

Creatividad: estrategias y técnicas creativas empleadas en educación universitaria.

Creativity: strategies and creative techniques
in educational contexts

Créativité: stratégies et créatives techniques
dans des contextes éducatifs

Ángela M. Medina G.

angela_medina2002@hotmail.com

**Universidad Pedagógica Experimental Libertador.
Instituto Pedagógico de Miranda “José Manuel Siso Martínez”. Venezuela**

Artículo recibido en mayo 2017 y publicado mayo de 2018

RESUMEN

El propósito fue diagnosticar las estrategias creativas usadas por los docentes y estudiantes del Instituto Pedagógico de Miranda José Manuel Siso Martínez de la UPEL, así como develar estrategias y técnicas creativas empleadas en educación universitaria. Se exponen algunas estrategias y técnicas creativas desarrolladas por diferentes expertos, su diagnóstico y utilización en dicho instituto y por último, una reflexión acerca de las necesidades en cuanto su implementación. Es una investigación cualitativa de tipo etnográfica, para el desarrollo de la misma se consideraron 8 informantes claves; las técnicas aplicadas fueron la observación participante y la entrevista en profundidad. La interpretación se realizó a partir del análisis de contenido categorial. Como resultado se encontró que las actividades de clases son rutinarias, con estrategias y técnicas repetitivas y que poco potencian la creatividad y por ende el aprendizaje significativo, que actualmente expertos en el área de creatividad han publicado sobre estrategias y técnicas creativas en distintos contextos. Además, docentes y estudiantes reflexionaron sobre la necesidad de investigar y aplicar e implementar nuevas estrategias y técnicas creativas.

Palabras clave: Creatividad; estrategias y técnicas creativas

ABSTRACT

The purpose was to diagnose the creative strategies used by teachers and students of the Pedagogical Institute of Miranda José Manuel Siso Martínez of UPEL, and uncover creative strategies and techniques used in university education. Some strategies and creative techniques developed by different experts, their diagnosis and use in said institute and, finally, a reflection about the needs in terms of their implementation are exposed. It is a qualitative research of ethnographic type; 8 key informants were considered. The techniques applied were participant observation and in-depth interview. The interpretation was made based on the categorical content analysis. As a result, it was found that classroom activities are routine, with repetitive strategies and techniques that promote few creativity and significant learning that currently experts in the area of creativity have published on strategies and creative techniques in different contexts. In addition, teachers and students reflected on the need to research and apply and implement new strategies and creative techniques.

Key words: *Creativity; strategies and creative techniques*

RÉSUMÉ

Le but de la recherche était de diagnostiquer les stratégies créatives utilisées par les enseignants et les étudiants de l'Institut Pédagogique de Miranda José Manuel Siso Martínez de l'UPEL, et de découvrir des stratégies et des techniques créatives utilisées dans l'enseignement universitaire. Quelques stratégies et techniques créatives développées par différents experts, leur diagnostic et leur utilisation dans cet institut et, enfin, une réflexion sur les besoins en termes de mise en œuvre sont exposés. C'est une recherche qualitative de type ethnographique; 8 informateurs clés ont été considérés. Les techniques appliquées étaient l'observation participante et l'interview en profondeur. L'interprétation a été faite sur la base de l'analyse de contenu catégorique. En conséquence, il a été constaté que les activités en classe sont routinières, avec des stratégies répétitives et des techniques qui favorisent peu la créativité et l'apprentissage significatif que les experts en créativité ont publié sur les stratégies et les techniques créatives dans différents contextes. En outre, les enseignants et les élèves ont réfléchi à la nécessité de rechercher, d'appliquer et de mettre en œuvre de nouvelles stratégies et techniques créatives.

Mots-clés: *Creativité; stratégies et techniques créatives*

INTRODUCCIÓN

Innovar en contextos educativos es cada vez más complejo, sobre todo cuando lo cotidiano se convierte en rutina y los lugares formativos parecen congelados en el tiempo, donde los cambios llegan a cuentagotas. Es entonces cuando el docente tiene la tarea de realizar el análisis necesario para actualizar y tratar de llevar a cabo procesos de innovación en espacios olvidados.

En este sentido, es prioridad para el ser humano mejorar la educación, lo que permite a su vez optimizar la condición humana. Es por ello que los procesos didácticos deben ser cada vez más actuales y novedosos. Una manera para llevar a cabo esto es incorporando estrategias y técnicas creativas que permitan enriquecer el quehacer pedagógico y el desarrollo de aprendizajes significativos.

El propósito de la presente investigación fue develar el actual estado del arte en cuanto a la innovación de estrategias y técnicas creativas en el contexto educativo; diagnosticar las estrategias y técnicas creativas empleadas en el Instituto Pedagógico de Miranda José Manuel Siso Martínez, institución que integra parte de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador (UPEL) que forma a los profesores y maestros del país y por último, reflexionar acerca de las necesidades existentes en cuanto a la implementación de nuevas estrategias y técnicas creativas.

El problema

La sociedad actual debe afrontar constantemente el desafío de adaptarse a un proceso de cambio que avanza muy rápidamente. En el contexto educativo se trata de innovar, reto que cada cierto tiempo se enfrenta a múltiples dificultades que se renuevan según el contexto temporero - espacial. En Venezuela, dada la aguda crisis económica y social, los espacios educativos parecen lugares olvidados en el tiempo, donde reina la apatía y el interés de manera generalizada tanto en estudiantes como profesores. Si se ahonda en que la cotidianidad cae profundamente en la rutina, los profesores se convierten en autómatas

de los procesos de enseñanza y los estudiantes en receptáculos de información que, en algunas ocasiones trascenderá al conocimiento pero en otras no. Partiendo del hecho que la educación es sinónimo de progreso, los procesos de enseñanza y aprendizaje deben potenciar la competencia de generar, apropiar, y utilizar el conocimiento para atender las necesidades de desarrollo, convirtiendo la creación y transferencia del saber en herramienta de la sociedad para su propio beneficio (Mora, 2004). Este proceso de cambio educativo es fortalecido esencialmente por la implementación y desarrollo de estrategias y técnicas creativas que permitan la generación, difusión y utilización del conocimiento.

En tal sentido, el proceso educativo debe ser parte de un descubrimiento y un aprendizaje permanente, lo cual debería devenir en una actualización constante. Cada docente ha de asumir una base de conocimientos y estrategias eficaces, además de saber qué pensar y cómo actuar ante diversas situaciones, hacerlo desde criterios razonables y susceptibles de crítica, ser sensible a las exigencias cambiantes de los contextos, desarrollar el pensamiento reflexivo, crítico y sobre todo el creativo. La Universidad Pedagógica Experimental Libertador (UPEL), por ser una institución formadora de docentes, debe someterse a una constante revisión y actualización, con el fin de generar conocimientos pertinentes con el entorno social, pero a su vez con una carga de innovación y creatividad necesaria para que cada profesional de la docencia egresado pueda renovarse constantemente. Desde esta perspectiva, cada una de las áreas del conocimiento que se imparten en esta casa de estudios debe proponer alternativas para la mejora de la educación.

En este sentido, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2008) reconoce a la educación como la encargada de promover la realización personal, robustecer el respeto de los derechos humanos y las libertades, habilitar a las personas para que participen eficazmente en una sociedad libre y promover el entendimiento, la amistad y la tolerancia (p.07). De allí que, seleccionar a los profesionales que asumirán tal responsabilidad, es un compromiso de envergadura mayor. Cada educador que nace es una lámpara encendida, una mano incondicional, un modelo que arrastra a seguir, un guía o como dice De La

Torre (2000) “un formador innovador y creativo que facilita el desarrollo de todas las potencialidades humanas” (p.03).

De la misma manera, cada educador necesita de una formación sólida, no sólo en el área de conocimientos sino sobre todo en el ejercicio de la pedagogía y la didáctica. En este sentido “la didáctica se propone estudiar científicamente las condiciones y las características del acto de enseñar en su relación con el acto de aprender” (Altet, 1994, pág. 14). Por lo tanto, según Durkheim (1990) “la didáctica y la pedagogía son dos aproximaciones complementarias para el análisis del proceso enseñanza y aprendizaje que buscan producir saberes para comprender las prácticas de enseñanza y de aprendizaje” (p. 17). Éstos postulados de Durkheim constituyen el soporte del éxito en el proceso de enseñar y aprender.

Sin embargo, hay una herramienta dentro de la didáctica que se convierte en las vigas de todo el edificio educativo, se trata de las estrategias. ¡Eureka! Esa es el ápice: visualizar las estrategias. Díaz (1999), las define como “un procedimiento (conjunto pasos o habilidades), que un estudiante adquiere y emplea de forma intencional; un instrumento flexible para aprender significativamente y solucionar problemas” (p. 115) Asimismo, Monereo (2004) define a las estrategias de aprendizaje como:

“procesos de toma de decisiones (conscientes e intencionales) en los cuales el estudiante elige y recupera, de manera coordinada, los conocimientos que necesita para cumplimentar una determinada demanda u objetivo, dependiendo de las características de la situación educativa en que se produce la acción “(p. 27).

De igual forma, Pozo (1998) plantea que las estrategias de elaboración y organización estarían vinculadas a un tipo de aprendizaje por reestructuración y a un enfoque o aproximación profunda del aprendizaje, mientras que las estrategias de repetición se encuentran relacionadas con un aprendizaje asociativo y con un enfoque o aproximación superficial del aprendizaje.

Existen múltiples propuestas sobre los tipos de estrategias que se pueden emplear cuando se desea enseñar o aprender. Diversos autores

al presentar algunas tipologías sobre las estrategias de enseñanza y de aprendizaje coinciden en varios aspectos: la necesidad de dar respuesta al contexto, la incorporación de elementos innovadores, la búsqueda y conciencia del uso no sólo del intelecto, sino también del individuo completo; sin embargo, hay uno que llama la atención: “el realce al desarrollo de pensamiento creativo”.

En este sentido, la presente investigación tuvo como propósito diagnosticar las estrategias creativas usadas por los docentes y estudiantes del Instituto Pedagógico de Miranda José Manuel Siso Martínez de la UPEL, así como develar estrategias y técnicas creativas empleadas en educación universitaria. Para tal fin, las interrogantes de la investigación planteadas fueron:

¿Cuál será el estado del arte actual en cuanto a la innovación de estrategias y técnicas creativas en el contexto educativo?

¿Qué estrategias y técnicas creativas se emplean en los ambientes del Instituto Pedagógico de Miranda José Manuel Siso Martínez de la UPEL?

¿Qué necesidades existen en cuanto a la implementación de nuevas estrategias y técnicas creativas?

Objetivo general: Implementar el empleo de estrategias y técnicas creativas en el Contexto educativo universitario del Instituto Pedagógico de Miranda José Manuel Siso Martínez de la UPEL.

Objetivos específicos: 1. Develar el estado del arte actual en cuanto a la innovación de estrategias y técnicas creativas en Instituciones Universitarias. 2. Diagnosticar las necesidades existentes en cuanto a la implementación de nuevas estrategias y técnicas creativas. 3. Proponer la implementación de estrategias y técnicas creativas en el Instituto Pedagógico de Miranda José Manuel Siso Martínez de la UPEL.

MÉTODO

La investigación se enmarca en el enfoque cualitativo asumiendo la postura de Martínez (2001), quien sostiene: que este tipo de investigación permite la búsqueda de significados, la misma a su vez es flexible. Cabe señalar que el diagnóstico, tiene mayor firmeza una vez que se interpretan los relatos de los sujetos de información (informantes claves). Es también un estudio etnográfico, que según Martínez (ob. cit.), comprende el estudio de la vivencia y comportamientos de los individuos en un contexto específico, donde el investigador pertenece al grupo que se investiga.

Los sujetos fueron seleccionados intencionalmente a partir del muestreo teórico el cual, de acuerdo con Taylor y Bogdan (1990) y Glaser y Strauss (1967) quienes lo definen como el procedimiento mediante el cual los investigadores seleccionan conscientemente casos intencionales a estudiar de acuerdo con el potencial para el desarrollo de nuevas interpretaciones o para refinar y expandir las adquiridas, denominación perfectamente aplicable en el caso de esta investigación.

En la investigación se abordaron aspectos como la implementación y desarrollo de estrategias y técnicas creativas, en ese sentido se trabajó con informantes claves pertenecientes al Instituto Pedagógico de Miranda José Manuel Siso Martínez de la UPEL, los cuales facilitaron información a través de entrevistas en profundidad que permitieron conocer las estrategias y técnicas creativas se emplean en los ambientes de dicho Instituto. El procesamiento posibilitó obtener información necesaria para reflexionar sobre las necesidades existentes en cuanto a la implementación de nuevas estrategias y técnicas creativas.

En cuanto a los criterios para la selección y análisis de los documentos que permitieron develar el estado del arte actual en cuanto a la innovación de estrategias y técnicas creativas en Instituciones Universitarias, se tomaron en cuenta publicaciones de expertos en el área de creatividad publicadas en la última década.

En cuanto al Diagnóstico, el procedimiento y técnicas empleadas fueron: en primer lugar la observación participante (Kawulich, 2006), a su vez también se utilizó la entrevista en profundidad y se empleó la técnica de la triangulación. Para recabar información en relación a este estudio se diseñó un guión de entrevista recabadas a través de un grabador digital. También, se llevaron a cabo registros anecdóticos.

Los informantes claves o sujetos de investigación, fueron seleccionados intencionalmente. En el estudio se contempló un grupo de ocho (8) informantes, el cual estuvo compuesto por dos (2) profesores y seis (6) estudiantes del Instituto Pedagógico de Miranda José Manuel Siso Martínez de la UPEL.

La investigación se realizó en tres fases:

Fase 1. Develado del estado del arte actual en cuanto a la innovación de estrategias y técnicas creativas en el contexto educativo según los teóricos.

Fase 2. Diagnóstico de las estrategias y técnicas creativas que se emplean en los ambientes del Instituto Pedagógico de Miranda José Manuel Siso Martínez de la UPEL.

Fase 3. Reflexión acerca de las necesidades existentes en cuanto a la implementación de nuevas estrategias y técnicas creativas.

RESULTADOS

Estado del arte

Al hacer referencia al estado actual, se presentan los aportes y sustentos teóricos de diversos autores y expertos en relación a la Creatividad: Estrategias y técnicas creativas los cuales se presentan a continuación.

Respecto a estrategias y técnicas creativas

Es importante formular la siguiente pregunta, ¿qué función juega la creatividad en los procesos educativos? La respuesta está en la fuerza de la imaginación, la fluidez, la originalidad, el ingenio, el uso de la imagen, la agilidad perceptiva-mental y física-corporal, en fin, una serie de habilidades

que dan pie a un proceso estratégico educativo sin límites, propio de quien desea formar para la vida. Para Guilford (1967), la creatividad es la expresión de una serie de factores intelectuales definidos, que forman parte de la estructura del intelecto humano. El concepto clave, relacionado con creatividad, es el de Producción Divergente, que trata no solo del simple reconocimiento, sino de la generación de nueva información a partir de información conocida, con énfasis en la variedad y cantidad producida.

La fluidez, flexibilidad, elaboración, originalidad, sensibilidad y redefinición para Guilford (1967), se convierten en los indicadores del proceso creativo. En este sentido, se entiende por fluidez la capacidad para producir ideas y asociaciones de ideas sobre un concepto, objeto o situación, de igual manera. La flexibilidad se considera como la capacidad para adaptarse rápidamente a situaciones nuevas u obstáculos imprevistos, acudiendo a anteriores experiencias y adaptándolas al nuevo entorno. Asimismo, la elaboración es grado de acabado, capacidad que hace posible construir cualquier cosa partiendo de una información previa. La originalidad es facilidad para pensar, sentirse, ver las cosas, de forma única y diferente. La sensibilidad es la capacidad para captar problemas, la apertura frente al entorno, cualidad que enfoca el interés hacia personas, cosas o situaciones externas al individuo). La redefinición es la habilidad de entender ideas, conceptos u objetos de manera diferente a como se había hecho hasta entonces, aprovechándolos para fines completamente nuevos. Todos estos indicadores son los planteados por Guilford para caracterizar la creatividad.

También, la agilidad perceptiva-mental y física-corporal participa; como lo explica Ríos (2004) en el pensamiento intervienen procesos complejos, rápidos, inconscientes y tan fugaces que no se logran memorizar. En la actualidad el pensamiento forma parte del concepto cognición, el cual se define como un acto o proceso de conocimiento que engloba los procesos de atención, percepción, memoria, razonamiento imaginación, toma de decisiones, pensamiento y lenguaje (p.49).

En este sentido, es importante agregar que las estrategias no son por sí solas las que potencian el pensamiento creativo, sino que éstas

se componen por métodos, procedimientos y técnicas que posibilitan el hecho creativo. Es por ello que a continuación se mencionan y más adelante se explican, algunas técnicas propuestas por diversos expertos, pero agrupadas y nombradas a través de neologismos por la autora que posibilitan (según su función) dichos procesos: *Técnicas para Activar Procesos Creativos* (TECREA) tales como: Acrósticos, Jeroglíficos, Anagramas, Caligramas, Neologismos, entre otros. También están las *Técnicas para Desarrollar Habilidades* (TEDEHA): 6 Sombreros, Cufamile, Lipogramas, Machs, Caricaturas, Cartografía Personal, Respuesta a Preguntas, Etimologías, entre otros. De igual forma, se presentan las *Técnicas para la Organización de la Información* (TOI) en las cuales se expresen una diversidad de formas y lógicas creativas, algunas ya tan comunes que se ha convertido en tradicionales y otras no tanto, las mismas se presentan a continuación: Mapas Mentales, Mapas Conceptuales, Circeps, Ideogramas, Mapas Semánticos, Círculos Concéntricos, Palabras Cruzadas, Mandalas y posiblemente muchos más.

Las técnicas para activar procesos creativos (TECREA) sirven para activar procesos creativos. Este tipo de técnicas permite activar esos procesos creativos para presentar un tema, no requieren un nivel de profundidad gnoseológica, en este sentido se tiene:

- *Acrósticos*: son una estructura que puede estar escrita en verso o no, en la cual ciertas letras, sílabas o palabras de cada verso o de cada frase (generalmente las primeras) forman una palabra o un mensaje cuando se leen de manera vertical. Ejemplo de Acróstico Creativo:

Cuando nos
Reinventamos
Estamos
Adentrándonos
Timidamente pero
Innovando para
Vernos desde otra
Óptica

Técnica 1. Acróstico creativo

- *Jeroglíficos*: es un ejemplo de escritura en el cual las palabras no se representan con signos alfabéticos o fonéticos, sino que el significado

de las palabras se expone con símbolos o figuras. Este tipo de escritura proviene de los egipcios y otros pueblos antiguos. Ejemplo de Jeroglífico sobre creatividad:



La creatividad es la expresión de una serie de factores intelectuales definidos, que forman parte de la estructura del intelecto humano.

Guilford (1967)

Técnica 2. Jeroglífico sobre creatividad (Guilford, 1967)

- **Anagramas:** es la conformación de una palabra o frase obtenida mediante la transposición de las letras de otra palabra o frase. Ejemplo de Anagrama de Creatividad:

CREATIVIDAD

divertida directiva

advertida actividad

reactividad verticidad

dedicativa veracidad

Técnica 3. Anagrama de creatividad

- **Caligramas:** su origen procede del francés calligramme y consiste en un escrito, donde la disposición de las letras o caligráfica con su arreglo gráfico representan el contenido del texto. Ejemplo de Caligrama de Creatividad :



Técnica 4. Caligrama de creatividad

- **Neologismos:** Su origen etimológico se refiere a neo que quiere decir nuevo y que significa palabra, de esta manera se entiende por neologismo una palabra nueva, y además la inserción de un concepto nuevo en una entrada o palabra ya existente, o término que provenga de otra lengua en particular. El origen de los neologismos se da en diversas ocasiones por modas y gracias a la necesidad de nuevas denominaciones. Ejemplo de Neologismo “Creafito”.

CREAfito

Lápiz para potenciar la creatividad
“Yo escribo con un Creafito”

Técnica 5. Neologismo “Creafito”

Las Técnicas para desarrollar habilidades del pensamiento (TEDEHA), representan las habilidades la relación que existen entre el estudiante y procedimientos cognitivos ya establecidos, que operan automáticamente y de forma inconsciente para mejorar la capacidad de adquisición de destrezas y conocimientos. Adicionalmente, las habilidades del pensamiento presentan diversas características como son: la fluidez, la rapidez, la automaticidad, la simultaneidad. En consecuencia, para fortalecer las habilidades del pensamiento, se necesita educar cada uno de los procesos que permitan obtener las metas propuestas, a través de hábitos aplicados de forma natural y espontánea; por ejemplo, en el proceso del pensamiento, se requieren habilidades como: centrar la atención, recopilar, organizar, analizar, sintetizar, conceptuar la información.

A continuación se presentan algunas técnicas que permiten desarrollar las habilidades del pensamiento:

Sombreros para pensar: Es una técnica creada por Edward De Bono (1985), la cual permite la resolución o el análisis de problemas desde distintos puntos de vista o perspectivas y potencia la comunicación. Esta técnica en su ejecución, permite pensar de manera más eficaz. Los seis

sombreros de diferentes colores, simbolizan seis maneras diferentes de pensar y deben ser razonados como direcciones de pensamiento no como etiquetas para el pensamiento, es decir, que los sombreros se utilizan proactivamente y no reactivamente. De Bono propone seis colores de sombreros que representan las seis direcciones del pensamiento que debemos utilizar a la hora de enfrentarnos a un problema.

La técnica se desarrolla con seis sombreros imaginarios o no, que cada uno de los participantes puede ponerse y quitarse para indicar el tipo de pensamiento que está utilizando, teniendo siempre en cuenta que la acción de ponerse y quitarse el sombrero es esencial.

Los seis estilos de pensamiento representados por cada sombrero son:

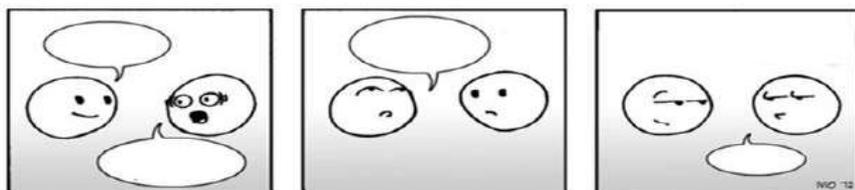
- **Sombrero Blanco:** con este pensamiento se debe centrar en los datos disponibles. Ver la información que se tiene y aprender de ella.
 - **Sombrero Rojo:** con él observamos los problemas utilizando la intuición, los sentimientos y las emociones. El participante expone sus sentimientos sin tener que justificarlos.
 - **Sombrero Negro:** haciendo uso de este sombrero pondremos en marcha el pensamiento del juicio y la cautela, poniendo de manifiesto los aspectos negativos del tema tratado.
 - **Sombrero Amarillo:** con este sombrero pensaremos positivamente, nos ayudará a ver por qué algo va a funcionar y por qué ofrecerá beneficios.
 - **Sombrero Verde:** este es el sombrero de la creatividad. Algunas de las técnicas existentes para desarrollar la creatividad pueden ser utilizadas en este momento.
 - **Sombrero Azul:** es el sombrero del control y la gestión del proceso del pensamiento; con él se resume lo que se ha dicho y se llega a las conclusiones.
-
- **Cufamile:** el nombre de la técnica es un neologismo, la misma representa la creación de un cuento, una fábula, un mito y/o una leyenda, la intención de esta técnica es darles un tema a los estudiantes y en función a ello y a las normas de la narrativa de cada uno de las herramientas literarias, desarrollen el tema a través del cufamile.
 - **Lipograma:** es un pasaje en que se omite metódicamente alguna letra (o varias) del alfabeto. La letra excluida suele ser una letra muy común,

por lo general vocales. Particularmente, algunos lipogramas ingeniosos omiten todas las vocales salvo una, con lo que se reduce mucho el conjunto de palabras que se pueden escribir y los textos pueden quedar muy forzados.

Nosotros no somos como los Orozco,
Yo los conozco, son ocho los monos:
Pocho, Toto, Cholo, tom,
Moncho, Rodolfo, Otto, Pololo.
Yo pongo los votos sólo por Rodolfo,
los otros son locos, yo los conozco, no los soporto

Técnica 6. Lipograma que excluye todas las vocales excepto la "O". Canción de León Gieco (1997).

- **Mach:** es una técnica lúdica de preguntas y respuestas rápidas, entre varias personas o grupos, los temas pueden ser variados, lo importante es responder en el menor tiempo posible.
- **Caricaturas:** es una técnica que invita a pensar, y se puede desarrollar de dos maneras, en primer lugar, se le puede decir a los participantes que elaboren una caricatura en función a un tema específico y en segundo lugar, se les puede entregar una tira de caricaturas sin diálogos escritos solicitar escribir los diálogos en función al tema que se va a trabajar. Ejemplo de Tira de Caricatura para completar los diálogos en función del tema:



Técnica 7. Tira de caricaturas para completar los diálogos en función del tema

- **Cartografía Personal:** es una técnica que permite crear un mapa personal de acciones para llegar a una respuesta o construcción de algo, por lo general se plantea un problema y el participante, de manera gráfica explica cómo resolver dicho problema.
- **Etimologías Creativas:** es una técnica que permite analizar una palabra, dividirlas en partes y tratar de explicar sus significados. La

etimología, en estos casos, se basa en los conocimientos previos de los participantes y posiblemente relacionada a su vocabulario. Ejemplo de Etimología Creativa:



Técnica 8. Etimología creativa

Por último, las Técnicas para la Organización de la Información (TOI) son herramientas de representación gráfica que permiten ordenar la información importante que se necesita comprender y recordar. A su vez, estas técnicas pueden ser utilizadas como material de apoyo visual en la realización de exposiciones orales.

Las técnicas de organización gráfica de la información ayudan a los estudiantes a:

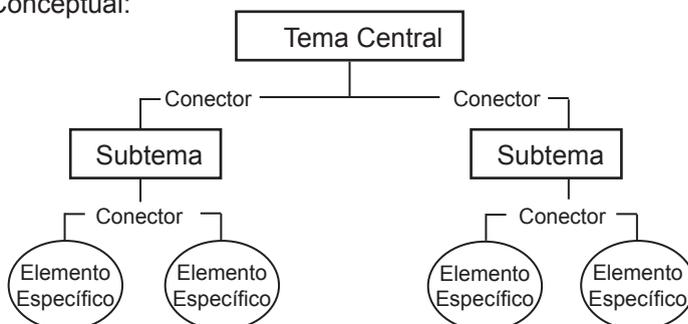
- Clarificar el pensamiento. Los estudiantes pueden conectar ideas y se dan cuenta de cómo se puede organizar o agrupar la información. Con la Organización Gráfica, los nuevos conceptos son más profundos y fácilmente comprendidos.
- Reforzar la comprensión. Los estudiantes reproducen en sus propias palabras lo que han entendido. Esto les ayuda a absorber e interiorizar nueva información, dándoles posesión sobre sus propias ideas.
- Integrar nuevos conocimientos. Los diagramas actualizados durante toda una lección incitan a los estudiantes a construir sobre su conocimiento previo y a integrar la nueva información. Mediante la revisión de diagramas creados con anterioridad, los estudiantes pueden apreciar cómo los hechos y las ideas se ajustan al mismo tiempo.
- Identificar conceptos erróneos. Al tiempo que un mapa conceptual u otro Organizador Gráfica muestre lo que los estudiantes saben, los enlaces mal dirigidos o conexiones erradas, dejan al descubierto lo que ellos no han comprendido aún.

El estudiante debe tener acceso a una cantidad razonable de información para que pueda organizar y procesar el conocimiento. El nivel de dominio y profundidad que se haya alcanzado sobre un tema permite elaborar una estructura gráfica.

Existe una variedad de TOI, entre las que se pueden señalar:

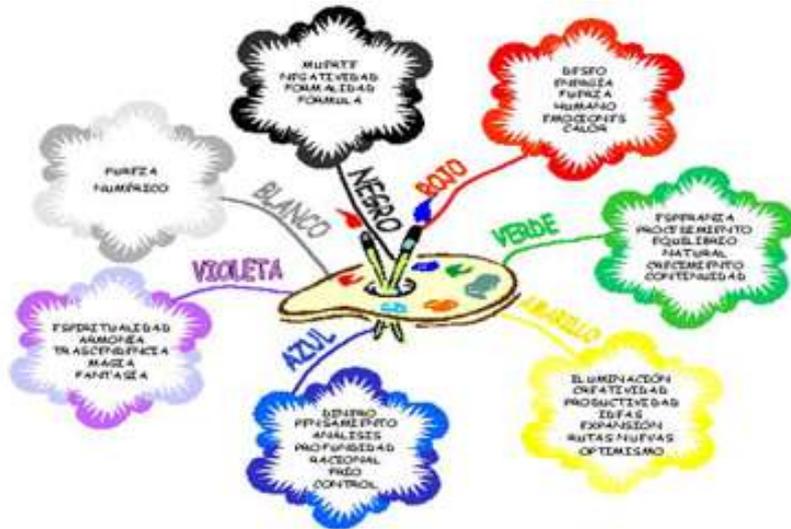
- Mapas mentales
 - Mapas conceptuales
 - Mandalas
 - Ideogramas
 - Circeps
 - Mapa Semántico.
 - Círculos Concéntricos.
 - Otros.
- **Mapas Conceptuales:** tienen su origen como una técnica Crecida por Novak y Godwin (1988) quien propone los Mapas Conceptuales como estrategia para la enseñanza, aprendizaje y evaluación del desempeño estudiantil, la cual está sustentada en la teoría del Aprendizaje Significativo planteado por Ausubel. Según el autor, es un recurso esquemático para la representación de un conjunto de significados conceptuales incluidos en una estructura de proposiciones y constituye una forma muy individual en la representación gráfica de información. Lee Williams (1986) los describe como un recurso visual que permite a los alumnos y profesores organizar el material en forma gráfica.

Un mapa conceptual es una jerarquía de diferentes rangos de generalidad o inclusividad conceptual, organizada por propuestas conceptuales (Novak y Godwin, 1988). Está formada por conceptos, proposiciones y palabras de enlace. Para construir un mapa, los conceptos son representados por figuras geométricas y las palabras de enlace se expresan a través de líneas o flechas rotuladas. Estas se organizan formando jerarquías de diferente nivel de generalidad o inclusión. El siguiente es un ejemplo de Mapa Conceptual:



Técnica 9. Mapa Conceptual. [Tomado de: <http://mapaconceptual.net/como-se-elabora-un-mapa-conceptual/>]

- **Mapas Mentales:** son una técnica gráfica que potencia el cerebro y que se pueden aplicar a todos los aspectos de la vida, su asunto o motivo cristaliza una idea central, de donde surgen diferentes ramificaciones que comprenden una imagen o una palabra clave asociada a una línea (Buzán, 1996). El siguiente esquema muestra un ejemplo de Mapa Mental:



Técnica 10. Mapa mental. [Tomado de: <http://cuadrocomparativo.org/mapas-mentales-para-ninos/>]

- **Mandalas:** el significado literal de mandala es círculo; según la antigua cosmología budista es una representación simbólica y arquetípica del universo. Está constituida por un conjunto de figuras y formas geométricas concéntricas; representa las características más importantes del universo y de sus contenidos. Su principal objetivo es fomentar la concentración de la energía en un solo punto durante la meditación. En Educación una de las principales pioneras en la utilización del mandala en el hecho educativo es Michelle Marie Prevaud, en torno a sus investigaciones, inicia en 1988 una reflexión pedagógica sobre el “dibujo centrado” (mandala), y edita una colección de cuadernos los cuales contienen dibujos centrados para colorear, destinados a la apertura y relajación de los estudiantes de parvulario. En el año 2003, a petición de los usuarios, crea con sus colaboradores la Escuela Experimental de Formación, donde se comparten las experiencias y conocimientos actuales sobre la utilización del dibujo centrado.

También es importante agregar que el estudio y aplicación de mandalas está profundamente relacionado con la neuropedagogía, que intenta establecer un puente entre lo que sabemos hoy del funcionamiento cerebral y las situaciones de aprendizaje. Esta nueva ciencia de la educación propone prácticas pedagógicas y nuevas herramientas adaptadas a su funcionamiento.

En este sentido la introducción de mandalas como instrumento educativo para fomentar y desarrollar la creatividad en la escuela mediante el dibujo y la pintura permite desarrollar los sentidos y la capacidad de percepción; fomentar la iniciativa personal, y estimular la imaginación favoreciendo la libre expresión.

Considerando al mandala como una técnica de organización de la información, se deben tomar en cuenta algunas consideraciones para su elaboración o construcción: en primer lugar, se debe partir de un título, al que luego se le agregan las ideas primarias, posteriormente las secundarias y así progresivamente, se sugiere que puede extenderse tanto como sea necesario, sin embargo, es recomendable cinco niveles; en segundo lugar, por cada nivel se debe emplear un color diferente, o degradados, de ésta manera se resaltan más los diferentes niveles de la lógica abstractiva que se empleó para su jerarquización; en tercer lugar, los colores deben ser armónicos con lo que se desea representar y también la relación color de letra y fondo; en cuarto lugar, puede hacer uso de diferentes figuras geométricas siempre y cuando las mismas permitan separar de manera equilibrada los demás cuarteles; en quinto lugar, el uso de texto se debe limitar a solo palabras claves, de lo contrario se sobrecargaría la diagramación; y por último, por cada cuartel o idea se debe agregar una imagen que represente lo que se quiere decir. A continuación se presentan algunos ejemplos de mandalas a partir de diversas experiencias pedagógicas. La siguiente figura es un ejemplo de una mandala:



Técnica 11. Mandala sobre Planificación Didáctica.

Resultados del diagnóstico

Como parte del estudio, se abordó el diagnóstico a través de dos técnicas: la observación participante y la entrevista en profundidad.

La interpretación de la información obtenida se realizó a través de un análisis cualitativo: dadas por los informantes clave en el diagnóstico, específicamente en las respuestas de la entrevista para la interpretación de la información (codificación abierta), luego se categorizaron las respuestas en función de la escritura de notas iniciales (nemos). Asimismo, se desarrolló un proceso repetitivo de comparación, integración y combinación de categorías y sus propiedades, hasta que las categorías se hicieron más explícitas. Se integraron categorías superpuestas hasta reducirlas a un mínimo adecuado, para considerar la posibilidad de la generación de conceptos teóricos. Subsecuentemente, partiendo del análisis de contenidos, se relacionaron y/o disintieron los resultados con

las respuestas de cada informante clave tomando en cuenta la similitud entre las categorías emergentes, luego se realizó la triangulación de fuentes (informantes clave, el punto de vista de la investigadora y la teoría). Finalmente se integró de forma coherente y lógica los resultados de la investigación mejorándolo con aportes de diferentes autores y expertos.

La información obtenida en el diagnóstico se ordenó en atención a los objetivos propuestos en la investigación y a las categorías y sub - categorías resultantes según la preponderancia de la información. En el presente apartado se presentan los resultados cualitativos interpretados a partir del análisis de contenido, específicamente el análisis categorial, el cual consiste en dividir el texto en unidades de registro. Las unidades de registro pueden ser la palabra, el tema, el personaje, el acontecimiento, entre otros. (Bardin, 1986) donde se subrayaron las categorías emergentes.

En el diagnóstico, específicamente en la unidad de análisis teórica se encuentran preguntas abiertas cuyas respuestas suministradas por los informantes clave, se relacionan con las estrategias y técnicas creativas empleadas tanto por docente como estudiantes en el Instituto Pedagógico de Miranda José Manuel Siso Martínez de la UPEL. Las mismas se interpretaron a través del análisis de contenido y triangulación de la información suministrada. Cabe señalar que en un proceso de análisis, el investigador lee, interpreta y analiza. Según Martínez (2001), estas informaciones hay que categorizarlas para extraer los aspectos emergentes, luego se construyen matrices, para así dar lugar a una reducción de la información.

Cuadro 1. Resumen de los resultados del diagnóstico en cuanto a la implementación de estrategias y técnicas creativas en el Instituto Pedagógico de Miranda José Manuel Siso Martínez de la UPEL.

CATEGORÍAS	ESTUDIANTES	PROFESORES	INVESTIGADORA (Op.)
Estrategias	El docente realiza la clase de manera expositiva, realiza clases magistrales.	Se planifica la clase en función de lo acordado con el coordinador del curso.	Se cumple con lo establecido en los planes de evaluación, sin embargo no se toman en cuenta algunos criterios para la planeación de las estrategias como por ejemplo el tamaño y las características del grupo.
Técnicas	El profesor hace preguntas en clases, pasa al pizarrón, realiza algunas lecturas y expone.	Se emplean la técnica de la pregunta, estudio de casos, lecturas complementarias, presentaciones y asignación de tareas.	Las clases observadas son similares, básicamente hay una variación de contenidos para las técnicas empleadas son semejantes.

CATEGORÍAS	ESTUDIANTES	PROFESORES	INVESTIGADORA (Op.)
Técnicas Creativas	En ocasiones para analizar algunas lecturas los profesores nos manda a hacer Mapas Mentales y/o Conceptuales.	Para la presentación de la información que se les está asignado se les recomienda utilizar algún organizador gráfico. Cada profesor es libre de escoger cuál.	En el empleo de técnicas creativas los docentes utilizaron la lluvia de ideas, para general construcción de conceptos. Los estudiantes realizaron organizadores gráficos como mapas mentales y/o conceptuales.

Los resultados obtenidos permiten observar que las actividades de clases se han vuelto rutinarias, con estrategias y técnicas que se ha convertido en repetitivas y que poco potencian la creatividad y por ende el aprendizaje significativo.

CONCLUSIONES

Al referirse a la necesidad de la implementación de estrategias y técnicas creativas, se habla también de la reinención de lo cotidiano, de la necesidad de establecer nuevas formas de asumir los retos didácticos que todo docente debe plantearse cada cierto tiempo, ya que de ésta manera asume una visión refrescante y diferente a cada grupo con el que trabaja, de hecho esto permitirá desarrollar la experiencia y dejar atrás un proceso de mera repetición a lo largo del tiempo.

En cuanto a los estudiantes, futuros profesores y maestros, se le brindan herramientas novedosas para llevar al aula, es importante recordar que en mucho de los casos estos estudiantes copian los modelos más influyentes

durante su formación y si el hecho creativo es una tendencia marcada en los docentes es predecible que el estudiante también lo sea.

Hoy en día existen múltiples estrategias y técnicas creativas para ser aplicadas en el contexto educativo, expertos y docentes se preocupan por proponer nuevas formas de abordar el hecho educativo y muchas de ellas se pueden encontrar en la web con una simple búsqueda, lo importante es mantener el espíritu innovador en las clases y frecuentemente insertar la creatividad en el aula. Adicionalmente, se evidenció que los docentes actuales están abiertos y habidos de estrategias innovadoras y técnicas creativas, eso se pudo observar en el diagnóstico realizado en el Instituto Pedagógico de Miranda José Manuel Siso Martínez, sin embargo al encontrar alguna de su agrado la agotan de manera reiterada quizás sin intentar alternar o cambiar dichas estrategias y técnicas creativas.

La presente investigación propuso algunas técnicas creativas planteadas por expertos en la última década, las cuales se empezaron a implementar en el Instituto Pedagógico de Miranda José Manuel Siso Martínez de la UPEL y las cuales se recomiendan emplear en los diferentes contextos educativos, tanto universitarios como de educación media y diversificado ya que se pueden adaptar a cualquier nivel de los señalados y área del conocimiento, tomando en cuenta los propósitos a plantear en una clase como lo son: *Técnicas para Activar Procesos Creativos* los cuales permiten tanto a docentes como estudiantes a impulsar el pensamiento creativo, corresponden a técnicas sencillas de desarrollar pero que permiten crear novedosas formas de abordar un contenido, *Técnicas para Desarrollar Habilidades* son aquellas propician procesos cognitivos más complejos que activan la creatividad para abordar algún tema y las *Técnicas para la Organización de la Información* que son técnicas para diagramar de forma creativa los contenidos a desarrollar en la clase.

En cuanto al hecho reflexivo, la investigadora pudo constatar tanto en docentes como en estudiantes que asumieron estrategias y técnicas de manera reiteradas, que en la mayoría de los casos no se preocuparon por conocer otras. En este sentido, manifestaron que esta investigación les permitió reconocer dicha situación y asumieron el compromiso de indagar

sobre técnicas creativas novedosas para abordar tanto los contenidos como para ponerlas en práctica en las clases.

REFERENCIAS

- Altet, M. (1994). *La formation professionnelle des enseignants*. Paris, PUF
- Bardin, L. (1986). *El análisis de contenidos*. Madrid: Akal
- Buzán, T. (1996). *El libro de los Mapas Mentales*. Barcelona, España
- De Bono, E. (1985). *Six Thinking Hats: An Essential Approach to Business Management*. Little, Brown, & Company
- De la Torre, S. (2000). *Estrategias didácticas innovadoras: Recursos para la formación y el cambio*. Ediciones Octaedro, S.L. España
- Díaz, F y Hernández, G. (1999). *Estrategias Docentes para un Aprendizaje significativo*. México: Mc Graw Hill
- Durkheim, E. (1990). *Education et sociologie*, París, PUF
- Glaser, B. and Straus, A. (1967) *The Discovery of grounded theory: strategies for qualitative research*. Aldine. New York
- Guilford, J.P. (1967). *La naturaleza de la inteligencia humana*. Barcelona: Paidós (Trad.1986)
- Kawulich, B. (2006). *La observación participante como método de recolección de datos*. Forum Qualitative Sozialforschung / Forum: Qualitative
- Lee Williams, L. (1986). *Aprender con todo el Cerebro*. Ediciones Martínez Roca, S.A., España
- Martínez, M. (2001). *El Paradigma Emergente hacia una Nueva Teoría de la Racionalidad Científica*. Barcelona Gedisa 2 Edición México Trillas
- Monereo, C. (2004). *Estrategias de enseñanza y aprendizaje, formación del profesorado y aplicación en la escuela*. Barcelona, España
- Mora, C. (2004). *Sociedad del conocimiento y gerencia por competencia*. [Documento en línea] Disponible en: <https://goo.gl/LmcJhH> [Consulta: Noviembre, 2011,13]
- Novak, J. Y Gowin, B. (1988). *Aprendiendo a aprender*. Barcelona: Ediciones Martínez Roca

- ORGANIZACIÓN DE LAS NACIONES UNIDAS PARA LA EDUCACIÓN, LA CIENCIA Y LA CULTURA (2008). Conferencia Internacional de Educación. Documento en línea] Disponible en: <https://goo.gl/vmyT4e> [Consultado en: 2017, Junio 17]
- Prevaud, M. (2007). Biografía. [Documento en línea] Disponible en: <https://goo.gl/hmKhkM> [Consultado en: 2007, Enero 15]
- Pozo, J. (1998) *Teorías cognitivas del aprendizaje*. Morata, Argentina.
- Ríos, P. (2004). *La aventura de aprender. 4ta edición*. Asociación de profesores de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador. APROUPEL, Caracas
- Taylor, S. y Bodgan, R. (1990). *Introducción a los Métodos Cualitativos de investigación*. Buenos Aires: Paidós