

**Congreso Iberoamericano de Educación**

**METAS 2021**

Un congreso para que pensemos entre todos la educación que queremos  
Buenos Aires, República Argentina. 13, 14 y 15 de septiembre de 2010

**ACCESO Y PERMANENCIA EN UNA EDUCACIÓN DE CALIDAD**

**Estrategias de estimulación del pensamiento creativo  
de los estudiantes en el área de educación para el  
trabajo en la III etapa de educación básica.**

LICDA. WILMAR MUÑOZ<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> UNIVERSIDAD DE CARABOBO. VENEZUELA.

E-MAIL: [wilmarsiempre@gmail.com](mailto:wilmarsiempre@gmail.com)

## **RESUMEN**

Todo sistema educativo debe plantearse como una necesidad la verificación de las formas operacionales que toma en la práctica pedagógica el desarrollo de la creatividad en los niños y jóvenes. El presente estudio, tiene como Objetivo General Proponer Estrategias de Estimulación del Pensamiento Creativo de los estudiantes del Área de Educación para el Trabajo, destacando en el marco teórico que describe la importancia del pensamiento divergente, el desarrollo de la praxis educativa por medio de estrategia de inicio, desarrollo y cierre donde participen interactivamente estudiantes y docentes. Se fundamentó con la teoría de pensamiento lateral, cerebro triuno y creatividad. Para tal fin se utilizó la metodología correspondiente a proyecto factible con base en un diagnóstico, en una muestra censal de ocho (8) docentes; se les aplicó un cuestionario de veinticuatro (24) ítems, el cual evidencia como resultado que los docentes conocen la importancia de la estimulación del pensamiento creativo pero, no aplican estrategias dirigidas a desarrollar la creatividad en el área de Educación para el Trabajo. Se concluye; la necesidad de llevar al aula de clases estrategias innovadoras que estimulen el pensamiento creativo de los estudiantes, creando la expectativa de el trabajo en el aula día a día, sobre todo con la asignatura de Educación para el Trabajo. Se recomienda en esta situación elaborar una propuesta de Estrategias de Estimulación del pensamiento creativo a través de juegos, humor, visualización creativa, brainstorming, mapas mentales y analogías, con el propósito de satisfacer esta necesidad tanto académica como institucional.

**DESCRIPTORES:** Creatividad, Estrategias, Aprendizaje, Educación para el Trabajo.

## **INTRODUCCIÓN**

El sistema educativo tiene que estar orientado hacia el futuro, se tiene que educar hoy, pensando que esos conocimientos se pondrán en práctica mañana, en este sentido es necesario intensificar los “desbloques” de la creatividad. Han sido muchos los planteamientos que se ponen en consideración de una u otra forma, de cómo la educación debería favorecer la creatividad desde la niñez, siendo necesario alentar y valorizar el ensayo y el error y más que ello, el ensayo y el acierto, de esta manera ayudar al niño y adolescente a encontrar su vocación y liberarse del miedo, de los tabúes, de los dogmatismos y convencionalismos, para ello es conveniente proponer estrategias que estimulen la producción del pensamiento creativo.

El presente trabajo tiene como propósito fundamental proponer estrategias de estimulación que propicien el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes en el área de Educación para el Trabajo en la tercera etapa de Educación Básica en la U.E.N. “Batalla de Vigirima” que permitan romper con los esquemas didácticos tradicionales del aprendizaje memorístico y mecánico, que representan la forma más común de enseñar las asignaturas incluidas en el área de Educación para el Trabajo, como es el caso del apuntismo que impide el logro de los objetivos educacionales.

## **CAPITULO I**

### **EL PROBLEMA**

#### **1.1 Planteamiento del problema**

En la primera década del siglo XXI el fenómeno de globalización, trajo consigo grandes adelantos, a su vez ha exigido que el proceso productivo sea más complejo, aumentando el nivel de exigencias que debe tener la educación en cada uno de los niveles de su estructura, donde la utilización de estrategias de enseñanza, métodos educativos, diseños curriculares, enfoques pedagógicos responden operativamente a las necesidades e intereses que cada país tiene o espera de la sociedad.

En este marco de referencia, el país vive una época turbulenta y de transición histórica, reflejada en la escuela a través del entorno educativo, social y personal de cada individuo; es preciso mencionar que la escuela es el medio idóneo para activar el potencial innovador e integral, y esta no debe cerrarse a los nuevos conocimientos, funcionando como un sistema abierto a los adelantos, a la tecnología, a las estrategias y metodologías que enriquezcan a su praxis, que contribuya al desarrollo humano en la construcción del pensamiento crítico, reflexivo y creativo de los estudiantes para satisfacer necesidades básicas a través del trabajo productivo.

No obstante, en Venezuela, las autoridades competentes en materia de educación aún cuando se han planteado la urgencia de abordar las áreas humanísticas, sociales y culturales del país, no se evidencian los resultados concretos que se requieren, tomando en cuenta que el sistema educativo es el ente generador de esos recursos para garantizar la transformación social acorde con la realidad. Aunque sin duda el Sistema Educativo Venezolano ha venido sufriendo un deterioro paralelo al de todos los sistemas públicos en los últimos veinticinco años; por los vicios del clientelismo político y de la burocracia.

Sin duda, la creatividad es quizás la más preciada de las cualidades humanas. Para Guilford (citado por Santos, 2000) "consiste en la expresión de una serie de factores intelectuales o capacidades del pensamiento, susceptibles de ser desarrollados a través del aprendizaje..." (p. 24). Tomando en cuenta, que la educación desempeña papeles importantes en la vida del país y que el momento actual le exige los más profundos esfuerzos para enfrentar la crisis y acortar esa brecha que existe con los países desarrollados, ésta debe asumir un rol protagónico en la dinámica de cambio del mundo, es sumamente improductivo seguir pensando y actuando de la misma forma por lo que el reto de la educación sería propiciar un cambio de enfoque como señala Heller (1994), desde una visión de aprendizaje adaptativo y reactivo el cual exige poner de manifiesto la capacidad creativa.

La capacidad creativa ha sido definida por Rogers (1980), como un proceso de aparición original que surge de la irrepitibilidad del individuo y las circunstancias únicas de su vida, es una característica que existe en todos los individuos y sólo espera las condiciones propicias para liberarse y expresarse. En tal sentido, el docente creativo debe poseer características en las tres dimensiones presentes en la educación: ser, saber y hacer. Por consiguiente las actitudes flexibles, el dominio de los contenidos y la adaptación a los destinatarios, así como la habilidad didáctica. De tal manera que, el docente innovador y creativo posee una disposición flexible hacia las personas, las decisiones y lo acontecimientos; no sólo tolera los cambios sino que

está abierto a ellos más que otras personas; esta receptivo a ideas y sugerencias de los otros, ya sean superiores, compañeros o inferiores, valora el hecho diferencial, se adapta fácilmente a lo nuevo sin ofender excesivas resistencias; se implica en proyectos de innovación.

En este marco de referencia, la Educación Básica en la III Etapa experimenta cambios curriculares con los cuales trata de responder a la necesidad de que los estudiantes reciban la enseñanza adecuada, que los deje en posesión de conocimientos, habilidades y actitudes que favorezcan el desarrollo del pensamiento creativo y que reciban una buena instrucción para un el trabajo a posteriori.

Para lograr lo antes planteado, respondiendo a esas particularidades que se desean desarrollar en el estudiante se necesitan una serie de componentes que juegan un papel importante en el proceso mismo, entre ellos se encuentran las estrategias, los métodos, las técnicas, los planes de estudio, el medio ambiente la comunidad entre otros. En tal sentido, cuando el docente aplica estrategias creativas en el aula, el estudiante adquiere un protagonismo mayor que en las metodologías tradicionales. De esta manera, el estudiante va construyendo los conocimientos y desarrollando habilidades mediante la búsqueda personal orientada por el docente, por lo tanto, esto resulta en un aprendizaje más atrayente y motivador. Es por ello, que el estudiante no se limita a registrar la información recibida, sino que se contrasta desarrollando así sus propias habilidades a través del pensamiento creativo. Se debe asumir que el proceso de enseñanza y aprendizaje esta siempre relacionado con la motivación, la creatividad, el interés, la participación en la comunidad y las estrategias que el docente aplica en clase. De cierto modo se trata de enseñar a aprender, a ser, a hacer y a convivir en la sociedad que nos rodea.

En relación a lo anterior, la enseñanza creativa se caracteriza precisamente por ser activa, dinámica, implicativa y motivadora. Al respecto Saturnino de la Torre (1993) expresa, lo siguiente: “El aprendizaje creativo hace referencia al conocimiento construido con la implicación activa del sujeto, desde su planificación hasta su internalización, caracterizado por la motivación intrínseca, estar centrado en el discente, carácter abierto del proceso de enseñanza”, (p.272). Con referencia a los aspectos antes descritos, si el docente se propone junto a sus estudiantes en lograr alcanzar los objetivos, la educación será un éxito y el estudiante estará capacitado para enfrentar cualquier reto que se le presente a lo largo de su educación profesional, y preparado para el trabajo productivo dentro de la sociedad.

Sin embargo, en el Ciclo Básico “Batalla de Vigirima” ubicado en el sector El Toco, del Municipio Guacara del Estado Carabobo en Venezuela, el proceso de aprendizaje se ha convertido en una actividad repetitiva, memorística y monótona, esto ha sido corroborado a través de conversaciones con los estudiantes del plantel, ocasionando consecuencias según las estadísticas de la institución del bajo rendimiento escolar en los años 2008-2009.

La problemática anterior, podría ser producto de la apatía de los docentes y la resistencia al cambio, por ello los estudiantes se acostumbran a aprender memorísticamente y por repetición, y no son participes de la construcción de su conocimiento, y tampoco se despierta el interés por la investigación y el trabajo manual.

Lo antes expuesto, se evidencia claramente al contacto directo con los estudiantes de esta institución debido a que las estrategias que estimulen el pensamiento creativo no son incluidas dentro de la planificación del docente. Por tal motivo, se proponen

algunas estrategias de estimulación del pensamiento creativo, en el momento de inicio, desarrollo y cierre de la clase, entre las que se pueden mencionar, humor, juegos, analogías, mapas mentales y conceptuales, brainstorming (lluvia de ideas), visualización creativa, entre otras. En consecuencia, la falta de aplicación de estrategias innovadoras, que mejoren el proceso a través de nuevas técnicas, podía ser una de las causas del bajo rendimiento y apatía de los estudiantes.

Una solución a esta problemática, podría ser a través del diseño de un plan de estrategias de estimulación del pensamiento creativo, las cuales puedan ser aplicadas a los estudiantes de dicho plantel y así lograr un aprendizaje significativo en los mismos y la transformación para desarrollar sus habilidades y destrezas.

## **1.2 Objetivos de la investigación**

### **1.2.1 Objetivo General:**

Proponer estrategias de estimulación del pensamiento creativo de los estudiantes en el área de Educación para el Trabajo en la III Etapa de Educación Básica en la Unidad Educativa Nacional “Batalla de Vigirima”, Guacara Estado Carabobo – Venezuela.

### **1.2.2 Objetivos Específicos:**

Diagnosticar la necesidad de estrategias de estimulación del pensamiento creativo de los estudiantes en el área de Educación para el Trabajo en la III Etapa de Educación Básica en la Unidad Educativa Nacional “Batalla de Vigirima”, Guacara Estado Carabobo – Venezuela.

Determinar la factibilidad de proponer estrategias de estimulación del pensamiento creativo de los estudiantes en el área de Educación para el Trabajo en la III Etapa de Educación Básica en la Unidad Educativa Nacional “Batalla de Vigirima”, Guacara Estado Carabobo – Venezuela.

Diseñar estrategias de estimulación del pensamiento creativo de los estudiantes en el área de Educación para el Trabajo en la III Etapa de Educación Básica en la Unidad Educativa Nacional “Batalla de Vigirima”, Guacara Estado Carabobo – Venezuela.

## **1.3 Justificación**

Debe hacerse una revisión exhaustiva de las estrategias que se están implementando en las escuelas puesto que las que han sido utilizadas tradicionalmente, no han llenado las expectativas de docentes y estudiantes para lograr un aprendizaje significativo. La presente investigación surge de la necesidad de dar a conocer los procesos de enseñanza y aprendizaje, para garantizar el éxito del sistema educativo.

Los docentes deben estar capacitados para responder a las exigencias de los estudiantes de una manera rápida, práctica y generadora de conocimientos y soluciones a los problemas que estos enfrentan. De este modo, dar sentido a los conocimientos recibidos desde los distintos medios y espacios para compartirlos a través de experiencias educativas más críticas, vivenciales, flexibles y creativas.

Es por ello, que deben existir alternativas de enseñanza diferentes en este momento de cambios e inclusión de nuevas propuestas en el Sistema Educativo venezolano, para

obtener una educación de calidad, y preparar a los estudiantes para el futuro inmediato el cual presenta grandes avances tecnológicos que exigen ideas innovadoras.

Por tal motivo, se justifica el presente estudio, ya que permitirá constatar en la realidad constatar si los docentes están cumpliendo con uno de los principales objetivos de la educación, como es, el desarrollo de las potencialidades creativas de los estudiantes. En el mismo orden de ideas, se considera que el determinar la relación que existe entre las estrategias aplicadas por los docentes del área de Educación para el Trabajo y el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes, permitirá a los docentes la posibilidad real de mejorar, adiestrarse y perfeccionarse en el uso adecuado de las estrategias que contribuyan con el progreso del proceso educativo, para desarrollar el pensamiento creativo para que a su vez puedan enfrentar exitosamente un mundo perpetuamente cambiante.

Desde ese punto de vista, surge como alternativa didáctica, pertinente y necesaria en el presente estudio, introducir cambios en cuanto a las estrategias metodológicas basadas en el desarrollo de la creatividad, como una cualidad presente en todos los seres humanos y que le proporciona la capacidad de pensar, sentir y ser.

En tal sentido, se propone en esta investigación que una vez estudiadas las estrategias de estimulación del pensamiento creativo, usadas por los docentes en la Unidad Educativa Nacional “Batalla de Vigirima”, sean las convenientes tanto para los profesores como para los estudiantes, y las idóneas para, estimular, cultivar y desarrollar el pensamiento creativo, contribuyendo así con el proceso educativo.

De igual forma, se considera importante y relevante el presente estudio, para futuros investigadores que deseen explorar el maravilloso mundo de los procesos de enseñanza y aprendizaje, y estimular al docente a que aflore su propio pensamiento creativo contribuyendo a desarrollar el de los estudiantes.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

La creatividad se ha constituido en una alternativa a los múltiples problemas de las sociedades, cada vez más difíciles de abordar en el ámbito personal y profesional, ocupando un lugar privilegiado en todos los campos de la vida, lo cual deja en claro la importancia de la creatividad en el quehacer educativo y las investigaciones que se puedan hacer al respecto, así como el rol del docente para contribuir a mejorar la calidad del sistema educativo venezolano.

#### **2.1 Bases Teóricas**

##### **2.1.1 Teoría del pensamiento lateral**

La teoría fundamental que sustenta este estudio es la teoría del pensamiento lateral o creativo cuyo representante es Edward De Bono (1993), el cual sustenta que: “las funciones del pensamiento lateral buscan superar todas esas limitaciones inherentes del pensamiento lógico mediante la reestructuración de los modelos, ordenando la información de nuevas ideas” (p.46).

El pensamiento lateral es una cualidad innata que ciertas personas poseen y otros no, pero ello no quiere decir que no pueda cultivarse, como se cultiva también el pensamiento lógico, es necesaria esta teoría en la investigación planteada porque el uso y práctica de las técnicas del pensamiento lateral permiten aumentar la capacidad creadora además de constituir un estímulo para la concepción de nuevas ideas. El pensamiento lateral es útil solo en la fase creadora de las ideas y nuevos enfoques de problemas y situaciones; su relación y elaboración final corresponderán al pensamiento lógico o vertical.

Al respecto, De Bono (1993) sostiene “la creación deliberada de nuevas ideas es siempre difícil, el pensamiento vertical o lógico no funciona mucho, en cambio el pensamiento lateral ofrece técnicas específicas para el desarrollo espontáneo de esas ideas” (p.68). Con frecuencia tenemos que romper un patrón, una regla, un paradigma, para descubrir uno nuevo; romper las reglas no lo conducirá necesariamente a ideas creativas, pero es una vía en muchos casos.

Se debe hacer referencia, a la necesidad del desarrollo de los dos tipos de pensamiento; vertical y lateral los cuales son complementarios y no antagónicos, el pensamiento lateral es útil para generar nuevas ideas y nuevos modos de ver las cosas y el pensamiento vertical es necesario para el enjuiciamiento de esas ideas y de su puesta en práctica. El pensamiento lateral aumenta la eficacia del pensamiento vertical al colocar a su disposición un gran número de ideas de las cuales puede seleccionar la más adecuada. De allí, se presenta el cuadro 1 donde se representa las diferencias entre estos tipos de pensamiento.

**Cuadro 1**  
**Diferencias entre el Pensamiento Lateral y Vertical por De Bono**

<b>Pensamiento Vertical</b>	<b>Pensamiento Lateral</b>
Es selectivo.	Es creador.
Importa la corrección lógica del encadenamiento de ideas.	Lo esencial es la efectividad en el resultado, no el proceso.
Se mueve en una dirección determinada.	Se mueve para crear una dirección y deambula sin rumbo.
Es analítico, explica e interpreta.	Es provocativo.

**De Bono (1995).**

No obstante, la habilidad de ser creativo, la potencialidad de la creatividad, no se pierde, solo se esconde, se opaca, pero esa habilidad, esa actitud, puede ser recuperada, redescubierta, puede ponerse en práctica si trabajamos en ello. Hay que restablecer la “curiosidad” como acción constante, la capacidad de improvisación, la generación de alternativas, la búsqueda de nuevos caminos aun no reconocidos.

Este planteamiento deja claro la importancia de aplicar esta teoría a nivel educativo, por ser esta de gran utilidad en la solución de problemas prácticos y en la concepción de ideas creativas, además, es conducir al cambio de actitud y a la visión diferente de conceptos inmutables hasta entonces.

### **2.1.2 Cerebro Triuno y la creatividad**

La teoría del Cerebro Triuno, cuyo representante, Miriam Heller (1989), propone que el cerebro humano está compuesto de tres cerebros, cada uno de ellos super impuesto sobre el anterior en una organización de cerebros dentro de cerebros, dividiéndolos

así: El primer cerebro, Cerebro Reptiliano; el segundo cerebro, Límbico y el tercer cerebro, Sistema Neo corteza o Cerebro Humano.

La teoría de Hermman (citado por Vivas 1990), basándose en las teorías de la Dominancia Cerebral, de Cerebro Triuno, así como en sus propias experiencias plantea la teoría de los Cuatro Cuadrantes, según la cual el cerebro se divide en cuatro áreas o cuadrantes, cada uno de los cuales posee sus propias funciones, modos de conocer, de procesar información y sus conductas asociadas. La interrelación de estos cuadrantes la expresa el autor en el modelo de Cerebro Total, así se tiene que el hemisferio izquierdo genera dos conglomerados en A o Izquierdo Superior se caracteriza por ser lógico, cuantitativo, crítico, analítico y racional. El cuadrante B o Izquierdo Inferior es secuencial, ordenado, planificador, controlado, conservador y detallista. El hemisferio derecho genera dos conglomerados, el C o inferior Derecho se caracteriza por ser emocional, expresivo, sensorial, musical y humanístico, y el cuadrante D o Superior Derecho es conceptual, visual, integrador, holístico, imaginativo y flexible.

Por consiguiente, el estudio y actualización de los docentes con relación a los enfoques y teorías relacionadas con la creatividad le brinda al educador una gran riqueza para impartir sus clases, teniendo claridad sobre aspectos relevantes que contribuyen a mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje, generando a su vez satisfacción, tanto en el alumno como en el docente, y ayudando a optimizar la calidad de educación.

Cabe destacar, que existe una abundante bibliografía sobre diferentes teorías de la creatividad, pero las mencionadas anteriormente sustentan este estudio, donde el docente es motivador del alumno y el eje fundamental que necesita un entrenamiento profundo que lo haga así mismo un ser creativo, capaz de desarrollar el pensamiento lateral o divergente en sus alumnos promoviendo estrategias que permitan el logro de un pensamiento creativo en la enseñanza efectiva, crítica y productiva de los estudiantes.

### **2.3 Bases Legales**

La presente investigación tiene su basamento legal en nuestra legislación y expresa específicamente en la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999), en su artículo 102, la necesidad de una educación integral, que dé respuestas satisfactorias para lograr el desarrollo pleno de los individuos y que se enuncia de la forma siguiente:

La educación es un derecho humano y un deber social fundamental, es democrática, gratuita y obligatoria. El Estado asumirá como función indeclinable y de máximo interés en todos sus niveles y modalidades, y como instrumento del conocimiento científico, humanístico y tecnológico al servicio de la sociedad. La educación es un servicio público y está fundamentada en el respeto de todas las corrientes del pensamiento, con la finalidad de desarrollar el pensamiento creativo, de cada ser humano y el pleno ejercicio de la personalidad en una sociedad democrática basada en la valoración de la ética del trabajo y en la participación activa, consiente y solidaria en los procesos de transformación social, consustanciados en los valores de identidad nacional, y con una visión latinoamericana y universal. (p.92).



Atendiendo al artículo anterior, el cual sustenta esta investigación hace referencia a que el potencial creativo de cada ser humano, dentro de otros aspectos, debe ser desarrollado y es el ente educativo, en este caso el nivel de Tercera Etapa, el llamado a cumplir con este aspecto, poniendo en práctica las mejores condiciones para lograr ese objetivo.

En el marco de la Ley Orgánica de Educación (1980), en su artículo 21 señala:

La Educación Básica tiene como finalidad contribuir a la formación integral del educando mediante el desarrollo de sus destrezas y de su capacidad científica, técnica, humanística y artística; cumplir funciones de exploración y de orientación educativa y vocacional e iniciarlos en el aprendizaje de disciplinas y técnicas que le permitan el ejercicio de una función socialmente útil; estimular el deseo de saber y desarrollar la capacidad de ser de cada individuo, de acuerdo con sus actitudes (p.34).

El artículo anterior refleja, la importancia que reviste el docente dentro del proceso educativo y del uso adecuado que debe hacer éste de las estrategias que contribuyan a desarrollar el potencial creativo de los estudiantes para lograr la formación integral del mismo, es decir, la creatividad es un factor esencial, no solo para el estudiante sino también para el docente, como generador y propulsor de los cambios que necesita la sociedad en nuestros tiempos.

En concordancia con este planteamiento, y enmarcado en el artículo 15 de la Ley Orgánica de Educación en Gaceta Oficial número 5.929 (Extraordinario, 2009) en fines de la Educación. Señala:

“Desarrollar el potencial creativo de cada ser humano para el pleno ejercicio de su personalidad y ciudadanía, en una sociedad democrática basada en la valoración ética y social del trabajo liberador y la participación activa, consiente protagónica, responsable y solidaria, comprendida con los procesos de transformación social ” (p.18)...

Los saberes formales ofrecen una alternativa importante para contextualizar la educación de la población que cursa el nivel de Educación Básica en un marco ético acorde con la realidad de la sociedad y cultura venezolana, donde el sujeto sea reivindicado en el ser, privilegiando su capacidad para crear, conocer, hacer y promover cambios en la sociedad, esto implica en la calidad de educación, poder abordar un docente con sensibilidad y ética, con compromiso humano y social, abierto a los cambios, y a las exigencias actuales del sistema educativo, de la sociedad y en especial de los niños y jóvenes que están implícitos en el proceso, para que de esta forma pueda asumir su rol, desarrollando y promoviendo el potencial creativo de los estudiantes.

De acuerdo a lo antes planteado, es necesario conceptualizar la creatividad, y el proceso creador, para ubicarla como un valor de la educación y una necesidad que cada docente debe conocer, asumiendo el reto de fomentar su desarrollo, no solo en los estudiantes sino también en sí mismo y su preparación en el ámbito profesional.

## **CAPITULO III**

### **MARCO METODOLÓGICO**

Es imprescindible para cualquier proyecto de investigación, que los aspectos estudiados al igual que las evidencias que puedan encontrarse, cuenten con altas condiciones de fiabilidad, objetividad y validez. Por lo tanto es necesario identificar y delimitar los procedimientos metodológicos que servirán como instrumento para dar respuesta a las interrogantes planteadas en la investigación.

En consecuencia, el objetivo general de la investigación es proponer estrategias de estimulación del pensamiento creativo de los estudiantes de Educación para el Trabajo en la Tercera Etapa de Educación Básica en la Unidad Educativa Nacional “Batalla de Vígirima”, donde se aplicarán los métodos, técnicas y protocolos en la recolección de datos necesarios en la investigación.

#### **3.1 Tipo de investigación**

El presente estudio se enmarca bajo la modalidad de proyecto factible, ya que propone un modelo operativo viable para la solución de un problema, en este sentido la Universidad Pedagógica Experimental Libertador (2003), define al proyecto factible como: “La elaboración y desarrollo de una propuesta de un modelo operativo viable para solucionar problemas, requerimientos o necesidades de organizaciones, grupos sociales; puede referirse a la formulación de políticas, programas, tecnologías, métodos o procesos” (p.16).

Para tal fin la investigación se realizara en tres fases: a) Estudio diagnostico, b) Estudio de factibilidad y c) Diseño de la propuesta.

#### **3.2 Diseño de la investigación**

Se define el diseño de la investigación como el plan de estrategia concebida en el cual el interés del investigador se centrará en describir el evento en un momento único en tiempo presente. Este proyecto se orientará hacia un diseño de tipo no experimental, que para Hurtado (1999), “son aquellos diseños no experimentales en los cuales el investigador no ejerce control ni manipulación alguna sobre las variables de estudio” (p.87). Para el presente estudio la investigadora no creará ninguna situación, sino que observará la situación existente en cuanto a las estrategias que aplican los docentes en la estimulación del pensamiento creativo de los estudiantes Educación para el Trabajo en la Tercera Etapa de Educación Básica.

##### **Procedimiento:**

El procedimiento para desarrollar la investigación seguirá las siguientes fases:

##### **a) Fase I. Estudio Diagnostico.**

Para detectar la necesidad de proponer estrategias de estimulación del pensamiento creativo de los estudiantes de Educación para el Trabajo en la Tercera Etapa de Educación Básica, se realizará la selección de los sujetos de estudio, los cuales serán ocho (8) docentes que laboran en la Unidad Educativa Nacional “Batalla de Vígirima”, selección que permitirá dar la orientación al estudio.

## **b) Fase II. Estudio de Factibilidad.**

Para determinar la factibilidad del programa de estrategias de Estimulación del Pensamiento Creativo, dirigido a los docentes de Educación para el Trabajo en Educación Básica, se analizarán varios aspectos entre los cuales se encuentran: a) factibilidad técnica y b) factibilidad económica.

## **c) Fase III. Diseño de la propuesta.**

El diseño de un programa de Estrategias de Estimulación del Pensamiento Creativo, dirigido a los docentes de Educación para el Trabajo en Educación Básica, es necesario para lograr un cambio efectivo en el desempeño del personal docente de las escuelas básicas, ya que dependiendo del manejo adecuado de las estrategias de estimulación del pensamiento creativo se podrá tener un resultado de calidad en el proceso de enseñanza aprendizaje.

### **3.3 Población**

Según Ramírez (1999), “la población son los individuos que pertenecen a una misma clase por poseer características similares, sobre los cuales se requiere hacer una inferencia basada en la información y a un número de variables definidas en el estudio” (p.86). Por consiguiente, para este estudio en el marco poblacional estará conformado por ocho (8) docentes del área de Educación para el Trabajo en la Tercera Etapa de Educación Básica en la Unidad Educativa Nacional “Batalla de Viginima” en Guacara Estado Carabobo.

### **3.4 Muestra**

Como lo refiere Balestrini (2001), “es una parte de la población, un número de individuos u objetos seleccionados científicamente, cada uno de los cuales es un elemento del universo. La muestra es obtenida con el fin de investigar, a partir del conocimiento de sus particulares” (p.170). Para la presente investigación la muestra quedará conformada por ocho (8) docentes que se desempeñan en la Tercera Etapa de Educación Básica en el área de Educación para el Trabajo. La investigadora desea indagar sobre el uso de las estrategias utilizadas en el aula de clases y el desempeño del docente en el proceso educativo, específicamente en la Tercera Etapa de Educación Básica. En la presente investigación la muestra es la misma población, por lo tanto es de tipo “censal”.

### **3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.**

El proceso de recolección de datos se realizó a través de un cuestionario como señala Balestrini (2001), “este es un medio de comunicación escrito y básico, entre el encuestador y el encuestado, facilita traducir los objetivos y variables de la investigación a través de una serie de preguntas particulares, previamente preparadas de forma cuidadosa, susceptibles de analizar con relación al problema” (p.172). En el presente estudio, como instrumento de recolección de información se usará el cuestionario.

## CAPÍTULO IV

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

Hernández y otros (2003) sostienen, “el análisis de los datos se centrará en la interpretación de los métodos de análisis cuantitativo y no en los procedimientos de los cálculos de estos análisis” (p.349). Por tales razones, la investigadora describe los datos que se recogieron a través del instrumento y la información obtenida, se organizó y tabuló de acuerdo a los objetivos previstos en la investigación, por medio de la estadística descriptiva presentada en gráficos circulares los cuales fueron analizados e interpretados para llegar a las conclusiones de estudio.

#### 4.1 Dimensiones: Estrategias

**Indicador:** Estrategias de inicio

**Ítem N° 1:** Es necesario utilizar estrategias de inicio al comenzar la jornada de clases.

**Tabla N° 1** Distribución de la frecuencia.

Ítem N° 1					
Siempre	Casi Siempre	A Veces	Nunca	Casi Nunca	Total
3	0	2	0	3	8

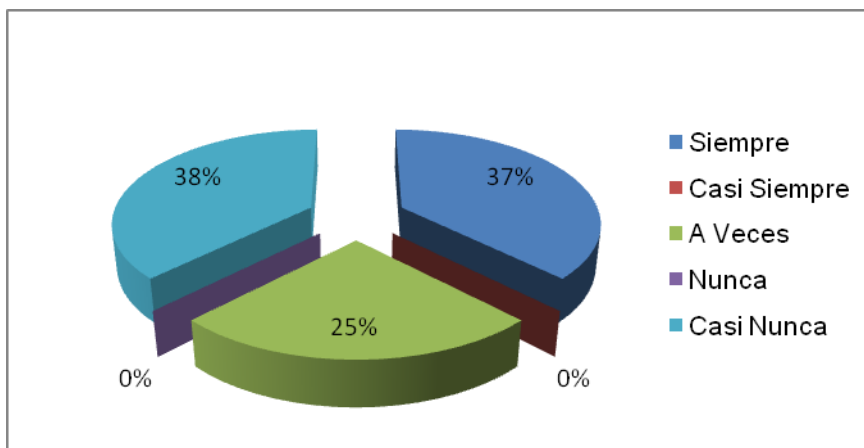


Gráfico N° 1 Estrategias de inicio

**4.1.1 Interpretación:** El ítem N° 1 se refiere al indicador Estrategias de Inicio enmarcado en la dimensión de Estrategias, la información recolectada a través de los docentes refleja que el uso de estrategias de inicio en un 37% siempre es necesaria, 25% a veces, 38% casi nunca, lo que evidencia que un 68%, es un porcentaje muy alto, de los docentes no utiliza estrategias de inicio al comenzar la jornada de clase. En cuanto a las estrategias de inicio utilizadas por los docentes, son las actividades que deben usarse al comenzar la jornada de clase las cuales involucran al aprendiz en el proceso de enseñanza aprendizaje y que tiene por objeto influir en el procesamiento de la información, para lo que Puentes y otros (1990) manifiesta que en este caso los estudiantes funcionan como entes participativos en su proceso de formación. Por lo

tanto, es indispensable el uso de Estrategias de Inicio para motivar a los estudiantes al comenzar la jornada de clase para lo que se sugiere utilizar el humor, cambiar el tono de voz y hacer uso de estímulos sensoriales distintos a los usados cotidianamente.

#### 4.2 Dimensiones: Estrategias.

**Indicador:** Estrategias de desarrollo.

**Ítem N° 2:** La planificación de estrategias de desarrollo es apropiada para que los estudiantes participen durante la jornada de clases.

**Tabla N° 2** Distribución de la frecuencia.

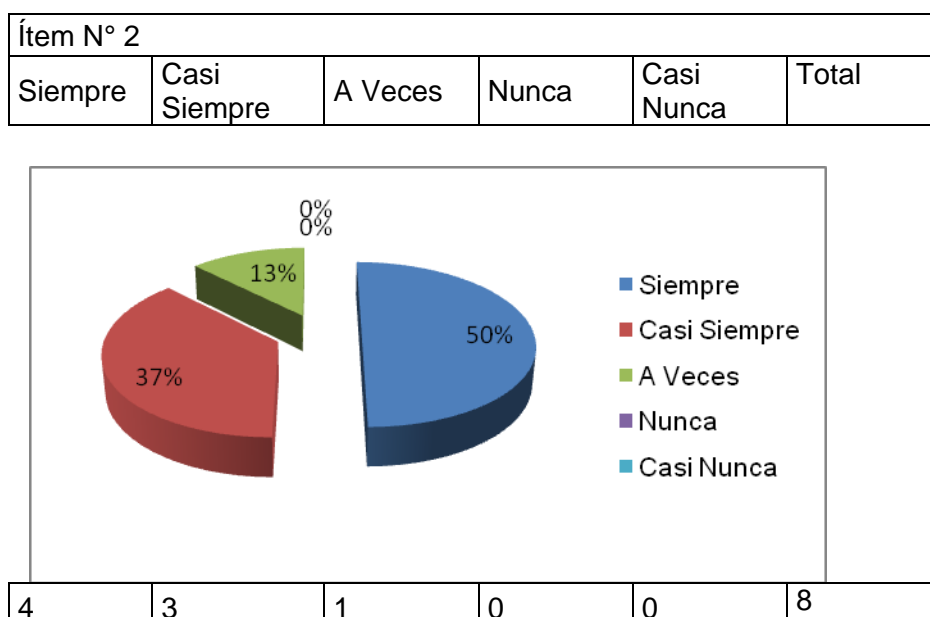


Gráfico N° 2 Estrategias de desarrollo.

**4.2.1 Interpretación:** En cuanto al ítem N° 2 en el que se presenta la planificación de Estrategias de Desarrollo durante la jornada de clase, el 50% de los docentes considera que siempre se deben utilizar Estrategias de Desarrollo, el 37% opina que casi siempre y el 13% a veces; lo que refleja la necesidad de el uso de estrategias de desarrollo durante la jornada de clase. Para Díaz y Hernández (1998), el uso de estrategias de desarrollo es necesario para poder organizar, agrupar o clasificar la información a manera de construir significados y encontrar sentido al contenido. Es necesario el uso de Estrategias de Desarrollo para que el estudiante pueda focalizar su aprendizaje hacia el contenido que se desea impartir, haciendo énfasis en el tema que se está tratando resaltando con indicadores concretos que atraigan la atención de los estudiantes, presentando la información a través de lluvia de ideas, láminas de rotafolio, demostraciones, preguntas guiadas sobre la temática donde se presenten conocimientos previos específicos.

#### 4.3 Dimensiones: Estrategias.

**Indicador:** Estrategias de cierre.

**N° 3:** La aplicación de estrategias de cierre al finalizar la jornada de trabajo puede reforzar el aprendizaje.

**Tabla N° 3** Distribución de la frecuencia.

Ítem N° 3					
Siempre	Casi Siempre	A Veces	Nunca	Casi Nunca	Total
2	1	3	0	2	8

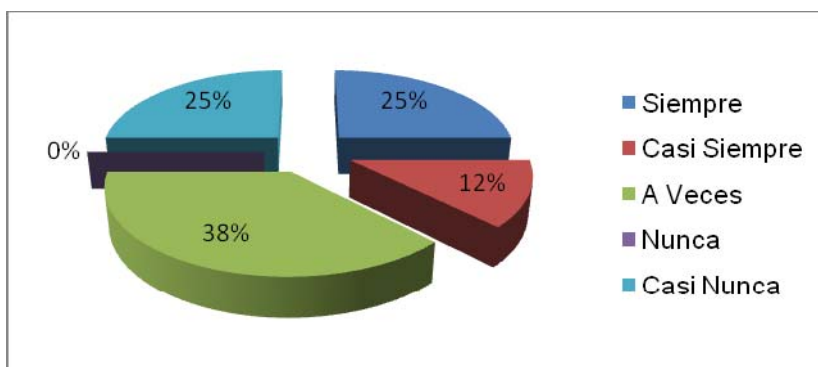


Gráfico N° 3 Estrategias de cierre.

**4.3.1 Interpretación:** El ítem N° 3 enmarcado en la dimensión Estrategias, presenta la aplicación de estrategias de cierre al finalizar la jornada de clase para reforzar el aprendizaje, se evidencia una igualdad de porcentajes entre los docentes que respondieron siempre y casi nunca en un 25%, a veces 38% y casi siempre 12%. Las estrategias de cierre tienen como finalidad u objetivo el repaso simple a través de la recirculación de la información. Smith y Ragan (citado por Alfonzo 2003), el momento instruccional de cierre tiene el propósito de revisar el aprendizaje logrado para utilizarlo en diferentes contextos y abrir la posibilidad de adquirir o construir nuevos aprendizajes y de establecer enlaces con otros contenidos. Es de suma importancia el uso e Estrategias de Cierre, para revisar el aprendizaje logrado y utilizarlo en diferentes contextos abriendo la posibilidad de adquirir o construir nuevos aprendizajes y establecer enlaces con otros contenidos. Esta oportunidad es valiosa para profundizar en la comprensión de lo aprendido, en los que se sugiere aplicar la técnica del repaso, el elogio de logro del aprendizaje, remotivar el cierre que hace explícito que la lección terminó.

#### 4.4 Conclusión general.

En la dimensión estrategias, correspondiente a los ítem 1, 2, 3 resultados del cuestionario aplicado a los docentes de la U. E. N Batalla de Vígirima, se pudo evidenciar que el porcentaje de los involucrados en el hecho educativo consideran que, es importante el uso de estrategias como recurso y método para propiciar el aprendizaje, pero que los docentes en realidad no ponen en práctica. El propósito fundamental de las estrategias es organizar secuencialmente el contenido a presentar para que el aprendizaje sea más efectivo, así como también el mejoramiento de áreas y dominios determinados, que le permite al estudiante reflexionar y regular su proceso de aprendizaje. El uso de Estrategias de Aprendizaje es importante pues allí la responsabilidad descansa en el estudiante. Es oportuno dar tiempo suficiente a los estudiantes para que procesen la información y sugerirle aquellas actividades que juzguemos más apropiadas para procesar el contenido que se está ofreciendo.

Cabe destacar que el cuestionario que se aplicó contiene veinticuatro (24) ítems, los cuales fueron analizados e interpretados pero en esta ocasión se tomará en cuenta solo los más relevantes, presentados anteriormente.

## **CAPÍTULO V**

### **LA PROPUESTA**

PLAN DE ESTRATEGIAS DE ESTIMULACIÓN DEL PENSAMIENTO CREATIVO DE LOS ESTUDIANTES DEL ÁREA DE EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO EN LA III ETAPA DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA U.E.N. "BATALLA DE VIGIRIMA", GUACARA ESTADO CARABOBO.

#### **5.1 Presentación**

En la actualidad, el hecho educativo debe caracterizarse por un dinamismo ante aquellos aspectos que tienen relación con la planificación, contenidos, estrategias, prácticas pedagógicas que permitan crear nuevos espacios para el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje. Esto, conduce al docente a mantener y captar la atención de los estudiantes, guiarlos a alcanzar objetivos de aprendizaje concretos, alentarlos durante el proceso y retroalimentarlos.

El objetivo propuesto es diseñar un plan de estrategias de estimulación del pensamiento creativo de los estudiantes del área de Educación para el Trabajo en la III Etapa de Educación Básica en la U.E.N. "Batalla de Vigirima", Guacara Estado Carabobo – Venezuela.

Por lo tanto, las estrategias adoptaron la perspectiva a la estimulación del pensamiento creativo por parte del personal docente como elemento cotidiano en el aula de clases para interactuar con las experiencias de aprendizaje que se presenten en el aula. En este sentido, uno de los factores que ejerce una influencia decisiva en la efectividad y por ende en la calidad de los procesos de enseñanza y aprendizaje, son las estrategias de inicio, desarrollo y cierre utilizadas por el docente basadas en humor, juegos, analogías, brainstorming, visualización creativa, mapas mentales, mapas conceptuales, donde el estudiante aprende y estimula su creatividad en el área de Educación para el Trabajo.

#### **5.2 Justificación**

La propuesta del plan de estrategias de estimulación del pensamiento creativo de los estudiantes del área de Educación para el Trabajo en la III Etapa de Educación Básica en la U.E.N. "Batalla de Vigirima" Guacara Estado Carabobo, constituye un recurso dirigido a superar las limitaciones que presentan los docentes en el desarrollo de las clases, a su vez contribuirá a estimular el pensamiento creativo de los estudiantes.

El diseño de este plan de estrategias se encamina hacia la búsqueda de soluciones esperadas en la investigación, donde se evidenció que los docentes utilizan pocas estrategias de estimulación del pensamiento creativo de los estudiantes del área de Educación para el Trabajo, aunados a procesos tradicionales. De tal manera que, los fundamentos teóricos en que se basa el plan de estrategias ha sido producto del análisis e interpretación de teorías relacionadas con la creatividad, definiendo la

misma explicando sus componentes y características, así como las estrategias de estimulación del pensamiento creativo las cuales forman parte fundamental y estructural, ya que, se basan en la innovación de la práctica pedagógica para propiciar la motivación e interés de los estudiantes y lograr así el desarrollo de su creatividad.

### 5.3 Objetivos del Plan de Estrategias de Estimulación del Pensamiento Creativo

#### 5.3.1 Objetivo General

Proponer a través de un plan de estrategias de estimulación el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes del área de Educación para el Trabajo en la III Etapa de Educación Básica en la U.E.N. “Batalla de Vigirima”, Guacara Estado Carabobo.

#### 5.3.2 Objetivos Específicos

- Sensibilizar al docente hacia la optimización de las estrategias de estimulación del pensamiento creativo.
- Proporcionar al docente herramientas para la implementación de estrategias de estimulación basadas en el humor, el juego, las analogías, el brainstorming, visualización creativa, mapas mentales, mapas conceptuales para el desarrollo del pensamiento creativo.
- Lograr que a través de las estrategias de estimulación se generen nuevas experiencias de aprendizaje para el desarrollo de la creatividad de los estudiantes del área de Educación para el Trabajo en la III Etapa de Educación Básica en la U.E.N. “Batalla de Vigirima”, Guacara Estado Carabobo – Venezuela.

A continuación, se presenta la Fase Operativa del Plan la cual se dará en tres Módulos expuesto con estrategias de inicio, desarrollo y cierre cada una con su inserción en la planificación en el área de Educación para el Trabajo.

### 5.4 MODULO I 5.4.1 ESTRATEGIAS DE INICIO

Estrategia	Finalidad	Inserción en la Planificación
<b>Humor</b>	Propiciar en el estudiante un ambiente de confianza, fluidez, igualdad al inicio de la actividad escolar.	Esta estrategia será utilizada al inicio de clase motivando al estudiante a la relajación y canalización de la energía.
<b>Juegos</b>	Crear un ambiente placentero para desarrollar el proceso creador en los estudiantes, aflorando el pleno uso de sus facultades y habilidades de su potencial creativo.	Se utilizara para motivar al docente a la inserción de esta estrategia como esencia de la creatividad a través de la estimulación imaginativa y creadora fomentando la actividad lúdica.



**5.5 MODULO II**  
**5.5.1 ESTRTEGIAS DE DESARROLLO**

<b>Estrategia</b>	<b>Finalidad</b>	<b>Inserción en la Planificación</b>
<b>Analogías</b>	Permite percibir lo desconocido a través de lo conocido, busca situaciones de semejanzas entre las cosas con el sentido de la observación.	Se usara para el desvelamiento de los valores, creando símiles alegorías y metáforas.
<b>Visualización Creativa</b>	Permite trasladar al individuo hacia la proyección de una meta a lograr ó de un cambio de conducta, trasladándolo hacia lo más íntimo de su ser, se debe destacar la necesidad de un ambiente acorde para tal finalidad.	Se realizará un ejercicio donde se trasladara al estudiante hacia el logro de metas académicas a través de su pensamiento creador como experiencia positiva que guardará en su memoria a largo plazo.
<b>Brainstorming</b>	Esta estrategia permite que los estudiantes expresen el conocimiento previo sobre los temas específicos. Lo que a su vez copiaran en la pizarra para luego ordenar conclusiones que permita explicar el tema y orientar la finalidad del mismo.	El docente generará un brainstorming referente a la importancia de Educación para el Trabajo relacionándolo con la realidad exponiendo situaciones donde los estudiantes generen conclusiones finales.

**5.6 MODULO III**  
**5.6.1 ESTRATEGIAS DE CIERE**

<b>Estrategia</b>	<b>Finalidad</b>	<b>Inserción en la Planificación</b>
<b>Mapa Mental</b>	Esta estrategia permite a través de la representación gráfica en imágenes y la secuencia lógica la coherencia de las ideas. A su vez, una proyección de lo que se quiere lograr, donde el estudiante tendrá libertad de desarrollar su creatividad.	Se utilizará para representaciones de ideas e imágenes de manera gráfica, para lo que se quiere lograr en el área de Educación para el Trabajo.
<b>Mapa Conceptual</b>	Consiste en jerarquizar y organizar los conceptos e ideas de un determinado tema. Permite crear asociaciones que servirán como punto de partida para desarrollar ideas	Se usará para la evaluación de una clase dada motivando al estudiante a plasmar sus propias ideas reflejadas en el gráfico.

	combinadas y otras relaciones que estimulen el pensamiento creador.	
--	---	--

## BIBLIOGRAFÍA

- Arias Fidiás, G. (2006). *El Proyecto de Investigación: Introducción a la Metodología Científica (5ª ed.)* Caracas: Episteme.
- Balestrini, M. (2001). *Cómo se Elabora en Proyecto de Investigación (5ª ed.)*. Caracas: BL Consultores y Asociados.
- Betancourt, J y Valadez, M. (2000). *Atmósferas Creativas: Juega, Piensa y Crea*. México: Manual Moderno.
- Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999).
- De Bono, E. (1991). *El Pensamiento Creativo*. Barcelona. España: Ediciones Paidós.
- De Bono, E. (1991). *El Pensamiento Lateral*. Barcelona. España: Ediciones Paidós.
- De La Torre, S. (1997). *Creatividad y Formación (3ª ed.)*. Distrito Federal. México: Editorial Trillas.
- De La Torre, S. (2004). *Creatividad Plural*. España, Barcelona: Promociones y Publicaciones Universitarias.
- Diccionario Enciclopédico Básico (1980). Valencia, España: Editorial Alfredo Ortellis.
- Fromm, E. (1989). *El Proceso Creador*. México: McGraw-Hill.
- Gardie, O. y Quintero, T. (1994). *Evaluación y Desarrollo de la Creatividad Verbal*. Maracay: Publicaciones CIEAPRO.
- Guilford, J. y otros (1983). *Creatividad y Educación*. Barcelona: Editorial Paidós.
- Heller, M. (1994). *El Arte de Mediar con todo el Cerebro. En Creatividad. Reto y Compromiso con la Escuela de Hoy*. Primer Encuentro Nacional de Docentes e Investigadores en Creatividad. Maracay, Venezuela.
- Heller, M. (1995). *El Arte de Enseñar con todo el Cerebro (2ª ed.)*. Caracas: Editorial Biosfera.
- Hermman, N. (1990). *The Creative Brain*. United States of America: Ned Hermman, Brain Books
- Ley Orgánica de Educación y su Reglamento, (1980). Gaceta Oficial N° 2635. República Bolivariana de Venezuela.

- Ley Orgánica de Educación, (2009). Gaceta Oficial N° 5.929. (Extraordinaria). República Bolivariana de Venezuela.
- Ortiz, R. (2003) <http://orbita.starmedia.com./orogold/piaget.html>.
- Ramírez, R. (1999). **Hacia una Nueva Creatividad**. Universidad de los Andes. Mérida, Venezuela.
- Ramos, M. (1993). **Creatividad y otros conceptos. Definiciones, teorías, ejercicios y orientaciones. Presentación, recopilación y aportes mimeografiados**. Valencia, Venezuela.
- Rodríguez, Y. y Pineda, M. (2001). **La Experiencia de Investigar**. Valencia: Editorial Predios.
- Rogers, C. (1980). **El Proceso de Convertirse en Persona**. Buenos Aires: Editorial Paidós.
- Sabino, C. (1986). **El Proceso de Investigación**. Caracas: Venezuela. Editorial Panapo.
- Sampieri, R. y otros (1998). **Metodología de la Investigación**. México: McGraw-Hill.
- Tamayo y Tamayo (1997). **El Proceso de la Investigación Científica**. México: Editorial Limusa.
- Universidad de Carabobo. Área de Estudios de Postgrado (1995). **Normas para la elaboración y presentación del Trabajo de Grado para optar al título de Magíster**. Valencia, Venezuela.
- Universidad Pedagógica Experimental Libertador (UPEL). Vice Rectorado de Investigación y Postgrado (2003). **Manual de Trabajos de Grado de Especialización y Maestría y Tesis Doctorales**. Caracas, Venezuela.