

CLASSROOM MANAGER STRATEGIES FOR THE DEVELOPMENT OF CREATIVITY

ESTRATEGIAS DEL GERENTE DE AULA PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD



Rincón, María



Bittar, Olga

RESUMEN

El objetivo fue describir las estrategias del gerente de aula para el desarrollo de la creatividad en una institución de educación inicial en el municipio Maracaibo, estado Zulia, Venezuela. Se fundamentó con Blanco (2017), Camilloni (2019), entre otros. Metodológicamente se utilizó el paradigma positivista; el tipo de investigación fue descriptiva con diseño no experimental de campo. La muestra total de la población fue de 54 sujetos discriminados en (48) docentes, (06) directivos. Se administró un cuestionario constituido por (45) ítems. Los resultados permitieron sugerir estrategias al gerente de aula, orientadas a desarrollar las actividades lúdicas, para potenciar la creatividad.

Palabras clave: Estrategias del gerente, Desarrollo de la creatividad, Educación inicial, Venezuela.

ABSTRACT

The objective was to describe the classroom manager's strategies for the development of creativity in an early education institution at Maracaibo municipality, Zulia state, Venezuela. It was based on Blanco (2017), Camilloni (2019), among others. Methodologically, the positivist paradigm was used; the type of research was descriptive with a non-experimental field design. The total sample of the population consisted of 54 subjects discriminated into (48) teachers, (06) managers. A questionnaire consisting of (45) items was administered. The results allowed the classroom manager to suggest strategies, aimed at developing playful activities, to enhance creativity.

Keywords: Manager's strategies, Creativity development, Initial education, Venezuela.

Fecha de recepción: 13-08-2020

Fecha de aprobación: 30-11-2021

Fecha de publicación online: 30-11-2021

DOI: <http://doi.org/10.5281/zenodo.5745905>

¹ Magister Scientiarum en Gerencia Educativa. (URU, 2014). Licenciada en Educación Preescolar. Profesora de Educación Preescolar. Colegio Altamira. Venezuela. Correo: mariaevar0103@gmail.com ID Orcid <https://orcid.org/0000-0001-6828-0457>

² Doctora en Educación. Magister en Supervisión Educativa. Especialista en Educación Ambiental. Licenciada en Educación Integral. Docente catedrática de la Escuela de Negocios de la Universidad del Norte. Colombia Correo: obittar@uninorte.edu.co ID Orcid <https://orcid.org/0000-0002-8426-354X>

INTRODUCCIÓN

En el contexto mundial, el docente como gerente del aula debe proveer al educando las herramientas indispensables para que pueda alcanzar con éxito los objetivos que se plantee en la vida. Con esa premisa, se les prepara para que desarrolle todas competencias para que sea un egresado equilibrado, productivo, innovador o creativo en función de los retos de una sociedad altamente demandante y tecnológica.

A partir de esa perspectiva en Venezuela, se promueve un modelo de desarrollo donde la educación está determinada por la calidad de sus docentes, orientados hacia la búsqueda de la excelencia, de manera que puedan enseñar al estudiante a ser, a aprender, a convivir y a hacer. Es por ello que la práctica docente incorpora al quehacer diario estrategias, las cuales se diseñan y ejecutan con la finalidad de fortalecer los contenidos que permiten a los estudiantes desarrollar el conocimiento de forma sencilla y eficaz (Jáuregui, 2017). Por consiguiente, el docente como gerente de aula, tiene que poner en práctica un diseño instruccional, donde genere la mayor cantidad de oportunidades para la participación e interacción con los niños, mediante actividades lúdicas. Más aún en la educación preescolar donde las estrategias didácticas se sustentan en la metodología que acondiciona el aprendizaje de manera atractiva y entendible.

En este sentido, en Zulia se puede observar, que en educación preescolar, el docente en su rol como gerente de aula, presenta una serie de debilidades en cuanto al poco uso de estrategias para el desarrollo de la creatividad de los niños en edades comprendidas de cinco a seis años; así mismo se observa poca preparación en la planificación, y evaluación del aprendizaje como proceso gerencial de sus funciones en el aula. Aunado a ello se observó que las fases para el desarrollo de la creatividad están relegadas a un segundo plano, subyugadas al trabajo netamente administrativo que deben presentar a sus superiores. En relación con, las actividades que desarrollan para estimular ese pensamiento creativo en los estudiantes, se traduce en una tarea rutinaria de dibujos prediseñados, limitando la espontaneidad, libertad de acción y pensamiento de los estudiantes.

Mientras que las actividades lúdicas, sólo son permitidas bajo un estricto control del gerente de aula, lo cual cercena el pensamiento creativo en una etapa importante del desarrollo infantil, donde el juego representa la actividad estratégica por excelencia para obtener un aprendizaje significativo. Por lo mencionado se formula la siguiente interrogante de investigación: ¿Las estrategias empleadas por los gerentes de aula permiten el desarrollo de la creatividad de los niños en educación inicial? El objetivo fue describir las estrategias del gerente de aula para el desarrollo de la creatividad en una institución de educación inicial en el municipio Maracaibo, estado Zulia, Venezuela

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

ESTRATEGIAS DEL GERENTE DE AULA

Antes de conceptualizar las estrategias del gerente de aula, es pertinente definir la gerencia de aula de acuerdo con Jáuregui (2017) puede ser definida como:

“Un proceso de planificación, organización, dirección y control de las actividades de aprendizaje implícitos en un diseño curricular. En consecuencia, el docente como gerente de aula va a ejercer las funciones administrativas relacionándolo con los recursos de enseñanza-aprendizaje, de manera tal que se logre el aprendizaje significativo” (p.146).

En ese sentido, el docente como facilitador del aprendizaje debe conocer los intereses de los discentes (inteligencia múltiple), y los diversos estímulos de sus contextos: familiares, comunitarios, educativos. De esta forma, se puede afirmar cuando los docentes explican una estrategia para la enseñanza, primero identifican qué van a enseñar y luego eligen la relacionan con el objetivo, está diseñada específicamente, para lograr un objetivo particular y determinará gran parte de las acciones del profesor, convirtiéndose en una especie de proyecto (Blanquiz y Villalobos, 2018). En consecuencia, estas autoras definen las estrategias del gerente de aula como:

“La organización metódica de las secuencias de aprendizajes; siendo procesos de intercambio y comunicación, los recursos didácticos, el sistema de evaluación, en función del ambiente de aprendizaje y de los objetivos propuestos. Cada estrategia de enseñanza supone una concepción de proceso educativo y de una explicación” (p.5).

Desde la perspectiva de Sánchez, García, Steffens y Hernández (2019) “el diseño de estrategias para la enseñanza debe ir orientadas a un propósito específico tomando en cuenta las necesidades y características del grupo” (p.279). Las estrategias, son los recursos y métodos utilizados por los docentes con la finalidad de propiciar un aprendizaje. Estas estrategias son ejecutadas voluntariamente e intencionalmente por el aprendiz, cuyo propósito fundamental es dotarlos de herramientas efectivas para el aprendizaje, así como para el mejoramiento de áreas y dominios determinados (Blanco, 2017).

A partir de los aportes citados, para efectos de esta investigación las estrategias del gerente de aula municipio Maracaibo, estado Zulia, son un elemento fundamental para el proceso pedagógico que se desarrolla en cualquier sistema educativo, representan las herramientas que deben ser implementadas en educación inicial de manera planificada, sistemática, metódica y organizada, dirigidas a estimular la

creatividad productiva y el aprendizaje autónomo del niño, tomando en cuenta sus necesidades específicas.

A propósito del concepto antes mencionado, se considera pertinente explicar las funciones del docente para el desarrollo de la creatividad. Camilloni (2019), expresa que la creatividad surge de la conjunción de diversos componentes. La multiplicidad de éstos, ponderados, se manifiesta en los muchos modelos de creatividad que se han construido con el propósito de dar razón de su complejidad y orientar el proceso de desarrollo de un atributo, que distingue a la condición humana y que, constituye una de las clave esenciales de la educación.

La educación como una práctica social, que se desarrolla respondiendo a un contexto histórico y social específico, requiere de un docente diferente al que se ha venido formando tradicionalmente, un gerente de aula que actúe con autonomía, sentido crítico y que exprese su creatividad. En el cuadro 1, se plantean las funciones que el gerente de aula debe aplicar para potenciar el desarrollo de la creatividad.

Cuadro 1. Funciones del gerente de aula

Funciones	Descripción
Planificación	Se define el proceso psicológico de reflexión continua en el que una persona visualiza el futuro, hace inventario de los fines y medios, con la finalidad de tomar decisiones para construir un documento escrito que guíe su acción futura de enseñanza de forma eficaz (González, Dimas, Pérez, Tristán y Aguirre, 2015). Para este estudio constituye la etapa inicial, vital en todo el proceso de actuación docente, para a seguir, fijar el orden y distribuir la continuidad o secuencia de los contenidos planteado para ello objetivos concretos y adecuados a la realidad contextual.
Evaluación de los aprendizajes	Los medios de evaluación son todas y cada una de las producciones del alumnado que el docente puede recoger, ver y/o escuchar, que sirven para demostrar lo que los discentes han aprendido a lo largo de un proceso determinado. Pueden adoptar tres formas diferentes: escritos, orales y prácticos (Hamodi, López y López, 2015). En esta investigación se concibe la evaluación de los aprendizajes como la función del gerente de aula, que permite precisar las normas, considerar lo realizado, comparar resultados, calificar, aprobar, o improbar dentro del proceso pedagógico, permitiendo conocer la eficiencia de los procedimientos utilizados durante las jornadas trabajo.
Estrategias de enseñanza	Se concretan en una serie actividades de aprendizaje dirigidas a los estudiantes y adaptadas a sus características, a los recursos disponibles y a los contenidos objeto de estudio. Determinan el uso de determinados medios y metodologías en unos marcos organizativos concretos; proveen a los alumnos de los oportunos sistemas de información, motivación y orientación (Gutiérrez y García, 2016).
Desarrollo de actividades	Representan los procedimientos instruccionales y deliberados realizados por el docente y el estudiante dentro de la estrategia didáctica. Actividades (de inicio, de desarrollo, de finalización) orientadas al desarrollo de competencias (Gutiérrez y García, 2016). En esta investigación el desarrollo de actividades constituyen las acciones o tareas que se deben realizar para alcanzar los objetivos implicados, es decir, a cada producto o resultado le corresponderá una acción determinada lógicamente.

Fuente: Elaboración propia a partir de autores (2021)

DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD

La creatividad, como manera de pensar desde la perspectiva de López (2017), busca problemas para darles soluciones originales; trabaja sin descanso en pos de un objetivo vagamente definido para el propio creador, en las horas de labor y en las horas de ocio hasta que se alcanza para, inmediatamente, plantearse una meta nueva y comenzar otra vez el ciclo.

Al hablar de creatividad es necesario hacer una composición conceptual de tres aristas: la primera sobre su significado, denotando su alcance; la segunda sobre los rasgos que la componen; y, la última, una aproximación a cómo se da el proceso creativo. Los currículos escolares deben fomentar la metacognición y la autorregulación, exhortando a los aprendices, a organizar la memoria y la voluntad para alcanzar una meta que valga la pena (Velásquez, 2017). Desde el punto de vista de este autor las ideas creativas se desarrollan a partir de ocho niveles que dan cuenta de la madurez creativa del sujeto, del riesgo que debe correr, de los recursos mentales que pone a disposición, de los equipos con los que se asociará, así como de las frustraciones que se afrontan; estos niveles se describen en el cuadro 2:

Cuadro 2. Niveles de las ideas creativas

Nivel	Característica
Réplica	Poner lo hecho en otro lugar en contextos más cercanos
Redefinición o replanteamiento	Reacomodar la interpretación de los problemas para explorar nuevas alternativas
Incrementación progresiva	Añadir ideas complementarias a una idea existente
Incremento de pasos	Establecer nuevas relaciones entre ideas compatibles o pasos que sofistican el producto
Redirección de ideas	Abandonar la tendencia, cambiar de rumbo, desafiar al statu quo
Redirección del pasado	Tomar ideas del pasado para reinterpretar y resolver situaciones actuales
Reiniciación	Aportar ideas nuevas, arriesgarse a ser radicalmente diferente
Síntesis	Asociar ideas que aparentemente no tienen relación

Fuente: Velásquez (2017).

En atención a estos planteamientos, para esta investigación el gerente de aula en educación inicial debe planificar y aplicar actividades con enfoque lúdico, explotando las posibilidades de los juegos didácticos para potenciar el desarrollo de la creatividad de los aprendices, tal como se describe a continuación el cuadro 3

describe el propósito de las mismas.

Cuadro 3. Actividades para el desarrollo de la creatividad

Actividad	Propósito
El arte: componente que fortalece la creatividad	Dentro de los lenguajes artísticos encontramos la plástica, esta es una estrategia que permite desarrollar la motricidad fina, la autoestima, la creatividad comprendiendo el arte, la expresión, la comunicación y el juego, pues los niños en la etapa inicial toman esta actividad como un juego que les permite explorar e investigar.
Lúdica: experiencia de aprendizaje	El maestro, como dinamizador de la experiencia de aprendizaje, participa de la construcción de saberes de los niños desde distintas perspectivas, utilizando diferentes estrategias entre las que se encuentran: <ul style="list-style-type: none"> • Acompañamiento desde la observación de los juegos del niño: esta estrategia consiste en observar de manera objetiva las diferentes interacciones que hacen los niños con sus pares y con el entorno, para podernos acercar al complejo mundo infantil en los diferentes contextos, intereses y expectativas. • Acompañamiento desde la interacción: en esta estrategia el maestro tiene la oportunidad de vincularse con el estudiante, planeando las experiencias lúdicas o, por el contrario, retroalimentando los juegos espontáneos de los mismos. • Acompañamiento desde la intencionalidad específica: en esta estrategia el maestro planea una intencionalidad, desde la cual encamina pero no instrumentaliza el juego; sino que busca desde los intereses de los niños respetando el carácter auténtico del mismo el docente puede usar el juego dentro su aula teniendo presente el respeto por los intereses y expectativas de los aprendices siendo flexibles en su ejecución.
Literatura: el arte del lenguaje	Una intervención adecuada en la escuela, parte de un proceso pedagógico que integre la imaginación, la creatividad y las diversas formas de comunicación, dado que es una posibilidad de todos los seres humanos. Sin embargo, es necesario desarrollarlas a través de diferentes prácticas literarias como: cuentos, adivinanzas, teatro, rimas, canciones, trabalenguas, entre otros
Exploración del entorno: generador de nuevas experiencias	La exploración es realizada a través de los órganos de los sentidos tales como: tacto, vista, escucha y gusto, los cuales posibilitan el reconocimiento de las propiedades de los objetos, comprendiendo su ambiente social y la cultura. Estas curiosidades aumentan a medida que los niños desarrollan habilidades motrices básicas, como: gatear, reptar, marchar y andar. Este pilar se puede fomentar a partir de la exploración libre en diversos espacios como: salidas al parque, al zoológico, la playa, centros comerciales, jardín botánico, entre otros. Estos lugares incentivan el deseo por conocer, permitiendo que los niños formulen preguntas a partir de lo observado.
Música	La música se ve como una actividad recreativa relacionada con actividades lúdicas o de recreación, de tal forma que en la educación formal no se le da relevancia ésta actividad, así como a la danza, las artes plásticas y el teatro, se les ha considerado como de poca importancia, por parte de autoridades educativas y docentes. Sin embargo, es incuestionable que en estudiantes de preescolar, la música potencia el desarrollo cognitivo, de los sentidos, la motricidad, además de una mejor relación social. El escuchar música a los aprendices, les ofrece el poder de compartir canciones, lo cual les genera una seguridad emocional; y a su vez ayuda al niño/niña a interrelacionarse con los demás, obteniendo así una comunicación más efectiva.

Fuente: Adaptado de Córdoba, Hernández, Palacio y Tobón (2017).

MATERIALES Y METODOS

Con el propósito de dar respuesta a la pregunta de investigación y al objetivo de describir las estrategias del gerente de aula para el desarrollo de la creatividad en una institución de educación inicial en el municipio Maracaibo, estado Zulia, Venezuela, metodológicamente se utilizó el paradigma positivista, de acuerdo con Miranda y Ortiz (2020), este “plantea la posibilidad de llegar a verdades absolutas en la medida en que se abordan los problemas y se establece una distancia significativa entre el investigador y el objeto de estudio”(p. 6). En función del objetivo se tipificó como proyectiva. Carhuancho, Nolazco, Monteverde, Guerrero y Casana (2019) indican que este tipo de investigación “precisa un contexto e identifica necesidades, lo que le permite desarrollar la intención de la investigación y que lleve a la delimitación de la misma dependiendo en gran medida de lo que se pretende en el estudio” (p. 21). El diseño se clasificó de acuerdo con:

Según las fuentes consultadas la investigación fue de campo para Gallardo (2017), “consiste en la recolección de datos directamente de los sujetos investigados, o de la realidad donde ocurren los hechos (datos primarios), sin manipular o controlar variable” (p. 54).

En función de los resultados, el diseño fue no experimental, donde solamente se observan las variables tal y como ocurren en la realidad bajo las condiciones que ya tienen asignadas o son propias del grupo, pues no existe manipulación/intervención sobre la variable considerada independiente y por ello no es necesario plantearse la posibilidad de la asignación aleatoria o no del tratamiento (Frías y Pascual, 2020).

La técnica utilizada fue la entrevista estructurada, para Troncoso y Amaya (2017) representa “una herramienta eficaz para desentrañar significaciones, las cuales fueron elaboradas por los sujetos mediante sus discursos, relatos y experiencias. De esta manera se aborda al sujeto en su individualidad e intimidad” (p.329). El instrumento aplicado consistió en un cuestionario de tipo dicotómico, constituido por (45) ítems que permitió la recolección de datos, el cual puede aplicarse sin la presencia del investigador y posee una estructura que no permite indagar en las respuesta (Granados, 2020).

El instrumento se sometió a validez por un grupo de cinco (05) expertos, la cual tiene por objetivo la verificación de los ítems pertenecientes al fenómeno o constructo, su relevancia, así como la forma en que fueron elaborados (redacción) y si son comprensibles (Martínez, Palacios y Juárez, 2020). Luego, se aplicó una prueba piloto para determinar la confiabilidad, para determinar la fiabilidad se utilizó la fórmula Kuder Richardson cuyos resultados fueron ,9569 para la variable: *Estrategias del gerente de aula para el desarrollo de la creatividad*, lo que indicó

una alta confiabilidad para la aplicación del instrumento.

Por otra parte, según Otzen y Manterola (2017), la representatividad de una muestra, permite extra-polar y por ende generalizar los resultados observados en ésta, a la población accesible (conjunto de sujetos que pertenecen a la población blanco, que están disponibles para la investigación). En ese sentido, la muestra total fue de 54 sujetos discriminados en (48) docentes, (06) directivos de la institución de educación inicial en estudio.

RESULTADOS

Los resultados obtenidos permiten describir las estrategias que el gerente de aula debe aplicar para promover el aprendizaje integral y significativo de los estudiantes de educación inicial, las mismas se presentan en los cuadros 4 y 5 a continuación:

Cuadro 4. Estrategias para el gerente de aula en educación inicial.

Objetivo General: Describir las estrategias del gerente de aula para el desarrollo de la creatividad en educación inicial en el municipio Maracaibo, estado Zulia, Venezuela			
Objetivos específicos:			
<ul style="list-style-type: none">• Presentar a los gerentes del aula las estrategias necesarias para que puedan implementar la fase productiva para impulsar la creatividad en los estudiantes de educación inicial.• Elaborar las estrategias lúdicas pertinentes para que el docente como gerente del aula pueda potenciar el desarrollo de la creatividad en los estudiantes de educación inicial.			
Estrategias para implementar la fase productiva de la creatividad		Estrategias a desarrollar para el fortalecimiento de las actividades lúdicas como parte del proceso creativo	
Actividades auto determinadas	La atmósfera del esfuerzo mental	Para el área cognitiva	Área de lenguaje
Estas son un claro ejemplo para que el gerente del aula logre la fase de la creatividad productiva en los estudiantes ya que no tienen un fin distinto al de solamente realizarlas, ellas permiten el desarrollo en el alumno de una orientación a la actividad creativa. Un ejemplo son	Para lograr la producción creativa es necesaria una serie de condiciones que permitan a los estudiantes relajarse, para que las ideas y el proceso creativo se hagan presente, en plena libertad.	a.- Juego de frío o tibio: constituye una estrategia para desarrollar la habilidad perceptivo visual, al esconder objetos en el aula para que el estudiante los encuentre, para ello el docente como gerente del aula debe mantener los niveles de motivación en sus estudiantes, mostrando alguna imagen del objeto a buscar.	a.- Monopolio de vocabulario: consiste en construirlos con los elementos del vocabulario que queremos trabajar en los estudiantes, el objetivo es que los retos, premios o castigos estén relacionados con lo que se quiere reforzar.

Fuente: Elaboración propia (2021)

Cuadro 4. Continuación.

Estrategias para implementar la fase productiva de la creatividad		Estrategias a desarrollar para el fortalecimiento de las actividades lúdicas como parte del proceso creativo	
Actividades auto determinadas	La atmósfera del esfuerzo mental	Para el área cognitiva	Área de lenguaje
<p>a.- Proponer a los estudiantes investigar algo, solo por el deseo de saber.</p> <p>b.- Sugerirles armar formas complejas, despertando la pasión por los retos.</p> <p>c.- Plantearles el querer saber sobre las estrellas, porque es fascinante mirar el cielo estrellado.</p> <p>d. – Llevarlo a concentrarse horas mirando cómo sale debajo de sus manos distintas formas de la arcilla en un torno que da vueltas, entre otras estrategias.</p>	<p>Para ello es necesario que el docente como gerente del aula propicie una serie de condiciones dentro y fuera del espacio educativo, que faciliten este proceso, a tal fin se sugiere.</p> <p>a.- Integrar al estudiante en un ambiente donde las lecturas de cuentos e historias sean algo cotidiano.</p> <p>b.- Propiciar conversaciones entre adultos y niños con un genuino interés por opiniones de estos.</p> <p>c.- Establecer una disciplina del proceder en las actividades, donde el adulto enseña al niño a actuar con los objetos circundantes, a observar, a prestar atención, todo ello en una clara orientación al logro.</p>	<p>b.- La maleta de objetos: consiste en colocar diversos objetos en un cajón y simular un viaje, por lo que al llegar al embarque el estudiante debe nombrar la mayor cantidad de objetos que hay en el cajón o maleta sin abrirla. Estas contribuyen a desarrollar la memoria</p> <p>c.- La gallinita ciega: consiste en cubrir los ojos de los estudiantes y solicitarles que reconozcan diversos sonidos de animales, instrumentos o camino de texturas, guiados por el docente. Estos contribuyen a desarrollar en el estudiante las habilidades perceptivas auditivas y táctiles.</p> <p>d.- Grande, pequeño: consiste en agrupar u ordenar objetos, formas o cosas similares pero de diferente tamaño. Esto le permitirá desarrollar nociones básicas de dimensión, espacio, tiempo entre otras, tan necesarias en el aprendizaje aritmético.</p> <p>e.- Resolución de problemas: consiste en plantear algunos acertijos de menor a mayor complejidad, dependiendo de la edad de los estudiantes, con el propósito que ellos vayan buscando las posibles soluciones a los mismos. Este tipo de juegos desarrolla el pensamiento reflexivo, la innovación de ideas, la socialización, entre otras habilidades.</p>	<p>b.- Cuenta cuentos: consiste en iniciar una narrativa donde se hagan entonaciones de voces y gestos que hagan que el estudiante vivencia en su imaginación lo que está sucediendo manteniendo la motivación y atención, para luego hacer preguntas orientadas a que ellos recreen el cuento con sus propios sonidos y gestos.</p> <p>c.-El disfraz: consiste en disfrazarse para aprender el vocabulario relacionado con prendas de vestir, utilizando como refuerzo, gráficos, fotografías, dibujos entre otros. La idea no es simplemente realizar la actividad sino planificarla adecuadamente de modo que siempre haya un momento en el que se organiza el vocabulario para denominarlo, luego se establece una clara secuencia de pasos sencillos que implican acciones y finalmente se hace una revisión o repaso oral de la actividad donde no solo se denomina y se indica la secuencia de pasos, sino que también se estimula los aspectos semánticos, indicando para qué sirvió cada elemento.</p> <p>d. Actividades lúdicas con música: Imitar sonidos del entorno, de animales, de electrodomésticos, jugar con onomatopeyas</p>

Fuente: Elaboración propia (2021)

DISCUSIÓN

Los resultados obtenidos dan respuesta al objetivo planteado y a la pregunta de investigación formulada en relación con ¿las estrategias empleadas por los gerentes de aula permiten el desarrollo de la creatividad de los niños en educación inicial?; en ese sentido se puede precisar que los gerentes de aula, deben innovar en la metodología didáctica y actividades lúdicas que potencien la creatividad de los niños, por lo tanto se considera pertinente, para lograr la producción creativa es necesaria una serie de condiciones que permitan a los estudiantes relajarse y enfocarse en actividades adaptadas a su etapa de desarrollo para que el proceso creativo se hagan presente. Entre las actividades destacan: juego de frío o tibio, la maleta de objetos, la gallinita ciega, grande, pequeño, resolución de problemas, monopolio de vocabulario, cuenta cuentos, el disfraz y actividades lúdicas con música.

CONCLUSIONES

Los resultados obtenidos, proyectaron la necesidad de describir algunas estrategias que el gerente de aula debe tomar en cuenta, orientadas a desarrollar la fase de creatividad productiva a través, de actividades lúdicas necesarias para el desarrollo integral de los estudiantes de educación inicial en el municipio Maracaibo, estado Zulia, Venezuela.

De allí que, para potenciar la creatividad deben planificar e implementar actividades: auto determinadas, de esfuerzo mental, área cognitiva y área de lenguaje; estas deben ser aplicadas de manera didáctica, sencilla y comprensible a través de la lúdica ligada a la incertidumbre, a los sueños y a la lógica. En este sentido la lúdica ideal, es el espacio más corto que existe entre la normatividad y la libertad, debido a que en este último espacio no existen las presiones, tensiones, ni los dispositivos tecnológicos.

Todos ellos dejan una profunda huella de interés por el mundo en el alma del niño, lo que les ayuda a querer profundizar aún más en ese universo lleno de incógnitas, para descubrir, a través de la acción o construcción, lo que se esconde detrás de ellas y poder finalmente comprobar a que responden, es aquí donde reside el sentido de la educación inicial, cuando los aprendices, descubren y concretan sus ideas, convirtiendo el hecho en una experiencia de aprendizaje significativo.

REFERENCIAS

- Blanco, A. (2017). Estrategias innovadoras de enseñanza y aprendizaje para la gerencia de aula. Caso: Instituto Psicopedagógico "Doctor Rodolfo Rodríguez". *Tesis de maestría*. Universidad de Carabobo. Recuperado en 14 de marzo de 2021, de <http://www.riuc.bc.uc.edu.ve/bitstream/123456789/4628/1/ablanco.pdf>

- Blanquiz, Y; Villalobos, M. (2018). Estrategias de enseñanza y creatividad del docente en el área de ciencias sociales de instituciones educativas de media de San Francisco. *Revista Telos*. Vol. 20, núm. 2. Recuperado en 14 de marzo de 2021, de: <https://www.redalyc.org/jatsRepo/993/99356889008/99356889008.pdf>
- Camilloni, A. (2019). La enseñanza del derecho orientada al desarrollo de la creatividad. *Revista Pedagogía Universitaria y Didáctica del Derecho*. Vol. 6 Núm. 1. Pp 5-22. Doi: 10.5354/0719-5885.2019.53743
- Carhuancho, I; Nolazco, F; Monteverde, L; Guerrero, M y Casana, K. (2019). Metodología para la investigación holística. 1 edición. Ecuador. Editorial de la Universidad Internacional del Ecuador. Recuperado en 14 de marzo de 2021, de: <https://repositorio.uide.edu.ec/bitstream/37000/3893/3/Metodolog%C3%ADa%20para%20la%20investigaci%C3%B3n%20hol%C3%ADstica.pdf>
- Córdoba, L; Hernández, P; Palacio, C y Tobón, J. (2017). Pilares de la educación inicial: mediadores para el aprendizaje. *Funlam Journal of Students' Research*. (2), 86-94. Doi: <https://doi.org/10.21501/25007858.2582>
- Frías, D y Pascual, M. (2020). *Diseño de la investigación, análisis y redacción de los resultados*. 1º Edición. Universidad de Valencia. España. DOI: <https://doi.org/10.17605/OSF.IO/KNGTP>
- Gallardo, E. (2017). *Metodología de la Investigación: manual autoformativo interactivo*. Primera edición. Universidad Continental. Perú. Recuperado en 14 de marzo de 2021, de: <http://repositorio.continental.edu.pe/>
- Granados, R. (2020). Revisión teórica de herramientas metodológicas aplicadas en la investigación criminológica. *Derecho y Cambio Social*. N° 59
- González, M; Dimas, J; Pérez, J; Tristán, J y Aguirre, H. (2015). Aplicación del modelo trans-teórico en la planificación docente de Educación Física de Nuevo León. *Revista de Ciencias del Ejercicio FOD*. Vol. 10, No. 10. Pp. 1-15. Recuperado en 14 de marzo de 2021, de: <http://eprints.uanl.mx/8898/1/Documento1.pdf>
- Gutiérrez, M y García, J. (2016). Estilos de aprendizaje y diseño de estrategias didácticas desde la perspectiva emocional del alumnado y del profesorado. *Revista de Estilos de Aprendizaje*. Vol. 9 No. 18. Recuperado en 14 de marzo de 2021, de: <https://revista.ieee.es/index.php/estilosdeaprendizaje/article/view/1043>
- Hamodi, C, López, V y López, A. (2015). Medios, técnicas e instrumentos de evaluación formativa y compartida del aprendizaje en educación superior. *Perfiles educativos*. vol.37 no.147. Recuperado en 16 de marzo de 2021, de: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-26982015000100009
- Jáuregui, F. (2017). Estrategias Aplicadas por los Docentes como Gerentes de Aula para el Fortalecimiento de los Aprendizajes. *Revista Cientific*. Vol. 2, N° 4–Mayo-Julio. Pág. 137-156. Doi: <https://doi.org/10.29394/scientific.issn.2542-2987.2017.2.4.8.137-156>
- López, R. (2017). *¿La creatividad: un lugar olvidado en la educación?* En: Estrategias de enseñanza creativa: investigaciones sobre la creatividad en el aula. 1º edición. Universidad de La Salle. Bogotá. Recuperado en 10 de marzo de 2021, de: <http://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/fce->

[unisalle/20180225093550/estrategiasen.pdf](http://www.unisalle.edu.ar/Colombia/fce-unisalle/20180225093550/estrategiasen.pdf)

Martínez, J; Palacios, G; Juárez, L. (2020). Diseño y validación del instrumento “enfoque directivo en la gestión para resultados en la sociedad del conocimiento”. *Revista Espacios*. Vol. 41 (Nº 01). Recuperado en 16 de marzo de 2021, de <https://www.revistaespacios.com/a20v41n01/a20v41n01p13.pdf>

Miranda, S y Ortiz, J. (2020). Los paradigmas de la investigación: un acercamiento teórico para reflexionar desde el campo de la investigación educativa. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*. Vol. 11, Núm. 21 Julio -Diciembre Doi: <https://doi.org/10.23913/ride.v11i21.717>

Otzen, T y Manterola, C. (2017). Técnicas de muestreo sobre una población a estudio. *Int. J. Morphol.*, 35(1):227-232. Recuperado en 16 de marzo de 2021, de: <https://scielo.conicyt.cl/pdf/ijmorphol/v35n1/art37.pdf>

Sánchez, M; García, J; Steffens, E y Hernández, H. (2019). Estrategias Pedagógicas en Procesos de Enseñanza y Aprendizaje en la Educación Superior incluyendo Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. *Información tecnológica*. 30(3), 277-286. Doi: <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-07642019000300277>

Troncoso C y Amaya, A. (2017). Entrevista: guía práctica para la recolección de datos cualitativos en investigación de salud. *Rev. Fac. Med.* Vol. 65 No. 2: 329-32. DOI: <http://dx.doi.org/10.15446/revfacmed.v65n2.60235>

Velásquez, J. (2017). Ambientes de aprendizaje para el desarrollo de la creatividad. En: *Estrategias de enseñanza creativa: investigaciones sobre la creatividad en el aula*. 1º edición. Universidad de La Salle. Bogotá. Recuperado en 10 de marzo de 2021, de: <http://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/fce-unisalle/20180225093550/estrategiasen.pdf>