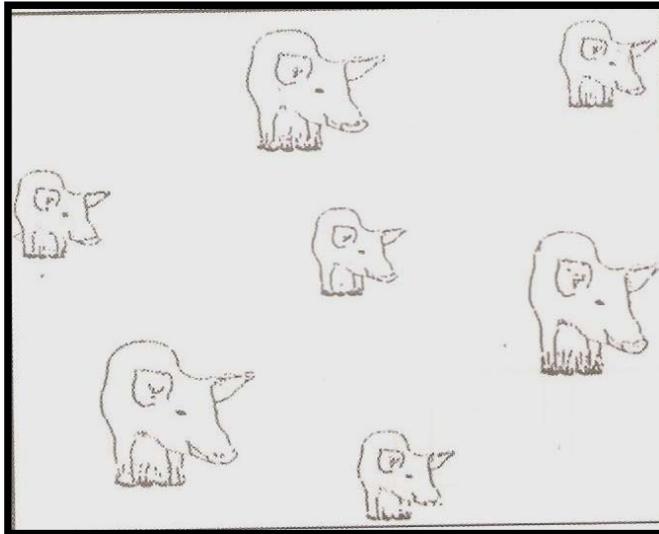
E	A	I	O	I
U	E	U	E	O
O	I	A	O	A
I	U	E	A	I
A	O	U	E	U

Tiempo: 3 minutos.

Estrategias para el Desarrollo de la Percepción Visual y Mental.

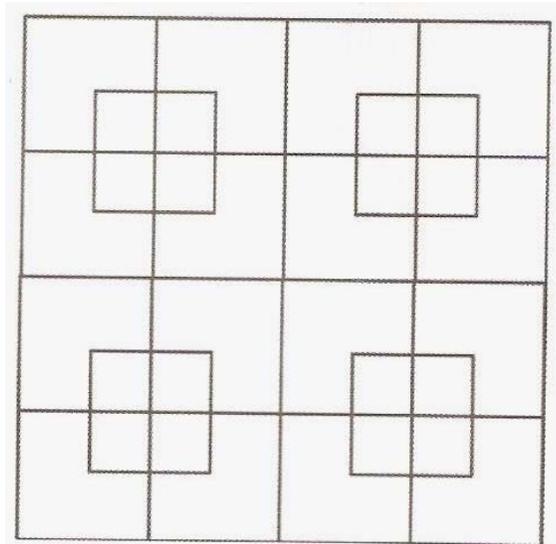
1.) Dividiendo Cochinos

Instrucciones: Debe trazar tres líneas rectas de tal manera que cada cochino quede separado del otro.



Tiempo: 1 minuto

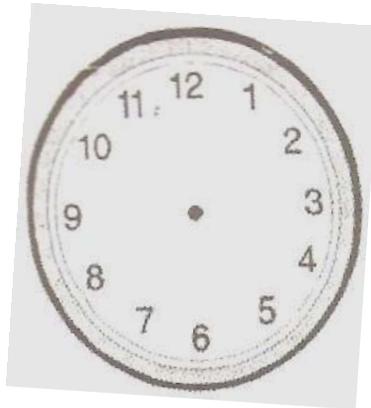
2.) ¿Cuántos cuadros hay en la siguiente figura?



Tiempo: 30 segundos

3.) Dividiendo el Tiempo:

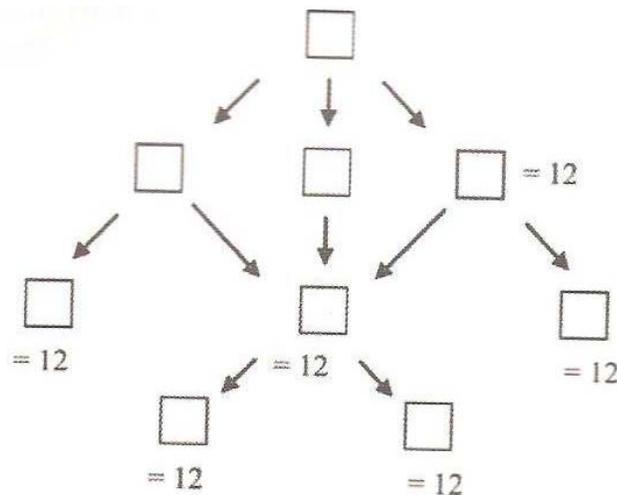
Instrucciones: La esfera de este reloj debe dividirse en seis partes de modo cualquiera, de manera que la suma de los números que haya en cada parte sea, en todas, la misma.



Tiempo: 1 minuto.

4.) La Magia de los Números

Instrucciones: Coloque dígitos diferentes del 1 al 9 en la figura que se muestra, de manera tal, que la suma de cada uno de los grupos sea igual a 12.



Tiempo: 1 minuto.

Estrategias para aumentar la Autonomía

1.) Organizador Avanzado.

Propósito: esta estrategia respalda la autonomía y la autodeterminación, proporcionando a los alumnos la oportunidad de elegir el enfoque de un tema de estudio

Áreas TARGET: tarea, autoridad.

Procedimiento: unas semanas antes de comenzar un nuevo tema de estudio, el docente introduce el tema a los alumnos, mencionando que comenzaran a estudiarlo en poco tiempo. Al introducir la siguiente unidad, se puede alentar a los alumnos a hacer una lista de preguntas al respecto y de la información específica que quieran obtener del tema. Varios días después de mencionarlo, el docente inicia una discusión de las preguntas e intereses que plantearon los alumnos. El docente organiza su propio enfoque del tema, a partir de las preguntas e intereses de los alumnos.

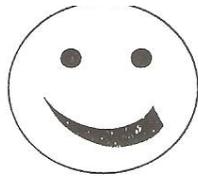
2.) Los Sentimientos.

Propósito: esta estrategia respalda la autonomía, alentando a los alumnos a identificar y poner nombre a sus sentimientos. También le proporciona oportunidad de describir sus emociones.

Áreas TARGET: autoridad, reconocimiento.

Procedimiento: se dibujan en cartulina blanca cuatro círculos que representen los rostros que expresan las emociones más frecuentes en los alumnos. Serán rostros de: alegría, tristeza, enojo y frustración. Recortar los círculos y atarlos a un palito. Luego escriba los nombres de los estudiantes en una cartulina y péguele por la parte de atrás un clip.

Luego explique los rostros y los sentimientos que expresan, pida a los alumnos que den ejemplos de situaciones en las que sintieron esos sentimientos. Cada niño debe colocar su nombre en el rostro con el que se identifica en ese momento y explicar porque eligió ese sentimiento.



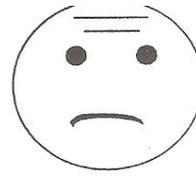
Alegria



Tristeza



Enojo



Frustración

CONCLUSIONES

La creatividad es una cualidad que todo ser humano posee, algunos en gran medida y otros por diversas circunstancias no tanto, es por esto que este manual es de gran ayuda ya que se busca estimular ese lado que ha quedado inactivo, con el uso de las estrategias que aquí se presentan se puede lograr estimular partes de la mente que inconcientemente utilizamos poco, al final, después de realizado todo el manual de manera satisfactoria se busca ayudar al docente como agente creador y dador de información dándoles las herramientas necesarias para un buen desempeño profesional.

El docente como guía y formador de personas para el futuro debe estar en la capacidad de asumir retos diariamente, llegar a ser un ejemplo para sus estudiantes y para la comunidad con la cual interactúa. La preparación permanente es una obligación ya que los tiempos cambian y las necesidades del estudiantado también.

Llegar a ser el docente ideal es un camino duro y nada fácil pero no imposible solo queda de parte de cada uno la realización de esta meta tan anhelada para cada profesional de la educación

RECOMENDACIONES

Después de haber analizado los resultados del cuestionario aplicado y de investigar teorías de diferentes fuentes, se pueden dar algunas recomendaciones para el mejoramiento del rendimiento educacional tanto del docente como de los alumnos:

- Se deben impartir cursos donde el profesorado de educación básica se actualice en materia de métodos y estrategias pedagógicas creativas.
- Elaborar un manual para estimular la creatividad del docente en el proceso de enseñanza para obtener una educación mas optima y de alto nivel.

Para una óptima realización del manual se necesita del apoyo y cooperación de todos los participantes, que estos hagan conciencia que este manual es un medio para hacer de ellos mejores profesionales y que tomen de aquí todo lo necesario para cumplir con esta meta.

Los docentes siempre deben buscar ser los mejores en su campo y si este manual es para los docentes de los tres últimos grados de la Unidad Educativa Santiago Mariño, no quiere decir que los docentes de los demás grados o de otras instituciones no lo puedan utilizar y aprovechen al máximo sus estrategias. Al igual que se quiere ser el mejor, también se puede ser el mejor siendo colaborador, compartiendo con los demás colegas que se crea necesiten de este manual.

La institución esta en deber de preparar constantemente a sus docentes haciendo empleo de talleres, charlas, cursos, etc., todo lo necesario para la eficacia educativa de la institución.

BIBLIOGRAFIA

- Acevedo, R. (1986). Técnicas de documentación e investigación. Quinta edición, octubre 1986. Universidad Nacional Abierta
- Arias, F. (1999) Guía para la elaboración de un proyecto de investigación. Caracas-Venezuela. Tercera edición. Editorial episteme, C. A / Oriol Ediciones.
- Balestrini, M. (1997). Como se elabora el proyecto de investigación. BI consultores. Caracas, Venezuela.
- Constitución de la Republica Bolivariana de Venezuela (2000). Gaceta oficial N° 5.453, extraordinario 24 de Marzo de 2000
- De Bono, E. (1998). Pensamiento lateral. España: Editorial Paidos.
- Gardner, J. (1998). Arte, mente y cerebro: una aproximación cognitiva de la creatividad. Buenos Aires Argentina. Editorial Paidos.
- Gardie, O. (1994). "Creatividad verbal y necesidad de cognición en estudiantes de formación docente". En: Colecciones. Cieapro. N° 1.
- Ley Orgánica de Educación (2009) gaceta oficial N° 5.929, extraordinario del 15 de agosto de 2009
- Manual de Trabajos de Grado de Especialización y Maestría y Tesis Doctorales de La Universidad Experimental Pedagógica Experimental Libertador (2005). Caracas-Venezuela.
- Maslow, A. (1998). El hombre autorrealizado. Barcelona España. Ed. Kairos
- Ramos, C., M. G. (2006). Educadores creativos alumnos creadores, teoría y práctica de la creatividad. Segunda edición. Universidad de Carabobo
- Sabino, C. (1996). El proceso de investigación. Editorial Panapo, Caracas.
- Sánchez, B. (1985). Métodos de Investigación. Cuarta edición. Ediciones Universidad Bicentenario de Aragua. Editorial logos.

Tamayo y Tamayo, M. (1999). El proceso de investigación científica. Editorial McgrawHill. México.

Torrance, E. (1990). La enseñanza creativa. Madrid España. Editorial Santillana

Sitios Web

http://www.psicologia-online.com/articulos/2006/pensamiento_creativo.shtml
<http://animacionsociocultural.wordpress.com/category/juegos/juegos-creatividad/>
<http://www.alu.ua.es/m/mmg59/modeloteorico.htm>
http://www.apsique.com/libro/psicologia_personalidad/teorias_humanistas
<http://www.mistareas.com.ve/Tipo-de-estudio-tipo-de-investigacion.htm>
<http://s3.amazonaws.com/lcp/psicologiadelconsumo/myfiles/metodorecolecciondedatos.ppt#11>
http://html.rincondelvago.com/creatividad_4.html
http://www.biopsychology.org/tesis_pilar/t_pilar04.htm
<http://www.monografias.com/trabajos13/librocr/librocr.shtml>
<http://www.neuronilla.com/content/view/388/86/>
<http://wikitecaegcti.wetpaint.com/page/B.+Historia,+te%C3%B3ricos+y+teor%C3%ADas+de+creatividad>
<http://www.rieoei.org/deloslectores/1280manriquez.pdf>
<http://www.rieoei.org/deloslectores/1096Cardoso.pdf>
http://es.guerracreativa.com/community/article/Que_es_la_creatividad_Definicion_y_formas_de_m

ANEXOS

UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION
DEPARTAMENTO DE EDUCACION INTEGRAL
TRABAJO ESPECIAL DE GRADO

Estimado(a) profesor(a): Licda. Tania Jiménez.

Ante todo reciba un cordial saludo, agradeciéndole de antemano su colaboración con respecto a la validación del instrumento de un trabajo de investigación de nuestra autoría, el cual lleva por nombre: **“Propuesta de un manual de estrategias para estimular de la creatividad en el proceso de enseñanza dirigido a los docentes de los tres últimos grados de educación primaria de la Unidad Educativa Santiago Mariño.”**

Asimismo, le expreso que los parámetros de acuerdo a los cuales el instrumento deberá ser evaluado son: congruencia, coherencia y claridad en la redacción.

Gracias por su valiosa colaboración.

Atentamente

María Morales y Carol Guedez

Escala de valoración: 4= Excelente, 3= Bueno, 2= Regular, 1= Deficiente.

ITEMS	Variables			Total
	Congruencia	Coherencia	Claridad en la redacción	
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
Total:				
Observaciones: _____				



Universidad de Carabobo
Facultad de Ciencias de la Educación
Departamento de Ciencias Pedagógicas
Cátedra de Práctica Profesional III.



A continuación se le presentaran una serie de preguntas donde usted seleccionara la respuesta que se acerque mas a la realidad, se le agradece sinceridad.

1. En su planificación diaria utiliza dinámicas:
 - Ideadas por otros.
 - Ideadas por usted.
 - No utiliza dinámicas.

2. Cuando realiza una evaluación escrita usted:
 - Acepta respuestas que tengan coherencia aunque no digan al pie de la letra lo que se dio en clase.
 - Acepta solo respuestas que se han dado en clase.
 - No realiza exámenes.

3. Se considera con facilidad para crear cuentos:
 - Si
 - No
 - Algunas veces.

4. Tiene facilidad para dibujar:
 - Si
 - No
 - Algunas veces.

5. Cuando usted no planifica:
 - Realiza sus clases dinámicas normalmente ya que no le cuesta improvisar.
 - Se siente perdida(o) y no encuentra que hacer.
 - Se copia de una clase anterior.

6. Que tipo de actividades realiza usted para mantener el orden en el aula.
 - Dictados, copias, multiplicaciones, etc.
 - Dinámicas de grupos, canciones, juegos, etc.
 - No hace nada.

7. Identifica cuando un estudiante tiene algún problema
 - Si
 - No
 - Algunas veces.

8. Trata a cada uno de sus estudiantes de manera distinta:
- Si
 - No
 - Algunas veces.
9. Considera usted que un docente puede aprender de un estudiante:
- Si
 - No
 - Depende del estudiante, si es bueno si sino no.
10. En las actividades de la institución usted:
- Participa de manera voluntaria.
 - Participa por exigencia de los directivos de la institución.
11. En la ambientación del aula usted:
- Asigna una comisión de estudiantes para la debida ambientación.
 - Participa junto con los estudiantes.
 - No ambienta el aula.
12. Cuales aspectos evalúa usted en las producciones de sus estudiantes:
- Originalidad, innovación.
 - Puntualidad, normas.
 - Pulcritud, responsabilidad.
13. De que manera desarrolla sus clases normalmente:
- Solo con el uso del pizarrón.
 - A medida que avanza la clase hace uso de mapas mentales u otra estrategia para explicarse mejor.
 - Dicta todo el contenido.
14. Cuando un estudiante tiene problemas en su casa, usted:
- Lo manda a hablar con la psicopedagoga.
 - Trata de hablar con el niño y los padres.
 - Ignora el tema.
15. Considera usted que un docente:
- Aprendió todo lo necesario en la universidad.
 - Con un post grado es más que suficiente.
 - Tiene que tener una preparación constante en cuanto a métodos y estrategias.
16. Tiene usted una buena comunicación con sus estudiantes:
- Si
 - No
 - Algunas veces.
17. Se siente capaz de asumir nuevos retos educativos:
- Si
 - No

18. Cuando ocurre algún conflicto dentro del aula, usted:

- Deja que los estudiantes opinen acerca de la situación.
- Lo que usted diga es la última palabra.
- Ignora el problema.

19. Considera usted bueno incentivar la imaginación de los estudiantes:

- Si
- No
- Si, pero bajo ciertas normas.

GRACIAS