

UNIVERSIDAD MAYOR DE SAN ANDRÉS
FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



TESIS DE GRADO

**EL HUMOR COMO ESTRATEGIA EDUCATIVA PARA EL
DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN ESTUDIANTES
DE 4TO DE SECUNDARIA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “SIMÓN
BOLÍVAR” DE LA CIUDAD DE EL ALTO**

POSTULANTE: Univ. Gabriela Claudia Quispe Machaca

TUTORA: Silvia Teresa Camacho Prado PhD.

LA PAZ – BOLIVIA
2022

DEDICATORIA

Esta tesis está dedicada:

A Dios quien ha sido mi guía, fortaleza para seguir a pesar de cada caída, por nunca abandonarme y estar conmigo hasta el día de hoy.

A mis padres Alcira y Ramiro quienes con su amor, paciencia y esfuerzo me han permitido llegar a cumplir hoy un sueño más, gracias por inculcar en mí el esfuerzo y valentía que demuestran cada día, de no temer a las adversidades porque Dios está conmigo siempre.

A mi hija Brihanna Natalia que hoy en día es el motor en mi vida y con su amor puro y sincero, me hace una mejor persona.

A mi tía Josefina (Madrina) que siempre me apoyo, aconsejo y me dio palabras de aliento que hicieron de mí una mejor persona y de una u otra forma me acompaña en todos mis sueños y metas.

AGRADECIMIENTOS

A mi familia, por haberme dado la oportunidad de formarme y haber sido mi apoyo durante todo este tiempo.

A mis docentes y de manera especial a mi tutora de tesis, por haberme guiado, no solo en la elaboración de este trabajo de titulación, sino a lo largo de mi carrera universitaria y haberme brindado el apoyo para desarrollarme profesionalmente y seguir cultivando mis valores.

A la Universidad Mayor de San Andrés, por haberme brindado tantas oportunidades y enriquecerme en conocimiento.

RESUMEN

El estudio presenta como objetivo principal, determinar el humor como estrategia educativa para el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de 4to de secundaria de la unidad educativa “Simón Bolívar” de la ciudad de El Alto, para su alcance se precisó una investigación de tipo descriptivo, con método inductivo – deductivo y diseño de investigación no experimental, la recolección de datos contemplo la aplicación de pruebas a una muestra probabilística de 101 estudiantes.

Entre los resultados principales relacionado al humor como estrategia educativa los estudiantes indican en el 29% que a veces el docente facilita estructurar ideas a través del humor para el desarrollo del aprendizaje de sus clases, el 33% casi siempre consideran que el uso del humor ayudaría a comprender las clases desarrolladas; el 35% mencionan que el cuento humorístico puede disminuir la tensión en ciertas situaciones; el 43% indican que el humor siempre ayudaría a relajarse. Lo referido al desarrollo del pensamiento creativo establece que presentan una creatividad media baja en las siguientes dimensiones, fluidez con un 42%, flexibilidad en un 45%, elaboración con un 66%. Por su parte la dimensión de originalidad tiene una creatividad alta en un 49%.

Por los datos obtenidos, se concluye que el pensamiento creativo no es retroalimentado, conllevando a que no se empleen técnicas y estrategias didácticas adecuadas para motivar a los estudiantes. En este sentido, se realizó una propuesta de Programa de implementación del humor como estrategia educativa para el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de 4to de secundaria de la unidad educativa “Simón Bolívar” de la ciudad de El Alto. La propuesta adopta la perspectiva del desarrollo del pensamiento creativo por parte de estudiantes y docentes, permitiendo interactuar con las experiencias de aprendizaje que se presenten en el aula, basadas en humor, donde el estudiante logre estimular su creatividad.

Palabras clave: El humor, estrategia educativa y pensamiento creativo.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	9
CAPÍTULO I BASES INDAGATORIAS	11
1.1. Estado de Arte	11
1.2. Planteamiento del problema	15
1.3. Formulación del problema de la investigación.....	17
1.4. Preguntas secundarias de la investigación.....	18
1.5. Propósito pedagógico	18
1.6. Objetivos.....	18
1.6.1. Objetivo General	18
1.6.2. Objetivo Específicos.....	18
1.7. Justificación.....	19
1.8. Delimitación de la investigación.....	21
1.8.1. Delimitación Espacial	21
1.8.2. Delimitación Temporal	21
1.8.3. Delimitación Temática.....	21
CAPÍTULO II CONCEPTUALIZACIONES Y FUNDAMENTO TEÓRICO.....	22
2.1 Fundamento teórico	22
2.1.1. El humor.....	22
2.1.2. El humor y la educación.....	23
2.1.3. Estrategia pedagógica del humor para el aprendizaje	25
2.1.4. El modelo pedagógico tradicional.....	28
2.1.5. El aprendizaje significativo	30
2.1.6. Creatividad.....	31
2.1.7. Los usos del pensamiento creativo	35
2.1.8. El proceso creativo	38
2.1.9. La personalidad creativa.....	40
2.1.10. Elementos de la creatividad	41
2.1.11. Componentes del pensamiento creativo	42
2.1.12. Las diversas formas de pensamiento creativo.....	43
2.1.13. Ámbitos de desarrollo del pensamiento creativo.....	45

2.1.14.	Importancia del desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes	48
2.1.15.	Factores que favorecen la creatividad	50
2.1.16.	Factores que inhiben la creatividad.....	52
2.2.	Contexto de la investigación	53
2.2.1.	Aspecto geográfico	53
2.2.2.	Aspecto sociocultural	54
2.2.3.	Aspecto educativo	54
2.2.4.	Descripción institucional	58
2.2.5.	Área de infraestructura y equipamiento.....	59
2.2.6.	Organización y administración.....	60
2.2.7.	Planificación curricular	60
CAPÍTULO III METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN		61
3.1.	Enfoque de investigación	61
3.2.	Tipo de Investigación	61
3.3.	Diseño de investigación.....	62
3.4.	Categoría de análisis.....	62
3.4.1.	Definición de las variables.....	63
3.4.2.	Operacionalización de Variables	63
3.5.	Población	64
3.6.	Muestra	64
3.7.	Técnicas de investigación	65
3.8.	Instrumentos de recolección de datos	66
3.9.	Procedimiento en la obtención de datos	67
CAPÍTULO IV.....		68
MARCO PRÁCTICO DE RESULTADOS.....		68
4.1.	Datos sobre el humor como estrategia educativa en estudiantes de 4to de secundaria de la Unidad Educativa “Simón Bolívar” de la ciudad de El Alto	68
1.¿	El docente facilita pautas que garanticen el humor para el desarrollo del aprendizaje de sus clases?.....	68
4.2.	Datos sobre el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de 4to de secundaria de la Unidad Educativa “Simón Bolívar” de la ciudad de El Alto	82
4.2.1.	Criterio fluidez	82
4.2.2.	Criterio flexibilidad	83

4.2.3. Criterio elaboración	84
4.2.4. Criterio originalidad	86
CAPÍTULO V.....	88
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	88
5.1. Conclusiones.....	88
5.2. Recomendaciones	92
CAPÍTULO VI.....	94
PROPUESTA.....	94
6.1. Presentación.....	94
6.2 Justificación	95
6.3. Funciones del humor como estrategia educativa.....	96
6.4. Objetivos del Programa Educativo	97
6.4.1 Objetivo General.....	97
6.4.2 Objetivos Específicos.....	97
6.5. Fase operativa: Desarrollo del Programa Educativo	97
6.5.1. Estrategia educativa del humor: Inicio.....	98
6.5.2. Estrategia educativa del humor: Desarrollo	99
6.5.3. Estrategia educativa del humor: Finalización	105
6.6. Cronograma.....	106
6.7. Recursos económicos y materiales.....	106
6.8. Evaluación del programa	107
BIBLIOGRAFÍA.....	109
ANEXOS.....	114

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. El docente facilita pautas que garanticen el humor para el desarrollo del aprendizaje de sus clases	69
Gráfico 2. El docente utiliza técnicas basadas en el humor (chistes, comedias, caricaturas, entre otros) para desarrollar capacidades intelectuales	70
Gráfico 3. La metodología utilizada por el docente incluye al humor para obtener mejores conocimientos	71
Gráfico 4. El docente promueve actividades para trabajar en clases por medio del humor	72
Gráfico 5. El docente promueve actividades prácticas a través del para reforzar lo teórico	73
Gráfico 6. El docente fomenta trabajos en el cual los estudiantes desarrollen sus destrezas con humor	74
Gráfico 7. El docente inventa chistes o historias graciosas durante el desarrollo de clases	75
Gráfico 8. Consideras que el uso del humor te ayudaría a comprender las clases desarrolladas	76
Gráfico 9. Te gustaría realizar historietas cómicas como parte de tu aprendizaje	77
Gráfico 10. Consideras que el docente puede usar chistes para un mejor aprendizaje en sus clases	78
Gráfico 11. Consideras que el cuento humorístico puede disminuir la tensión en ciertas situaciones, al contar algo gracioso	79
Gráfico 12. En tu salón de clases considerar que se puede controlar una situación difícil contando un Chiste	80
Gráfico 13. El usar el humor ayudaría a relajarte	81
Gráfico 14. El docente utiliza técnicas grupales (debates, mesa redonda, paneles, trabajo en equipo, entre otro) para transmitir conocimientos	82
Gráfico 15. Imagina que alguien ha comenzado a dibujar pero no ha terminado los siguientes dibujos. Termina de dibujarlos tú, pero haz un dibujo que creas que no se le va a ocurrir a nadie más en la clase	83
Gráfico 16. Haz un dibujo diferente para cada cuadrado o círculo	84
Gráfico 17. Piensa en todos los juegos distintos que podrías realizar con una cuerda. Cuantas más cosas se te ocurran mucho mejor	85
Gráfico 18. Imagina a un extraterrestre que no se parece en nada a los humanos. Explica cómo te lo imagina	86

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. El docente facilita pautas que garanticen el humor para el desarrollo del aprendizaje de sus clases	68
Tabla 2. El docente utiliza técnicas basadas en el humor (chistes, comedias, caricaturas, entre otros) para desarrollar capacidades intelectuales	69
Tabla 3. La metodología utilizada por el docente incluye al humor para obtener mejores conocimientos	70
Tabla 4. El docente promueve actividades para trabajar en clases por medio del.....	71
humor	71
Tabla 5. El docente promueve actividades prácticas a través del humor para reforzar lo teórico	72
Tabla 6. El docente fomenta trabajos en el cual los estudiantes desarrollen sus destrezas con humor	73
Tabla 7. El docente inventa chistes o historias graciosas durante el desarrollo de clases	74
Tabla 8. Consideras que el uso del humor te ayudaría a comprender las clases desarrolladas	75
Tabla 9. Te gustaría realizar historietas cómicas como parte de tu aprendizaje	76
Tabla 10. Consideras que el docente puede usar chistes para un mejor aprendizaje en sus clases	77
Tabla 11. Consideras que el cuento humorístico puede disminuir la tensión en ciertas situaciones, al contar algo gracioso	78
Tabla 12. En tu salón de clases considerar que se puede controlar una situación difícil contando un Chiste.....	79
Tabla 13. El usar el humor ayudaría a relajarte.....	80
Tabla 14. El docente utiliza técnicas grupales (debates, mesa redonda, paneles, trabajo en equipo, entre otro) para transmitir conocimientos	81
Tabla 15. Imagina que alguien ha comenzado a dibujar pero no ha terminado los siguientes dibujos. Termina de dibujarlos tú, pero haz un dibujo que creas que no se le va a ocurrir a nadie más en la clase	82
Tabla 16. Haz un dibujo diferente para cada cuadrado o círculo.....	83
Tabla 17. Piensa en todos los juegos distintos que podrías realizar con una cuerda. Cuantas más cosas se te ocurran mucho mejor.....	84
Tabla 18. Imagina a un extraterrestre que no se parece en nada a los humanos. Explica cómo te lo imagina.....	86

INTRODUCCIÓN

El ser humano recurre al humor cuando quiere distraerse, siendo que los estudiantes por medio de sus grupos al igual acuden al humor en sus momentos libres. Sin embargo, relacionado al contexto educativo pareciera que enseñar es algo serio y enteramente distante del humor, donde las prácticas docentes encuentra pocas situaciones humorísticas.

Interpretar que la separación entre enseñanza y humor radica en que el contexto educativo, intenta seriamente transmitir los saberes científicos re contextualizando los saberes a enseñar de modo comprensible para quienes aprenden (Chevallard, 1997), proceso en el cual parece quedar relegada la posibilidad de disfrutar de aquello que se aprende y se enseña en las prácticas educativas.

Por tanto, se da el interés por investigar el tema, porque requiere de un estudio metódico más profundo, que analice material empírico y teórico acerca de si el humor como estrategia educativa puede influir en el desarrollo creativo en los estudiantes, puesto que la creatividad permite al ser humano y por ende a los estudiantes hacer contacto con una parte interior que le ayuda al desarrollo de la intuición, la imaginación, la iniciativa y la percepción, así como en la creación de nuevas ideas o soluciones innovadoras ante cualquier tipo de problema.

Por tanto, se debe tener la necesidad de que la educación se adecue a estas necesidades, teniendo en cuenta que el desarrollo del estudiante no solo se basa en el aprendizaje cognitivo, sino se puede aprender de diferentes maneras de ahí una propuesta en la cual es plantea el humor como estrategia educativa para el desarrollo de la creatividad, para que los docentes tomen conciencia de que una persona creativa toma conciencia y asume sus propias contradicciones siendo capaz de aceptar y afrontar toda clase de situaciones en las que la persona no está de acuerdo. Por tanto, el desarrollo de la investigación se presenta en los siguientes capítulos:

El *primer capítulo*, contiene las bases indagatorias en el cual se presentan los antecedentes, el planteamiento del problema, la formulación del problema, preguntas secundarias de la investigación, el objeto de estudio, propósito pedagógico, el objetivo general, los objetivos específicos, la justificación, alcances, actualidad, novedad y visión horizontal del cuerpo de la tesis.

En el *segundo capítulo*, se consigna las conceptualizaciones y fundamento teórico por medio de la creatividad y el humor. Asimismo, se presenta el contexto de la investigación realizando una descripción institucional.

En el *tercer capítulo*, se hace referencia a la metodología de la investigación, a través del tipo de investigación, método, técnicas y fuentes, formulación de la hipótesis, diseño de la investigación, descripción cualitativa y cuantitativa tanto de la población como la muestra, los instrumentos de recolección de datos y el procedimiento en la obtención de datos.

En el *cuarto capítulo*, presenta el marco práctico de resultados por medio de la aplicación de los instrumentos, analizando los datos obtenidos.

En el *quinto capítulo*, se presentan las conclusiones y el establecimiento de las recomendaciones del proceso de investigación como consecuencia de las conclusiones y el trabajo de investigación.

El *sexto capítulo*, describe la propuesta, por medio de su presentación, justificación, objetivos, impacto, desarrollo del programa educativo, cronograma, recursos económicos y materiales, como también la evaluación del programa.

Finalmente, se muestra el contenido de una amplia referencia bibliográfica y anexos respectivos.

CAPÍTULO I

BASES INDAGATORIAS

1.1. Estado de Arte

Se comienza señalando que en las antiguas civilizaciones se encuentra el aspecto del humor en textos sumerios y asirios, como también en gráficos y escritos en la cultura del Antiguo Egipto (Cheauré & Nohejl, 2014)

Ahora bien, prosiguiendo con los antecedentes sobre el tema de humor se establece que en la antigua Grecia se da la comedia griega, denotándose la existencia de un libro de chistes de aquel periodo (Philogelos) y las representaciones gráficas divertidas que se han conservado en la cerámica pintada (Foka, 2015).

En la antigua Roma, se manifiesta que fue parecida a los griegos con dos exponentes principales como Plauto y Terencio, donde algunos de sus poemas son una muestra de humor al más alto nivel. Otro género de invención romana fue la sátira. Por lo menos en el nombre ("satura" en latín). En la época medieval se precisaban obras con aspectos humorísticos, donde algunos predicadores empleaban figuras e historias amenas (a veces de tonos bastante subidos) en sus sermones religiosos. La idea era, probablemente, atraer la atención de los fieles divirtiéndoles un poco entre los pesados consejos morales y teológicos.

En la edad moderna existen dos cambios íntimamente relacionados: la difusión de la imprenta en Europa y el Renacimiento. Estos cambios determinan una revolución en la producción de obras humorísticas (o con contenidos parcialmente humorísticos) y en el consumo y concepto social del humor. Donde, el humor simple y desmedido medieval se transforma en un humor más sofisticado y refinado. (Cheauré & Nohejl, 2014)

Ahora bien, se presentan investigaciones realizadas sobre el tema propuesto mismas que si bien no presentan directamente la investigación planteada, nos permiten acercarnos a la situación con la cual se pretende investigar. Por lo que, un primer estudio se encuentra en el de Garzón Omar del año 2019 por medio de "El

efecto del humor en el aula”, misma que explora la pertinencia del humor en el contexto actual de la tecnoeducación y sus beneficios en el proceso pedagógico docente y para la convivencia escolar. El trabajo desarrollo una propuesta práctica a través de un cuestionario Gráfico sobre los géneros del humor, en donde se observó y se reflexionó sobre el sentido del humor en maestros y estudiantes de secundaria. Se puso en consideración que el entendimiento y vínculo emocional del humor es indispensable para promover los procesos de empatía e integración en el salón de clases.

Por lo referido, entender la función dialógica del humor en el aula es fundamental para superar el reduccionismo histórico de la clase y sobre todo para que las planificaciones educativa en el aula estén a la vanguardia con respecto a las aptitudes y gustos, asociados con las particularidades sociales, con la cultura de la vida escolar y las nuevas tecnologías, con esto quiero decir que el humor también pueda ser concebido como fuente de conocimiento y tenga su espacio de descubrimiento y experimentación en el aula. (Garzón, 2019)

Por su parte, Rodríguez y León en el año 2011 por medio de su título “El humor como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo de tipología de textos: Descriptiva argumentativa, en estudiantes de grado 11° de la educación media”, establecen que el humor es un estado de ánimo, una disposición que desarrolla la capacidad del ser humano de reírse no solo de los sucesos del medio circundante sino también de reírse de sí mismo. El humor es recomendado como un mecanismo para disminuir las tensiones y se puede incluir en el aula de clase, es por eso que, surge la propuesta de este estudio, en el que mediante el desarrollo de un tema de lengua castellana "tipología de textos: descriptiva argumentativa", se determinó las diferencias que existen en el aprendizaje significativo de los estudiantes de grado 11° de educación media, al comparar los grupos de Lengua Castellana A, B y C con los que se utiliza la estrategia pedagógica del humor y los grupos D, E y F que se desarrolla con la estrategia pedagógica tradicional, en la Institución Educativa Rufino José Cuervo Centro de Armenia Quindío Colombia, en 2008.

Otro estudio se encuentra en el referido sobre “El humor en los proceso de enseñanza y aprendizaje” de Pirowicz Denise del año 2010, señalando que se propone investigar si la utilización del humor por parte de quien enseña favorece el proceso de enseñanza-aprendizaje. Su estudio utilizó una muestra intencional de artículos acerca de investigaciones empíricas sobre la inclusión del humor en el aula, cuya particularidad es su inexistencia en idioma castellano proviniendo, en cambio, del mundo anglosajón. Se aplicó a este material una metodología de análisis de contenido cualitativo a partir de la elaboración de diversas categorías.

Entre sus resultados indican que esas investigaciones están basadas, en su mayoría, en una perspectiva empirista y desde allí proponen una didáctica pragmática. Tales investigaciones atribuyen de modo genérico una influencia positiva a la utilización adecuada del humor en los procesos de enseñanza-aprendizaje, por cuanto modifican aspectos interpersonales e intrapersonales como los afectivos, sociales y cognitivos. Sin embargo, en la tesis se concluye que la inclusión del humor en al aula requiere de nuevas investigaciones que utilicen perspectivas teóricas más actuales. Se posibilitaría así otro tipo de análisis más preciso acerca de cuáles son realmente los aspectos contextuales de la escena áulica que se verían afectados al usar el humor en el proceso de enseñanza-aprendizaje como una herramienta útil para favorecer, por ejemplo, el cambio conceptual (Pirowicz, 2010).

Con respecto al desarrollo de la creatividad se presenta un estudio titulado “Desarrollo de la creatividad mediante una estrategia lúdica en niños de 4 a 6 años del “círculo infantil Mä Wawaki” de la Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación de la Universidad Mayor De San Andrés” de Núñez del año 2017, investigación que aborda la temática del desarrollo de la creatividad con la aplicación de actividades lúdicas, la práctica de juegos y el uso de juguetes, como medio fundamental del aprendizaje del niño en esta etapa del desarrollo biopsicosocial. Es evidente que la creatividad como aptitud innata en el niño se desarrolla de acuerdo al contexto, cultura, y otros factores; por ello, en el campo

educativo es necesario establecer heurísticas que permitan despertar esta capacidad y sus dimensiones con actividades lúdicas precisas.

Esta investigación propone una estrategia lúdica con un programa de 21 talleres para el desarrollo de la creatividad mediante la elaboración de juguetes y la práctica de juegos. El Círculo Infantil Mä Wawaki es el lugar donde se ha llevado a la práctica el experimento, empleando tres técnicas de investigación: entrevista individual, observación y aplicación de pruebas, cada una de ellas con sus respectivos instrumentos, permitieron medir y evaluar el desarrollo de las dimensiones con la creatividad, cuyos resultados exitosos se detallan con precisión en el desarrollo de este informe de investigación (Nuñez, 2017)

Como acercamiento al tema de investigación se establece el de Laboy y Nuñez titulado “Humor y creatividad en organizaciones educativas” de la gestión 2018, que refiere en la Psicología Industrial-Organizacional, señalando que el humor y la creatividad han sido estudiados individualmente por diversos autores. Sin embargo, es raro encontrarlos en una investigación que estudie la relación entre ambos conceptos. Esta fue precisamente la idea central de nuestro trabajo: desde el marco de la Psicología Positiva, estudiar las relaciones entre el humor y la creatividad desde la particularidad de las organizaciones educativas que son las escuelas privadas.

Por tanto, los autores mencionados utilizaron investigaciones de Martin, et al. (2003) para ver al humor como distintos estilos de humor. Por otro lado, para trabajar la creatividad, hemos utilizado el Modelo de doble vía de De Dreu et al. (2008). La metodología ha sido mixta, midiendo el humor desde una perspectiva cuantitativa y reflexionando sobre la creatividad desde lo cualitativo. Los resultados sugirieron que, de existir relaciones entre el humor y la creatividad, parece ser necesario abandonar la conceptualización de la creatividad desde el Modelo de doble vía y estudiar al humor desde una perspectiva más profunda o diversa. Además, los resultados podrían ser aplicados a todo tipo de organización donde exista aprendizaje (Laboy & Nuñez, 2018).

1.2. Planteamiento del problema

Uno de los problemas latentes aún en la educación boliviana, es la continuación de un modelo tradicionalista, puesto que aún se enseña a seguir instrucciones, donde las personas son programadas para seguir conocimientos exactos y otorgar respuestas correctas acorde a textos educativos de la enseñanza tradicional, lo que conlleva a que no se presenten soluciones creativas u ofertar cambios innovadores para que el pensamiento se vuelva crítico de la realidad, donde la mente pueda pensar más allá de lo escrito y formal, permitiendo un alcance de sus posibilidades inmediatas.

Asimismo, parecería que enseñar es algo serio, y enteramente distante del humor, donde en las prácticas docentes se encuentra pocas situaciones humorísticas, reflejándose que la risa está muy distante de convertirse en una estrategia mediadora para el aprendizaje, llevando a que se dé una relación horizontal de docente y estudiante caracterizada por la ausencia de una comunicación abierta y eficaz y que fomenta la reciprocidad del proceso educativo.

Tal como señala Chevallart (1997) se podría pensar que la raíz de la escisión entre enseñanza y humor radica en que la escuela intenta transmitir de manera seria los saberes científicos recontextualizando los saberes a enseñar de modo comprensible para quienes aprenden, proceso en el cual parece quedar relegada la posibilidad de disfrutar de aquello que se aprende y se enseña en las prácticas educativas.

Un claro ejemplo, se denota cuando un maestro pide a un niño que dibuje un paisaje y el mismo es muy original y pinta todo de negro, el profesor le rectifica; el profesor no está preparado para ser sorprendido y, habitualmente, no le gusta ser sorprendido; el profesor quiere que las respuestas en los ejercicios y en los exámenes se ajusten a lo que dice el libro o él ha explicado, y eso limita el potencial de los estudiantes, los hace más torpes y menos inteligentes porque utilizan poco la imaginación, no se les deja ser creativos, y así pasa que, cuando salen de primaria, y aún más de

secundaria, son menos creativos que cuando llegaron a la escuela” (Rius, 2015, párr. 3).

Al respecto no queda exento de esta problemática la educación boliviana y por ende de los estudiantes de la Unidad Educativa “Simón Bolívar” de la ciudad de El Alto, siendo que los elementos esenciales del sistema que conecta las actividades y la comunicación no favorecen la creatividad ni el fortalecimiento psicológico para que los estudiantes se lancen con decisión a construir sus aprendizajes; esto se debe a los siguientes factores:

- Los contenidos de diferentes materias y las actividades diseñadas para el aprendizaje están principalmente dirigidos a la apropiación de conocimientos y estrategias de acción cognitivas, pero se pasa por alto el desarrollo de recursos destinados a formar la personalidad y a estimular el comportamiento creativo.
- El carácter reproductivo (repetitivo) y no productivo de las actividades pedagógicas que se solicita a los estudiantes, obstaculiza la estructuración de enseñanzas en forma de problemas que inviten al descubrimiento junto con soluciones creativas.
- El sistema educativo boliviano no genera una relación creativa entre los docentes y estudiantes; en consecuencia, dicha relación tampoco se caracteriza por un clima emocionalmente positivo y motivacional respecto a la individualidad. Estas tendencias echan por la borda los postulados constructivistas pues, una cosa son las declaraciones teóricas, y otra la práctica pedagógica donde los profesores se rezagaron en los aportes para enaltecer un modelo educativo más proactivo y propenso a los estímulos creativos.
- En la mayoría de los casos, se estimula únicamente los resultados obtenidos en la apropiación o reproducción de conocimientos, sin valorar adecuadamente los logros que el alumno va alcanzando en el desarrollo de sus propios intereses, motivaciones y visiones de mundo (Gamboa, 2011, p. 12).

Por lo que, se determina que mediante el humor como estrategia educativa se enfocara hacia una propuesta para romper la tradicionalidad de la educación, y crear un ambiente agradable de aprendizaje y comprensión de los temas propios de la educación, conllevando a encontrar el desarrollo de la creatividad, mismo que será capaz de encontrar las mejores soluciones a los problemas, transformar el mundo para hacerlo más confortable, afrontar nuevos retos.

En este sentido, se considera que en estudiantes el humor es una circunstancia que se presenta en forma natural y puede cambiar el proceso en el desarrollo de una clase, por lo que es fundamental reconocer y emplear el humor como parte constructiva en el proceso pedagógico, conllevando a ejercer una importante influencia en las actitudes y la ejecución de la clase.

Tal como lo mencionaría Escalona (2000), el sentido del humor positivo aumenta el agrado del aprendizaje, reduce las defensas, incrementa la disponibilidad, abre la comunicación y aumenta la sensación personal de pertenencia. Así como también, el humor ayuda a que los estudiantes que presentan patrones defensivos, no creativos e incluso hostiles, cambien el patrón no constructivo y reduzcan el desarrollo del mismo.

Por tanto, el docente que hace uso del humor como estrategia educativa para el desarrollo de sus clases permite que los estudiantes puedan aprender de manera positiva, motivadora, les guste participar en una clase donde se sale de la rutina pero dentro del respeto y sana convivencia entre docente y estudiante.

1.3. Formulación del problema de la investigación

¿De qué manera el humor como estrategia educativa se manifiesta en el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de 4to de secundaria de la Unidad Educativa “Simón Bolívar” de la ciudad de El Alto?

1.4. Preguntas secundarias de la investigación

- ¿Cuál es la presencia del humor como estrategia educativa en los estudiantes?
- ¿Cómo evaluar el humor como estrategia educativa?
- ¿Cuál es el desarrollo del pensamiento creativo en los procesos de aprendizaje de estudiantes?
- ¿De qué manera el humor como herramienta permitirá el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes?

1.5. Propósito pedagógico

La presente investigación tiene el propósito de describir el humor como estrategia educativa.

1.6. Objetivos

1.6.1. Objetivo General

Describir el humor como estrategia educativa en el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de 4to de secundaria de la Unidad Educativa “Simón Bolívar” de la ciudad de El Alto.

1.6.2. Objetivo Específicos

- Realizar un diagnóstico de la presencia del humor como estrategia educativa en los estudiantes.
- Realizar una evaluación del humor como estrategia educativa a través de la aplicación de una prueba.
- Identificar la presencia del desarrollo del pensamiento creativo en los procesos de aprendizaje de estudiantes a través de la aplicación de una prueba
- Determinar el humor como herramienta para el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de 4to de secundaria de la Unidad Educativa “Simón Bolívar” de la ciudad de El Alto por medio de un programa educativo.

1.7. Justificación

El interés por investigar el presente estudio reside en que se requiere de un estudio metódico más profundo, que analice desde una perspectiva teórica relacionada con la obtención de datos sobre el humor como estrategia educativa y poder desarrollar el pensamiento creativo. Lo cual significa que el humor se perfila como una estrategia para favorecer los procesos de enseñanza-aprendizaje y poder reflexionar acerca de la práctica docente.

Por lo anteriormente expuesto se quiere manifestar que el humor fortalece los procesos de aprendizaje en el aula, donde las manifestaciones de comicidad y de chiste en el aula, pueden ser respuesta a varias situaciones como que la clase esta aburrida, no les gusta el tema que están tratando, están cansados, entre muchas otras; en las que el docente está involucrado directamente o indirectamente, ya que es quien orienta la sesión de clase y es el encargado de guiar el proceso que se lleva a cabo. Por ello, el sentido del humor puede ayudar a explorar nuevos caminos para aliviar las tensiones en aula.

En la educación el humor y la risa van de la mano formando un modelo de trabajo que marca una relación educativa de enseñanza y aprendizaje, teniendo como objetivo principal que el docente y el estudiante tengan una clase armonizada, pasándola bien mientras uno enseña y el otro aprende (riendo). El humor es significativo en el mundo educativo, existen investigaciones que demuestran que los estudiantes prefieren ir a clases con docentes divertidos, siendo que el humor hace que disfrutemos más las clases, aumentando la motivación de los estudiantes para aprender y mejor dentro de las clases.

Por otra parte, el humor aplicado en el aula mejorara las relaciones entre docente y estudiante, motivando la enseñanza y estimulando la atención, mejorando los procesos de memorización del estudiante convirtiendo el acto de aprender en algo apetecible, estimulante, divertido y creativo.

De la misma manera es importante desarrollar el pensamiento creativo porque ayudará posteriormente a los estudiantes a tener un aprendizaje de calidad, permitiendo

tener mayor autonomía, pues podrá desplazarse con toda libertad y seguridad por su entorno. Es de interés porque permitirá incentivar y concientizar al docente, para que apliquen diferentes técnicas que fortalezca la creatividad, ayudando a ser reflexivos, analíticos, creativos e innovadores, para no tener problemas en el aprendizaje.

La investigación conlleva a que se desarrollen diferentes materiales a través del humor con los cuales los estudiantes no solamente se divertirán, sino que favorecerá el desarrollo cognitivo, social y emocional, lo que a su vez la convierte en una herramienta educativa, poderosa, puesto que desarrollan competencias intelectuales a medida que van creciendo.

En este sentido, es necesario que la educación busque alternativas pedagógicas que permita a los estudiantes adquirir aprendizajes significativos; utilizar medios educativos para atraer la atención, los cuales pueden utilizarse antes, durante o después de un contenido curricular específico. La estrategia educativa del humor es una propuesta que es necesario experimentar en el contexto educativo, con los códigos de nuestro propio humor, para saber si es posible que los estudiantes desarrollen su pensamiento creativo.

La propuesta de la utilización de una estrategia fundamentada en el humor para el desarrollo de clases, tendrá relevancia a considerar que la educación es un proceso profundo para generar estrategias educativas como alternativas de formación; es necesario identificar las estrategias y sus enfoques, para poder re-conceptualizar y transformarlas, no solo, en acciones aisladas sino en sus fundamentos y principios. Además, porque apremia en el ámbito de la educación, proponer alternativas educativas que permitan el desarrollo de los estudiantes con una mentalidad sana, libre de presiones que garantice un aprendizaje creativo.

Por tanto, con la presente investigación se pretende demostrar que el uso del humor en el aula puede desarrollar el pensamiento creativo, presentada como una estrategia para favorecer los procesos de enseñanza-aprendizaje, siendo que los resultados de esta tesis podrán tener una eventual transferencia a la reflexión

didáctica de diferentes niveles educativos, a las estrategias y prácticas de enseñanza y a la formación de docentes, así como sugieren la necesidad de emprender investigaciones sobre el tema en nuestro medio, favoreciendo en un sentido amplio al aprendizaje en todos los niveles educativos.

Asimismo, la relevancia que tiene la investigación es que tiene un aporte Socioeducativo ya que se presenta una propuesta que responderá a un problema social que afecta el desempeño y desarrollo escolar, favoreciendo la educación, el aprendizaje y el desarrollo de comportamientos positivos y competencias personales y profesionales, con el fin de que las personas desarrollen en los ámbitos personal, social, familiar y laboral, desarrollando un modelo de vida autónomo, responsable y satisfactorio.

1.8. Delimitación de la investigación

1.8.1. Delimitación Espacial

La investigación se realizó en la Unidad Educativa “Simón Bolívar” de ciudad de El Alto, ubicado en la avenida Tiwanacu, carretera a Viacha, altura Surtidor Gran Bretaña.

1.8.2. Delimitación Temporal

El tiempo en el cual se desarrolló la investigación fue en la gestión 2021.

1.8.3. Delimitación Temática

La presente temática se centra en el área de la psicopedagogía por cuanto el propósito pedagógico es el humor como estrategia educativa y el pensamiento creativo.

CAPÍTULO II

CONCEPTUALIZACIONES Y FUNDAMENTO TEÓRICO

2.1 Fundamento teórico

2.1.1. El humor

El humor nace de una experiencia radical del ser humano:

El sentir los límites de lo individual. El contexto universal del humor es lo inmediato y sus límites. Por tanto, el humor implica vernos viviendo. Es una matriz de acción que nos mueve a una perspectiva abierta para entendernos. En ella está implícito los siguientes factores: aceptar las limitaciones, corregir errores, abrirnos a la experiencia, superar los límites que nos imponen y principalmente escapar del sufrimiento (Muñiz, 2005, p. 2)

Asimismo, se menciona que el humor es:

La capacidad de integrar toda nuestra vida y dotaría de una coherencia entre las acciones, sentimiento y pensamientos. Conduce a la paciencia, tranquilidad y tolerancia. Observa la realidad objetiva. Se toma el mundo en su justa media, es flexible, ridiculiza los extremos opuestos y apuesta por la solidaridad (Hernández, 2001, P. 71). El humor es el reconocimiento y la expresión de incongruencias y peculiaridades de una situación o conducta determinada. La capacidad para el humor, especialmente, revela una habilidad para apreciar y jugar con los absurdos diarios e implica la capacidad para reírnos de nuestras propias debilidades (Gorkin, 2004, p. 21).

De esta manera, se precisa que el humor que aquella apuesta a proporcionar explosiones de felicidad mismas que deben ser incorporado a la actitud de vida, mismo que a la vez permite sobrellevar los problemas o dificultades que se presentan y que impulse a la creatividad e innovación de las personas.

Por otro lado, Contreras y Esguerra (2006) señalan que el humor es una de las fortalezas que proporciona mayor bienestar, lo cual se relaciona con las expectativas que las personas tienen acerca del futuro, es una disposición estable y generalizada de ver la vida de forma positiva. Implica un sentido de control personal, así como la habilidad para encontrar sentido a las experiencias de la vida y se asocia a una mejor salud mental. Se ha encontrado que esta variable tiene efectos favorables sobre el curso de la enfermedad, aumenta la supervivencia en pacientes terminales e incide sobre la percepción de bienestar y salud en general.

2.1.2. El humor y la educación

A lo largo de la historia de las ciencias de la educación, se ha comprobado que el empleo del humor en el aula puede ser útil para el aprendizaje más efectivo. Las bromas y los contenidos humorísticos enmarcados en el currículo y en los propósitos de educación de un curso, pueden facilitar la retención de conceptos y habilidades.

En este sentido, “el humor en educación es un modelo de trabajo y marca un estilo de relación educativa, de enseñanza y de aprendizaje” (García & Koldobika, 2005, p. 30).

Por tanto, el humor ayuda a conocer y comprender el mundo que nos rodea, coadyuvando a ver la realidad desde diferentes perspectivas. Por medio del humor se genera un estilo peculiar de enfocar la tarea educativa, sirviendo de ayuda para controlar los conflictos y aliviar las tensiones que se generan día a día, también ayuda a pensar y estimular la creatividad, fomentando el pensamiento divergente y creativo de nuestro cerebro (Barrio & Fernández, 2010)

Un estudio de tesis hecho por Pirowicz, en 2010, es bastante lúcido al hablar sobre las diferentes teorías y experimentos sobre el humor, que se realizaron a lo largo de la historia, según las cuales el uso del humor facilita la entrada de conocimientos en la mente, según que se utilice en el momento adecuado y el lugar adecuado. En su tesis, la autora repasa algunos experimentos interesantes, uno de los cuales es el de Ziv (1988), que se volvió un referente acerca del uso del humor en el aula. El

experimento de este investigador se divide en varias fases, que llevó a cabo a lo largo de unos cuantos años, durante los cuales corroboró su hipótesis respecto a la utilidad del humor en el aula. Al respecto, Pirowicz tiene un comentario largo, que dice:

En un primer experimento participan 161 alumnos de un curso de estadística, divididos en dos grupos randomizados en cuanto a sexo; uno funciona como grupo experimental y el otro como control. En el grupo experimental, el docente utiliza recursos humorísticos dosificados de acuerdo a estudios previos. Se implementa como instrumento de evaluación el examen final. Los resultados obtenidos evidencian una alta correlación entre el uso del humor y los aprendizajes adquiridos. Luego Ziv replica el experimento con el objetivo de verificar los resultados del primer estudio, a fin de generalizarlos. Utiliza la misma metodología, pero con estudiantes de profesorado que cursan psicología, todas ellas mujeres. Los resultados demuestran la importancia favorable que implica el uso del humor por parte del docente en los aprendizajes de los alumnos, donde las condiciones en las que se introdujo el humor se prepararon con anticipación y subraya que las implicancias didácticas de esta condición son significativas, ya que plantean la necesidad de planificar la introducción del humor, que debe guardar relación con los contenidos, ser ilustrativo y tener en cuenta, también, las evaluaciones. (Pirowicz, 2010)

De tal manera, el experimento de Ziv le ayudó a concluir que el humor tiene efectos positivos en la enseñanza. Con la ayuda de herramientas de evaluación sencillas, como lo son los clásicos exámenes, pudo comprobar que los estudiantes con los cuales experimentó habían mejorado sus resultados, su capacidad de retención. Es posible que otros factores externos hayan incidido en su capacidad para captar la información y reproducirla; sin embargo, el hecho de que un grupo tan grande mostrara resultados superiores a los del grupo de control, siendo la única variable conocida el uso del sentido del humor por parte del docente, es bastante ilustrativo respecto a los efectos que tiene esta práctica en el alumnado.

Es importante reconocer la importancia que tiene el humor empleado como recurso didáctico. Gracias al humor se estimulan y enriquecen los procesos de enseñanza-aprendizaje (Droin, 1993 citado en Fernández, 2003).

En los procesos de enseñanza el humor como recurso pedagógico introduce variables innovadoras y tanto en la elaboración de nuevos y creativos materiales como en la transmisión de la información. Así mismo, empleando el sentido del humor se consigue mejorar los aprendizajes adquiridos al aumentar la motivación y reforzar la actitud positiva de los educandos. Asimismo, se señala que “el humor es un condicionamiento irremplazable en la enseñanza, que agudiza la mente y el apetito de saber” (Barlow, 1977, p. 33 citado en Fernández, 2003).

De tal manera, el humor va de la mano con la educación, ya que mejora la capacidad de retención de los estudiantes, facilitando así el trabajo de los docentes.

2.1.3. Estrategia pedagógica del humor para el aprendizaje

Existen razones concretas por las cuales es posible sostener que el humor es una herramienta pedagógica útil. Como se vio en el apartado anterior, experimentos han demostrado la mejora en la capacidad de retención de los estudiantes. En sentido similar, un libro de Weems (2015) concluye, luego de revisar los resultados de varias investigaciones, en la forma en que el humor resulta útil para estudiantes y docente:

Los investigadores comprobaron la retención de los alumnos, seis semanas después de empezar las clases, y descubrieron que aquellos que habían asistido a las clases con un humor relacionado con la materia del curso obtuvieron una nota bastante más alta que los demás alumnos. En resumen, que el humor es beneficioso para el aprendizaje, aunque solo si se centra en lo que intentamos aprender. Relacionar el humor con el material aprendido resulta clave porque mantiene la mente centrada. El humor obliga a nuestra mente a trabajar más que si las ideas se le presentaran de una manera directa, un esfuerzo que resulta esencial por la misma razón que levantar pesas es fundamental para construir el músculo: porque ese esfuerzo extra nos

hace más fuertes. Los beneficios del humor incluso pueden durar largos periodos de tiempo. (Weems, 2015, ps. 216-217)

En este sentido, desde una perspectiva psicológica y didáctica, el humor tiene un efecto interesante en la mente, dado que estimula partes del cerebro, forzándolas a trabajar y a mantener la atención, a la vez que genera una sensación placentera, quizá por el mismo hecho de que se está recibiendo una estimulación, contrario a lo que sucede cuando se imparten contenidos sin humor ni algún otro tipo de estímulo que atraiga la atención de los estudiantes. Así, cuando los docentes solo leen, o repiten de memoria constantemente, la información que en el pasado aprendieron, los estudiantes tienen mayor dificultad para retener dicha información, dado que su mente divaga, se pierde entre las explicaciones poco interesantes y la monotonía.

Las estrategias pedagógicas surgen como una respuesta a las inquietudes y preocupaciones que tiene el educador con relación al aprendizaje del estudiante. Su énfasis es poner el aprendizaje más en función de quien aprende que de quien enseña. En este estudio se elaboraron desde dos ejes: el aprendizaje y la vida cotidiana, debido a que tiene en cuenta que el proceso de aprendizaje, consiste tanto en la reproducción de los contenidos, como en la elaboración de los mismos, lo que el estudiante sea capaz de hacer. Además de esto, dicho proceso cuenta con cinco posibles instancias: con el educador, el grupo, consigo mismo, con el contexto, con los materiales y los medios (Puche & Lozano, 2002, p. 19).

Por tanto, con el humor se opera un cambio de perspectiva en los estudiantes y el docente, en el sistema en general, que los lleva a disfrutar, incluso desear la educación. Es más que común que los jóvenes sientan cierta repulsión por la educación, debido al aburrimiento que sienten en las aulas y a la perspectiva de frustración que tanto profesores como el sistema educativo en general les inculcan. Así, la idea de perder una materia, reprobar un examen, o algo tan sencillo como responder mal una pregunta, es algo terrible para el estudiante, ya que se enfrenta a varias amenazas de inconformidad, reproche, malestar, provenientes de

diferentes fuentes. Sin embargo, cuando el humor guía las actuaciones de docentes y estudiantes, las cosas son distintas.

Aplicar el sentido del humor en la educación nos ayuda a superar las frustraciones, a relativizar los fracasos, a sobrellevar los desencantos, a desterrar los momentos de apatía y desánimo con el objetivo de establecer una buena comunicación con nosotros mismos y con el entorno en donde realizamos nuestra labor educativa. (Fernández, 2008, p. 66)

Esto significa que el humor, como compañía de la educación, cambia la actitud de todos los involucrados. No es otra la necesidad principal de la revolución educativa, que un cambio de actitud. Cuando la educación deja de verse como una obligación, como una carga pesada de la que hay que librarse, que solo trae malestar y desagrado, en ese momento en que la educación empieza a verse como un privilegio, un momento de disfrute y de mejora personal, es que realmente ha ocurrido una revolución.

Finalmente, el humor y la risa son gratis y accesible a todo mundo. Como se ha visto aquí [...] son, además, positivos para la enseñanza aprendizaje y para la vida en general, por lo que no usarlos constituye un desperdicio: a todas luces, emplearlos es conveniente y si no se hace por conciencia, quizás deba hacerse, al menos, por conveniencia. (Fernández, 2017, p. 14)

En esta conclusión que ofrece Fernández a su estudio, en el que aborda en profundidad muchos métodos educativos e investigaciones en las que se emplea el humor, se encuentra una sentencia que se debe tener en cuenta: no utilizar el humor para la educación es un desperdicio.

Igualmente, la utilización de la estrategia pedagógica del humor para desarrollar temas específicos del currículo escolar, demuestran que la utilización de diferentes materiales humorísticos por ejemplo en la literatura, los estudiantes no solamente se divierten, sino que favorece el desarrollo cognitivo, social y emocional, lo que a su vez la convierte en una herramienta educativa, poderosa si se le considera seriamente, puesto que desarrollan competencias intelectuales a medida que van

creciendo; además, que se establece como una fuente extraordinaria de información y muestra la temprana y eficiente comprensión por parte del estudiante (Puche y Lozano, 2002).

De esta manera, la estrategia pedagógica del humor se establece como una posibilidad que permite que los estudiantes adquieran una actitud positiva ante la comprensión y el aprendizaje, que bien utilizada soluciona problemas de enseñanza y la escuela se convierte en un espacio ameno para la coexistencia de estudiantes y educadores que invite a la tolerancia entre con heterogeneidad cultura, pero además sin perder el respeto y los roles de cada uno (Fernández, 2003).

2.1.4. El modelo pedagógico tradicional

De manera general se establece que,

El modelo pedagógico tradicional o educación tradicional es la forma predominante de enfocar la educación desde la Revolución industrial hasta la actualidad, siendo que se practica en la mayoría de colegios, institutos y universidades. Este modelo pedagógico se basa en la idea de que los alumnos deben ser receptores pasivos de la información. De esta forma, los profesores deben exponer sus conocimientos frente a los estudiantes, y estos adquirirán el conocimiento al ser expuestos a ellos. El proceso de aprendizaje se ve dentro de este modelo como algo poco predecible. Por ello, los profesores deben ser expertos en la materia que están explicando (Rodríguez, 2019, párr. 4).

Por otro lado, se refiere a que el modelo de enseñanza tradicional o modelo educativo tradicional, se caracteriza por la marcada diferencia de roles entre el estudiante y el profesor. En este tipo de sistema educativo el alumno es un receptor pasivo de la información, mientras que todo el peso del proceso educativo recae en el profesor, el cual debe ser un experto en la materia (Rovira, 2020).

En Bolivia, es posible observar en las prácticas educativas la existencia del paradigma conductista de la educación. El conductismo estudia la respuesta a un

estímulo y cree que el conocimiento son solo respuestas condicionadas. En educación postula que los estudiantes deben ser moldeados a través de recompensas y castigos para que muestren el comportamiento adecuado. Este sistema ya quedó más o menos obsoleto, porque se comprobó que aplicar castigos severos a los niños, como el castigo físico o la humillación, los afecta mucho.

Pero todavía se utilizan prácticas del conductismo para la educación. Así, en un ensayo de Liliana Parra Huanca (2018), se refiere a esto:

En Bolivia se puede observar ciertas tendencias del uso del conductismo, mediante el estímulo y la respuesta, y en la práctica de las recompensas, por ejemplo en mi universidad [...] el docente desarrollaba las clases en base a un libro de texto, realizando ejercicios y priorizando respuestas estipuladas aprendiendo mediante la repetición y memorización, no se realizaban actividades que coloquen al alumno en una postura activa [...] el docente motiva al estudiante por una recompensa que son las calificaciones.

Con ese ejemplo personal la ensayista muestra que la práctica de poner calificaciones, tan normal en todas las escuelas del mundo, es en realidad parte del conductismo, ya que se genera una reacción luego de un estímulo. Hay otros pensadores que respaldan esa idea, como Fingermann (2010), que señala como en su labor de profesora tuvo que utilizar métodos conductistas, como amenazar a los estudiantes con la reprobación para lograr que ellos se comporten. Del mismo modo dice que todavía es necesario tener sistemas como las calificaciones o el tomar lista, para incentivar a que los estudiantes asistan a clases.

Con esto, se tiene que el conductismo todavía existe, en su parte menos dañina, en todas o casi todas las escuelas.

Debido a la gran extensión de este sistema educativo a lo largo del país, de Latinoamérica y, en verdad, del mundo, es que al conductismo se lo puede considerar el modelo pedagógico tradicional, ya que sus prácticas son las más utilizadas. El hecho de que, luego de haber desarrollado tanta teoría educativa, se siga utilizando las prácticas menos pedagógicas de este sistema, es revelador del

anquilosamiento del sistema educativo en Bolivia, que se niega, desde los mismos profesores, a renovar sus técnicas para mejorar la educación de la juventud boliviana.

2.1.5. El aprendizaje significativo

Respecto al aprendizaje significativo, en comparación con el sistema educativo tradicional, se puede decir lo siguiente:

Una de las principales críticas que pueden hacerse a la educación actual es que es excesivamente académica y poco significativa para los que aprenden. Se teoriza mucho y se hace muy poco. No se da respuesta a preguntas del estilo ¿qué puedo hacer con lo que sé? o ¿qué necesito aprender para hacer tal cosa? (Sanchez, 2019, p. 50)

En tal sentido, el aprendizaje significativo se caracteriza por ser muy amplio. No se limita a las aulas y a impartir lecciones en el sentido tradicional, leyendo textos y memorizando, sino que el aprendizaje significativo utiliza los métodos y técnicas teorizados y probados, como mejores para lograr una enseñanza efectiva. Así, para enseñar sobre matemáticas, las técnicas de aprendizaje significativo estimulan el uso de juegos, por ejemplo.

Por su parte, Díaz y Hernández (2010) manifiestan que el aprendizaje significativo es aquel que conduce a la creación de estructuras de conocimiento mediante la relación sustantiva entre la nueva información y las ideas previas del estudiante. Así mismo indican que durante este proceso se relaciona de manera no arbitraria y sustancial la nueva información con los conocimientos y experiencias previas y familiares que ya posee en su estructura de conocimientos o cognitiva.

De acuerdo a Roncal (2009) describe que el aprendizaje significativo es el resultado de la interacción de los conocimientos previos y los conocimientos nuevos y de su adaptación al contexto, y que además el aprendizaje es funcional en un determinado momento en la vida del individuo.

De tal manera, que el aprendizaje significativo usa métodos como el humor, para mejorar los procesos de los estudiantes. Es más fácil que los niños, niñas y adolescente capten y retengan la información que aprenden con juegos, con risas y actividades propias de su edad. Como indican Rodríguez y León (2011), también es importante ser capaz de leer libros y retener las letras, pero más importante es estimular la mente, la creatividad y las habilidades de los estudiantes mediante prácticas orgánicas, haciendo cosas que mantengan su atención y su mente activa.

Por otro lado, se manifiesta que:

El aprendizaje significativo surge cuando el alumno, como constructor de su propio conocimiento, relaciona los conceptos a aprender y les da un sentido a partir de la estructura conceptual que ya posee. Dicho de otro modo, construye nuevos conocimientos a partir de los conocimientos que ha adquirido anteriormente. Este puede ser por descubrimiento o receptivo. Pero además construye su propio conocimiento porque quiere y está interesado en ello. El aprendizaje significativo a veces se construye al relacionar los conceptos nuevos con los conceptos que ya posee y otras al relacionar los conceptos nuevos con la experiencia que ya se tiene (Romero, 2009, párr.2).

En este sentido, el aprendizaje significativo se da cuando las tareas están relacionadas de manera congruente y el sujeto decide aprenderlas, por lo que, implica un proceso de interacción entre la estructura cognitiva previa de la persona y el material o contenido del aprendizaje.

2.1.6. Creatividad

La creatividad es un concepto cuya definición viene actualizándose desde su primera ideación. El término tiene orígenes etimológicos anglosajones, y en español se adoptó para dar sentido a una noción muy importante para la psicología y las ciencias de la educación. Así, para informar al criterio de esta investigación, se visitan tres conceptos proporcionados por autores reconocidos en el área.

El primer concepto indica lo siguiente: “La creatividad, en sentido limitado, se refiere a las aptitudes que son características de los individuos creadores, como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y el pensamiento divergente” (Guilford, 1983).

Como puede observarse, esta definición, más o menos antigua, hace referencia a un conjunto limitado de características, que los individuos creadores poseen. Tales características son propias de una mente creativa, según el autor, pero se limita al uso de adjetivos generales, los cuales en su momento pudieron ser suficientes para definir a la creatividad como tal. Sin embargo, pensadores posteriores profundizaron en la definición, en cuanto a las categorías mentales que componen la creatividad.

Una segunda definición, propuesta en los años 90, es la siguiente: “La creatividad es un proceso mental complejo, el cual supone: actitudes, experiencias, combinatoria, originalidad y juego, para lograr una producción o aportación diferente a lo que ya existía” (Esquivias, 1997). Este autor indica que un conjunto de factores mentales deben coincidir e interactuar, de tal manera que sea posible producir un resultado, con el apunte de que este debe ser diferente a lo que ya existía; en tal sentido, la creatividad estaría relacionada a la novedad y al factor productivo, dándole a la misma un carácter generador. Una última definición indica:

La creatividad en tal sentido hace referencia, fundamentalmente, a la imaginación y capacidad mental de los individuos que, bajo el estímulo de descubrir oportunidades e idear el modo de aprovecharlas o encontrar problemas y resolverlos, utilizando un proceso flexible de pensamiento, y condicionados por determinados elementos circunstanciales, les permite captar ideas de cualquier situación, incluso ajena al problema, proporcionando, como consecuencia, soluciones que satisfacen originalmente la necesidad planteada. (Fernández, Llamas, & Gutiérrez, 2019, pág. 480)

La definición más reciente es también la más completa. Se refiere al uso de las capacidades mentales, formadas gracias a experiencias previas y a la observación de situaciones ajenas a la planteada, lo cual incluye la capacidad de comparar y extrapolar soluciones de otros problemas, para atender a nuevos problemas. No

solo a problemas, sino también aprovechar oportunidades. De tal manera, se introduce a la flexibilidad el factor de la versatilidad, sin hacer referencia, necesariamente, a la creación, sino a la solución de problemas y aprovechamiento de oportunidades.

Se refiere a la creatividad, como “cualquier tipo de actividad del hombre que produce algo nuevo, ya sea del mundo exterior que resulta de la acción creativa o cierta organización del pensamiento o sentimientos que actúan y está presente solo en el propio hombre” (Vygotsky, 2008, p. 9).

Por lo descrito por Vygotsky se determina que la creatividad se presenta como un atributo estrictamente humano, siendo un fenómeno complejo que actúa mediante un conjunto de procesos internos cuando estos son provocados desde el plano externo en el sujeto.

Asimismo, se refiere que la creatividad es la capacidad que tiene la persona para realizar creaciones de productos materiales, resolver problemas considerando el conflicto como la fuerza que desenvuelve el potencial creativo de la persona y que se entrena en ello al realizar actividades que impliquen acciones que van de lo fácil a lo difícil, de lo conocido al descubrimiento (Garden citado en Chacón, 2011).

De la misma manera, se señala que es la capacidad que le permite al hombre cambiar formas tradicionales de pensar y actuar ante contradicciones no conocidas, planteando soluciones oportunas. Ella exige sensibilidad ante los problemas, fluidez en todos los sentidos, flexibilidad, originalidad, actitud analítica y una tendencia marcada en el desarrollo del pensamiento (Martínez, 2008).

Una definición completa sería la que incluye tanto la solución de problemas y aprovechamiento de oportunidades, como la creación e invención novedosa. Hay que apuntar que no necesariamente se debe encontrar una solución novedosa a un problema, para que exista creatividad.

2.1.6.1. Pensamiento creativo

El pensamiento creativo está directamente relacionado con la creatividad. Al hablar de pensamiento se hace referencia a los procesos que se realiza con la mente; es decir que el pensamiento son las actividades intelectuales. Por lo que se menciona que:

El pensamiento creativo se fundamenta en la necesidad de perfeccionar el potencial del que somos capaces. Dado el fuerte contenido intuitivo o imaginativo del pensamiento creativo, el acto creativo, como acto humano, libre y responsable, debe estar también orientado por la razón, para que resulte constructivo. Como toda facultad humana, el pensamiento creativo, se puede desarrollar y ejercitar como una práctica constante y bien orientada, de hecho, todos podemos desarrollar las habilidades que nos permiten crear, inventar, imaginar y mejorar todo, incluso nuestra propia vida. La creatividad puede ser referida a cualquier proceso de pensamiento que nos permita resolver un problema de manera útil y original (Carevic, 2018, párr. 16).

Al respecto, con referencia a lo anteriormente citado el autor Wallas (1926) llegó a distinguir cuatro fases o estadios: preparación, incubación, iluminación y verificación. Aunque Vinacke (1952) entiende que el acto creativo es un proceso unitario en el que estas fases se presentan sin interrupción y no siempre en el mismo orden procede no obstante, hacer una descripción diferencial de las mismas:

- La preparación: es la fase en la que en un momento más remoto se adquieren conocimientos y actitudes de las que surgirá el pensamiento creador. El pensamiento creador se apoya en el uso habilidoso de ciertos conocimientos (científicos, literarios, artísticos, etc.), pero lo que es más importante es la posesión de ciertas aptitudes mediante las cuales emerge el acto creador. Es el proceso de recopilar información, interviene procesos preceptuales de memoria y de selección.
- La incubación: Aquí el creador parece no estar pensando en el problema, sino que tiene un cierto alejamiento de él. Es el proceso de análisis

y de procesamiento de la información centrándose en la corrección y búsqueda de datos

- La iluminación: es el momento en que se da la inspiración de la idea; cuando el problema es reestructurado y aparece la solución. Es el proceso de darse cuenta y se identifica más como un proceso de salida de información, suele aparecer después de un periodo de confusiones. Esta etapa se da junto con la etapa de incubación.
- La verificación: es la última etapa del proceso creador; la solución tiene que someterse a la crítica y la verificación y así poder pulir. La denominación de esta última etapa ha sido discutida, ya que parece referirse más a los procesos creativos de tipo científico; pero no así a los procesos artísticos. Es el proceso de evaluación sobre la utilidad temporal del objeto o proceso de creación (Carevic, 2018).

Mientras que el adjetivo “creativo” se refiere, obviamente, a la creatividad ya definida, por lo cual:

“El pensamiento creativo, se pone en acción cada vez que el individuo se encuentra ante un determinado problema, que requiere de él una resolución, que emane de un conocimiento sensible y una flexibilidad mental.” (Urbina & María, 2003, pág. 23)

El concepto es muy similar a los ya visitados en el anterior subtítulo. Hay que observar el hecho de que el pensamiento se pone en acción, o se activa, cada vez que para el individuo sea necesario utilizar las habilidades creativas, en la resolución de problemas o cualquier otro fin. De tal manera, la creatividad es una capacidad immanente, que yace latente en el individuo, mientras no la necesite, pero el pensamiento creativo se trata ya de la aplicación, consciente o inconsciente, de esta capacidad, a resolver un problema o crear un producto.

2.1.7. Los usos del pensamiento creativo

Según el documento “Desarrollo del pensamiento creativo”, de Lucía Velasco (2017), existen cinco usos principales para el pensamiento creativo, sin embargo,

debido a los procesos, características y finalidades de los mismos, es posible reducir a cuatro sus usos, los cuales se detalla a continuación:

Cuadro 1. Usos principales para el pensamiento creativo

1. Solución de problemas y perfeccionamiento:	Este es el uso más difundido para el pensamiento creativo, pues se refiere al empleo de estas habilidades para encontrar formas de resolver problemas o llevar adelante procesos, para los cuales no se tiene una solución o un método. Cuando un sujeto se encuentra frente a una dificultad nueva, debe hallar una solución a la misma. Consecuentemente, es posible hablar de perfeccionamiento cuando, ante un problema o proceso ya conocido, el individuo emplea su creatividad para descubrir formas más eficientes de solucionar o llevar adelante los mismos.
2. Valor y oportunidad	Con la creatividad no solamente se resuelven problemas, sino que también es posible pensar métodos mediante los cuales conseguir y aprovechar oportunidades. En el contexto actual, donde el comercio, el mundo laboral y de los estudios tiene un movimiento mucho mayor, es necesario que cada individuo, personalmente, se encargue de obtener oportunidades y aprovechar las que se presenten.
3. El futuro	Otro de los usos de la creatividad es para prever lo que sucederá a futuro. Es imposible saberlo a ciencia cierta, pero mediante la creatividad se pueden idear posibles situaciones que se presentarán, frente a la toma de ciertas decisiones, con lo cual se vuelve también factible el pensar en soluciones a potenciales problemas, con el fin último de, si no siempre es posible aprovechar o beneficiarse de las situaciones, cortar al mínimo las pérdidas.
4. La motivación	Según el autor mencionado, la motivación es el otro uso de la creatividad, ya que mediante esta se genera esperanza en la capacidad de hallar siempre una solución a los problemas, o una forma de hacer la vida más fácil e interesante. En el sentido de

	<p>esta afirmación, la falta de creatividad puede significar un perjuicio, ya que implica la resignación de los individuos a sus circunstancias. Así, la creatividad también es una fuente de esperanza para encontrar nuevos métodos.</p>
--	--

Fuente: elaboración propia en base a "Desarrollo del pensamiento creativo", de Lucía Velasco (2017).

Por otro lado, según De Bono (2010) se establece que el uso del pensamiento creativo se determina a partir de los siguientes aspectos:

- El perfeccionamiento: Es el uso más amplio del pensamiento creativo, donde se "potencia" el pensamiento creativo.
- La Resolución de problemas: Constituye un área tradicional de utilización del pensamiento creativo. Si los procedimientos estándar no garantizan una solución, hay que usar el pensamiento creativo con el propósito de encontrar otra mejor.
- Valor y oportunidad: Se relaciona directamente con el incremento y la creación de los valores, y con la generación de oportunidades.
- El futuro: Se necesita el pensamiento creativo para prever las consecuencias de la acción y para generar nuevas alternativas a tener en cuenta.
- La motivación: La creatividad siempre insufla la esperanza de encontrar una valiosa idea. brinda a todos y la posibilidad de alcanzar logros, de hacer la vida más divertida y más interesante. proporciona un marco para el trabajo en equipo con otras personas (De Bono, 2010).

De esta manera, con el uso de pensamiento creativo se está empezando a cambiar de un pensamiento puramente reactivo basado totalmente en la información, el análisis y la discusión a un pensamiento pro-activo, y para ello, necesitando la creatividad, además de la información, el análisis y la discusión, valga redundancia.

2.1.8. El proceso creativo

Al respecto, se menciona que:

El proceso creativo es el resultado de un sistema de procesos cognitivos que combina más de una única capacidad para la generación de ideas y productos creativos. Es decir, es un sistema que combina varias capacidades y que conlleva la interdependencia de todos los factores en un sentido de mayor complejidad. Una única capacidad por sí misma no permitiría el buen desarrollo de ideas o procesos creativos (Llorca, 2014, párr. 5).

El autor Mauro Rodríguez Estrada (2006) postula en su libro, “Manual De Creatividad. Los Procesos Psíquicos y el Desarrollo”, una serie de pasos que el individuo debe seguir en el proceso de crear, sea una idea, una forma de solucionar problemas, o cualquier otro proceso mental. Según el autor, la creatividad siempre, o casi siempre, sigue un proceso, constituido por los siguientes pasos:

Cuadro 2. Pasos para el proceso de crear

1. Cuestionamiento	Esta primera fase consiste en el surgimiento de la curiosidad, por parte del individuo, respecto a un tema concreto, por cuya realidad expresa preocupación. Es similar a la curiosidad científica.
2. Acopio de datos	De manera parecida a la investigación científica, en el proceso creativo se reúne información útil específicamente para el asunto planteado. No es necesario hacer una sistematización de esta información y, según el caso, ni siquiera implica investigar fuentes bibliográficas. Si bien puede seguir el proceso tradicional de acopio de datos externos, es también posible reunir información contenida ya en el fuero interno.
3. Incubación	El autor le da un sentido poético a esta fase, al indicar que es la germinación de las ideas, que puede entenderse como la etapa en la cual el sujeto desarrolla, en su interior, la respuesta creativa, meditada a partir de los datos reunidos.

4. Iluminación	Gracias a todo el pensamiento previo, esta etapa ocurre de manera más o menos repentina, cuando el individuo se encuentra con la respuesta que estaba buscando, como si cayera del cielo, pero en realidad es una conclusión del esfuerzo anterior.
5. Elaboración	Esta etapa se caracteriza por el planteamiento real de una respuesta, solución o conclusión, que pone en la realidad todo lo considerado internamente en las etapas previas.
6. Comunicación	Difusión de lo que se ha llevado a cabo en el proceso creativo. Según el tipo de producto final, esta puede darse mediante una conversación, mostrando al público lo que se ha desarrollado o publicándolo en forma de libro o de cualquier otra cosa que pueda transmitir cabalmente las ideas

Fuente: Elaboración propia en base a Rodríguez, 2006.

Por otro lado,

El proceso creativo se refiere a las fases que se deben seguir para la aplicación de la creatividad y la generación de ideas entorno a un reto o un problema a resolver. El proceso creativo es la fase inicial para llegar a crear un proyecto. Cuando creamos un proyecto lo primero que tenemos que definir es que problema vamos a resolver. Puede ser de muchos tipos (Fundación Girona, 2010, párr.2).

El proceso creativo varía en cuanto a duración, según la persona y el asunto al cual se aplique dicho proceso. Así, es posible que una persona tarde días en encontrar solución a un problema que a otra le tomó unos minutos, o que alguien escriba un libro en un año, mientras otra persona tarde una década, pues estos también son productos de la creatividad.

2.1.9. La personalidad creativa

Se han expuesto varios perfiles de la persona creativa entre los cuales se establece la curiosidad, espíritu inquisitivo; originalidad de pensamiento y de acción; independencia de obra y pensamiento; fértil imaginación; inconformismo; captación de relaciones desapercibidas para los demás; fluidez de palabras y acciones; constancia en sus acciones y aprecio por la complejidad (Romero, 1994).

Una vez más es necesario ceñirse a la teoría proporcionada por el libro de Rodríguez Estrada (2006), hace un análisis detallado de las características de la personalidad que algunos individuos históricos, recordados en parte por su especial creatividad, poseían, para así definir la personalidad creativa. Hay que apuntar que no necesariamente todos los individuos tienen estas características de nacimiento, o las desarrollarán de la misma manera a lo largo de su vida, pero es un conjunto común de comportamientos y formas de ser de quienes son considerados creativos:

- Fineza de percepción: se refiere a la capacidad de observar y conocer el mundo circundante mediante los sentidos.
- Capacidad intuitiva: la capacidad de conocer la realidad a partir de las impresiones personales y el instinto, que pueden brindar una impresión muy profunda de lo que sucede.
- Curiosidad intelectual: el constante interés en descubrir y aprender cosas, o en aproximarse a fenómenos que al sujeto le parecen interesantes.
- Capacidad crítica: la capacidad de pensar y evaluar situaciones o conocimientos distintos, para discernirlos unos de otros por sus características, su valor, utilidad, o cualquier otro factor de distinción.
- Imaginación: capacidad humana, que todos tienen en diferente medida, relativa a la invención de situaciones, personajes, ideas y cualquier otra cosa que la mente pueda inventar. Es particularmente necesaria para la creatividad, ya que en todos los contextos en que esta es útil, la imaginación debe intervenir para crear respuestas.
- Profundidad: se refiere a la indagación profunda en información externa o en los propios pensamientos.

- Libertad: la característica personal, por la cual la mente y voluntad del individuo no están constreñidas por ninguna razón, personal o ajena.
- Audacia: capacidad de afrontar riesgos.
- Pasión: compromiso e interés que deriva, no de la posibilidad de una recompensa, sino de la propia voluntad en hacer algo.
- Tolerancia a la frustración: resistencia a la ambigüedad e inseguridad, pues son situaciones normales de la vida. Cuando no se sabe lo que va a pasar, la persona creativa aguanta y considera sus respuestas ante ambas situaciones.
- Capacidad de decisión: decidir la forma en que se abordarán los problemas o se buscarán las oportunidades. La creatividad exige decidir muchas veces, descartando cosas que parecían provechosas por aquellas que, finalmente, se aplicarán.
- Tenacidad: no rendirse con facilidad.

2.1.10. Elementos de la creatividad

Con base en la definición colectada para la presente investigación, es decir la que brindan Fernández, Llamas y Gutiérrez (2019), es posible extraer algunos elementos que hacen al proceso mental conocido como creatividad. De tal manera, se encuentran los siguientes elementos:

- Pensamiento divergente: este tipo de pensamiento se refiere a la capacidad de pensar fuera de los moldes preestablecidos, extrayendo ideas de experiencias y observaciones que el individuo haya realizado en un ámbito diferente. Esto viene a continuación de la fluidez.
- Complejidad: la creatividad es compleja, pues implica muchos procesos, acciones y actitudes que los individuos deben realizar cuando es necesario para elaborar un producto o respuesta satisfactoria.
- Juego: En el proceso creativo existe un componente lúdico, dado que para obtener la respuesta final, a veces, es necesario experimentar, jugar con las circunstancias y las opciones, con el fin de no descartar ninguna de las posibilidades.

- **Novedad:** los productos finales son, muchas veces, novedosos. Una película es producto de la creatividad de muchas personas y, a no ser que se haya cometido plagio, es un producto nuevo. De manera parecida, las ideas y pensamientos surgidos por resultado de la creatividad de una persona son novedosos, en tanto son nuevos para esa persona.
- **Satisfacción:** el resultado final del proceso creativo debe satisfacer la pregunta o la necesidad planteada al inicio. El cuestionamiento que el individuo se hace al inicio debe ser respondido y resuelto, sea de manera positiva o negativa (preferentemente positiva).

2.1.11. Componentes del pensamiento creativo

Guilford (1983) sostenía la existencia de cuatro elementos o componentes principales que hacían al pensamiento creativo:

- **Fluidez:** el pensamiento creativo requiere fluidez, esto es navegar rápidamente por distintas categorías, conceptos, ideas, experiencias, entre otros.
- **Flexibilidad:** tanto la mente como las decisiones y caminos que se toman en el proceso creativo, deben ser flexibles, es decir capaces de adaptarse, con relativa facilidad, a las circunstancias del momento.
- **Originalidad:** el producto final del pensamiento creativo no necesariamente debe ser original, en el sentido de ser una respuesta totalmente nueva, en todo el mundo, ante un problema, por ejemplo, pero la mayor parte del tiempo si reviste cierta originalidad, en el sentido de que el individuo crea un producto que antes le era desconocido.
- **Viabilidad:** por viabilidad se refería a la capacidad de las personas creativas, de proponer soluciones o acciones susceptibles de ser puestas en práctica en la vida real. En tal sentido, la persona creativa pensará en los caminos posibles, pero teniendo siempre en cuenta que algunos pueden llevarse a cabo, mientras otros son simples juegos o ideas que no pueden aplicarse a la realidad, y discernirá unos de otros.

El conjunto de elementos de la creatividad y componentes del pensamiento creativo, son las características mentales que componen, finalmente, el proceso creativo como un todo.

2.1.12. Las diversas formas de pensamiento creativo

La creatividad es un campo amplio. Como tal, existen muchas formas de expresar este tipo de pensamiento. Asimismo, existen varias clasificaciones de los tipos de creatividad. Hay que revisar algunas de ellas.

De Prado (2001), en su artículo sobre metodologías de la educación con creatividad, propone tres tipos de creatividad que pueden desarrollarse en la mente humana. Así, indica:

Cuadro 3. Tipos de creatividad

1. Creatividad objetiva y realista	Este tipo de creatividad proviene de las experiencias y los conocimientos adquiridos por el individuo en el pasado. Es el tipo de creatividad más inmediato y usado para resolver problemas que se vayan presentando. Se caracteriza por estar anclado en la realidad, ya que de ahí proviene y para ese ámbito se usa.
2. Creatividad imaginativa y fantástica	Relacionada con la capacidad narrativa y con la creación de ideas. Se refiere a la creatividad que va más allá de la realidad, sin límites lógicos ni anclajes. Las personas con este tipo de creatividad tienen una importante capacidad artística.
3. creatividad innovadora e inventiva	Esta es la creatividad más productiva, dado que su objetivo no necesariamente es resolver un problema, sino que puede aplicarse en la mejora de las circunstancias personales o del entorno. Se caracteriza por presentar un producto, en forma de un cambio perceptible en la realidad, apegándose a ideas personales o deseos.

Fuente: Elaboración propia en base a De Prado, 2001.

Esta clasificación de creatividades se refiere, principalmente a los productos que se obtienen al final del proceso. Otra clasificación hace referencia al método mediante el cual se desarrolla el proceso creativo, teniendo como referencia los procesos realizados previamente para solucionar un problema. Así lo expresa Sternberg (2006), quien da una clasificación de la creatividad en ocho tipos, divididos en tres subgrupos:

Cuadro 4. Tipo de creatividad según el método

<p>1. La creatividad ape- gándose a los para- digmas convenciona- les, que se divide en cuatro subtipos</p>	<p>La Replicación, también llamada mimesis, que replica lo que se hizo en otra ocasión; Redefinición, que replantea el enfoque o un punto desde el cual deba darse el avance en el proceso; Incremento hacia adelante, que continúa y mejora el proceso o los avances que se dieron en un área determinada; y Avance incremental, que lleva hasta puntos antes no alcanzados, pero aferrándose a las mismas bases. Estos tipos de creatividad no llegan a presentar una innovación completa, sino que siempre parten de una base para resolver un problema.</p>
<p>2. Creatividad en contra de los paradigmas convencionales:</p>	<p>Esta creatividad es la que niega, en parte o completamente, los procesos hechos previamente. Así se tiene: Redirección, donde la persona creativa mueve del punto en que estaba a uno nuevo el proceso creativo o el producto; Reconstrucción, que se caracteriza por el replanteamiento de los procesos desde un momento del pasado, o desde el mismo punto de partida; y Reinicio, donde se da una redefinición del punto de partida y de todo el proceso. Estos tipos de creatividad pueden presentarse cuando el individuo considera que lo que se ha venido haciendo hasta el momento no es, realmente, efectivo.</p>
<p>3. Creatividad integra- dora</p>	<p>Capaz de reunir las cualidades de una o varias creati- vidades para lograr una respuesta</p>

Fuente: Elaboración propia en base a Sternberg, 2006.

2.1.13. Ámbitos de desarrollo del pensamiento creativo

Se identifica que la creatividad se desarrolla, principalmente, en dos planos: el cognitivo, es decir el del pensamiento como tal y los procesos mentales, y el socio-afectivo, es decir en el terreno de las emociones y la relación del individuo con el entorno, con la sociedad.

2.1.13.1. Ámbito cognitivo

De manera general, se establece que el ámbito cognitivo “está relacionado con el conocimiento, proceso por el cual vamos aprendiendo a utilizar la memoria, el lenguaje, la percepción, la resolución de problemas y la planificación” (INVANEP, 2020, párr. 2).

Ahora bien, en el ámbito cognitivo, el desarrollo del pensamiento creativo se da, debido al estímulo y la práctica de este tipo de procesos, que llevan al individuo a tener una mejor capacidad para atravesar por todas las fases del proceso creativo, logrando por ende obtener resultados y respuestas a las preguntas planteadas al inicio del mismo.

En tal sentido, existe un enfoque cognitivo en cuanto al desarrollo del pensamiento creativo, el cual observa los diferentes procesos mentales involucrados en el fenómeno de la creatividad.

Muchos autores, como Schank, Weisberg, Ward, Smith y Vaid, etc., sostienen que la parte esencial de la creatividad se encuentra en los procesos cognitivos, dado que el conocimiento y la capacidad de pensar son completamente necesarios para que los individuos puedan crear.

En cuanto a este enfoque cognitivo se sostiene:

Este enfoque, pues, busca dar un nuevo impulso a las investigaciones cognitivas básicas, sin negar [...] la importancia que tienen en el proceso creativo otros factores no cognitivos, tales como la motivación, los rasgos de personalidad, la educación formal y las fuerzas sociales. (Sanz de Acedo & Sanz de Acedo, 2004)

De tal manera, la perspectiva que parte de la importancia del aspecto cognitivo, no deja de lado los otros factores importantes en el desarrollo del pensamiento creativo. Hay que recalcar en que el desarrollo de este aspecto de la mente contribuye a la creatividad.

2.1.13.2. Ámbito socio-afectivo

Se establece que el ámbito socio afectivo se define como:

Las vivencias y la forma de expresarlas en los diversos estados afectivos que posee el ser humano en relación a uno mismo y a su entorno físico social. Los estados afectivos pueden ser agradables o desagradables con el mundo de la misma. La emoción ya no se considera solo como algo interno y subjetivo de cada persona, sino como una inclinación de esta a comportarse de una forma determinada, teniendo la misma reacción ante hechos significativos y relevantes para ella (Blázquez, García, González, & Martín, 2010, p. 21).

Por tanto, el ámbito socio-afectivo se refiere a las condiciones sociales y personales que inciden en el desarrollo de la creatividad de un individuo. Al respecto, se puede decir que una persona verá afectada su capacidad de llevar a cabo el proceso creativo, de manera positiva o negativa, según la interacción que tenga con los miembros de su familia y con sus pares, es decir con amigos y el entorno.

Barcia (2006) señala que es un conjunto de factores familiares que influyen en la sensación de afecto de los individuos, los cuales pueden afectar drásticamente la creatividad, en particular la de los niños. Señala que estas muestras de afecto o confianza, por parte de los padres, tienen resultados constatables en los procesos creativos de niños y adolescentes, siendo las siguientes:

- Dar independencia a los hijos
- Respetar la voluntad y libertad de los niños
- Respetar el derecho de los hijos a estar en desacuerdo
- Buscar el respeto de los hijos en base a los actos y no por imposición

- Ser menos protectores
- Dejar que los niño enfrenten ciertas dificultades, de tamaño pequeño, sin ayuda
- Animar a los niños a defender las opiniones propias (Barcia, 2006).

Por otro lado, Csikszentmihalyi (1998) señala un conjunto de factores sociales que pueden condicionar el desarrollo de la creatividad:

Cuadro 5. Factores sociales que condicionan el desarrollo de la creatividad

1. La formación	Se refiere al potencial de una sociedad por conjugar oportunidades de desarrollo con los talentos naturales de los individuos. Cuando las condiciones están dadas, para las personas es más fácil mejorar en el área que les interesa
2. Expectativas	Es necesario que existan ciertas expectativas en torno a cada individuo, para que este potencie sus habilidades y encauce su vida, mediante la creatividad, hacia la ruta que prefiere. Si nadie espera nada de la persona, ni siquiera él mismo, no tendrá razón para desarrollar su creatividad. Si, por otro lado, se espera demasiado de la persona, no podrá desarrollar naturalmente sus capacidades creativas.
3. Los recursos	Al igual que con las expectativas, deben existir en la medida justa. Muchos recursos significan comodidad y quietismo, mientras muy pocos significan pocas oportunidades de desarrollo personal. Por ende, una cantidad suficiente de recursos, para alcanzar la estabilidad, es lo ideal para promover procesos creativos en los individuos.
4. Reconocimiento	Esto hace más a la motivación del individuo. Recibir elogios o aceptación por parte de una persona más avanzada en la trayectoria que se eligió, puede significar un punto de avance y desarrollo creativo.
5. Esperanzas	Las personas creativas se desarrollarán, completamente, solo si conservan la esperanza de obtener un trabajo o un área en

	el que desempeñar sus habilidades, dentro de su sociedad. Si no hay tal, es probable que se dedique a una actividad distinta, con fines de subsistencia.
6. Oportunidades	Cada época histórica y sociedad brinda nuevas oportunidades. Esto implica que las personas busquen aquellas que les favorezcan en el desarrollo de sus proyectos de vida. Cuando una sociedad no estimula la creación artística, la creatividad de la mayoría se resentirá, porque constatarán la imposibilidad de desarrollarse en esa área.
7. Recompensas	La promesa de obtener una recompensa como resultado del trabajo, puede suponer un estímulo a la creatividad. Aunque la promesa monetaria no sea el mayor aliciente para una persona creativa, es un estímulo interesante para acelerar y mejorar sus procesos de creación

Fuente: Elaboración propia en base a Csikszentmihalyi, 1998.

2.1.14. Importancia del desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes

Se menciona que:

La creatividad puede empezar en el propio docente, al emplear técnicas y estrategias didácticas adecuadas para implicar y motivar a los educandos en la actividad de aprendizaje dentro y fuera del aula. La creatividad y el pensamiento creativo son una parte importante del aprendizaje y enseñar a los alumnos que sus voces creativas importan es un gran paso. La creatividad es indicio de personalidad y signo del carácter único e irrepetible de cada persona. Estimular la creatividad, si quiere ser algo más que un pasatiempo o una expresión de cansancio ante la rutina, ha de ir acompañada de la actitud de gratitud ante el mundo y los dones que hemos recibido (Belmonte, 2015, párr. 2).

Si bien en un principio la importancia del desarrollo de la creatividad se observaba por dos motivos, la capacidad de resolver problemas y la creación de productos artísticos, ahora se observa que la creación es una habilidad necesaria de todos los seres humanos, pues puede ponerse en práctica en contextos muy diversos, para encontrar soluciones innovadoras, más eficientes, a problemas del pasado. Así:

Desde el punto de vista educativo, se puede afirmar que la creatividad, en el momento actual, no se reduce a un ámbito artístico (pintura, música, poesía, etc.), sino que constituye una base sobre la que se puede apoyar la enseñanza y el aprendizaje de cualquier materia. La dimensión creativa se puede contemplar en todas las edades, pero cuanto antes se comience a cultivar, más posibilidades han de desarrollar las capacidades de creación. El principal objetivo de la educación es crear hombres capaces de hacer cosas nuevas. (Guerrero, 2009)

De esta manera, para los estudiantes en la actualidad es muy necesario tener disponibles las capacidades y las herramientas, que vienen gracias al desarrollo de la creatividad, pues en el contexto moderno esto implica una expansión de la mente, que facilita la incorporación de categorías, ideas y aptitudes importantes para el mundo moderno.

Por tanto, la creatividad en el sistema educativo es de significativa importancia con relación a las innovaciones, al desarrollo del pensamiento, de los cambios educativos, y a la actitud creadora de los educandos. Por tanto se debe contar con ambientes creativos donde se busque potenciar los procesos educativos no convencionales que estimulen al estudiante a investigar, explorar, conocer, aprender y profundizar un área de conocimiento, aprovechando las posibilidades que ofrece el medio. Siendo la creatividad fundamental en los objetivos curriculares, es tarea del docente planificar clases dinámicas y no pasivas, donde los estudiantes deben ser imaginativos, que predominen las acciones novedosas, garantizando la adquisición de conocimientos teórico-prácticos y el perfeccionamiento de sus competencias profesionales (Piguaye, 2014).

El profesor innovador y creativo posee una disposición flexible hacia las personas, las decisiones y los acontecimientos; no solo tolera los cambios sino que está abierto a ellos más que otras personas; está 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 ofrecer excesivas resistencias; se implica en proyectos de innovación (De la Torre, 2002, p. 4)

Con la implementación de tareas o estrategias novedosas el estudiante participa en forma más activa que cuando se emplean metodologías tradicionales en la enseñanza. Tal como indica Elisondo y Donolo (2011), el docente tiene como actividad primordial encausar el proceso creativo de enseñanza aprendizaje, y, es necesario complementar metodologías de estudio a los efectos de comprender de manera integral el complejo fenómeno de la creatividad.

2.1.15. Factores que favorecen la creatividad

Debido a la amplitud de la creatividad, se puede hablar de métodos para estimular la creatividad, muy diversos, que pueden resultar benéficos para distintos grupos sociales y en distintos contextos. Sin embargo, sería una tarea demasiado extensa abordar todos los tipos de factores y estímulos que favorecen la creatividad. En tal sentido, es preciso aproximarse a los factores generales, que pueden facilitar el proceso creativo de cualquier persona, independientemente de su edad, profesión, estrato social, etc.

Juan Navarro Lozano (2008), en su tesis doctoral, ingresa en el campo de la mejora y los estímulos a la creatividad. En una parte establece una lista extensa de factores que pueden favorecer los procesos creativos. La clasificación que hace de los mismos los divide en factores familiares, es decir aquellos que pueden aplicarse por los padres en sus hijos, y sociales, es decir las circunstancias que se presentan en el medio circundante.

Son de diversa índole, es especialmente necesario observar, en cuanto a los factores sociales, que cuando la sociedad brinda los medios necesarios para estimular un área determinada de la creatividad, es probable que muchas personas se vean beneficiadas por esto. Esto quiere decir que una sociedad en que se estimule el pensamiento rígido o en base a códigos antiguos limitará la creatividad, mientras que una en la que se aliente el pensamiento propio y existan muchas oportunidades de desarrollo en el área creativa, tendrá como resultado un incremento en la producción creativa en general

Navarro (2008), en su investigación, llega a la conclusión de que existe un conjunto de factores generales que se puede aplicar en el contexto de las aulas, para estimular la creatividad de todos los niños en edad escolar:

Cuadro 6. Factores generales para estimular la creatividad en niños en edad escolar

1. Establecer el propósito y la intención. La intención de ser creativo se ve como algo importante para la actividad creativa.
2. Construir destrezas básicas. Destrezas básicas para el desarrollo del potencial creativo. Algunos modelos conceptuales de creatividad reconocen varios niveles de actividad creativa, con lo que niveles más altos requieren destreza en niveles más bajos.
3. Promover la adquisición de un conocimiento o de un dominio específico. El contenido de un dominio no lleva a la creatividad, pero el conocimiento sí que parece ser una condición necesaria para ello.
4. Estimular y recompensar la curiosidad y la exploración. La curiosidad es un rasgo “permanente”.
5. Crear las condiciones motivacionales necesarias para la creatividad. Algunos autores como Amabile han resaltado el carácter relevante de la motivación.
6. Motivación especialmente intrínseca.
7. Promover la confianza en las ganas de asumir riesgos.
8. Centrarse en el dominio y en la auto-competición.

9. Promover la idea de que la creatividad exige motivación y esfuerzo.
10. Aportar oportunidades para elegir y descubrir.
11. Desarrollar destrezas de auto-manejo o metacognición.
12. Enseñar técnicas y estrategias para facilitar la actuación creativa.

Fuente: Elaboración propia en base a Navarro, 2008 (p. 117-118)

De tal manera, desde las posibilidades del educador se observa que el estímulo directo, promoviendo una actuación autónoma e informada, logra los mejores resultados en incrementar el potencial creativo de los estudiantes.

2.1.16. Factores que inhiben la creatividad

La creatividad se puede ver afectada por distintos factores, según que el individuo tenga una edad, profesión o pertenezca a un grupo social determinado. Hay un conjunto de hechos y factores que pueden afectar por igual a cualquier persona. Es preciso analizar estos factores inhibidores generales.

Es posible utilizar la expresión “bloqueos a la creatividad”, como hace Javier Ramírez (2015), quien se refiere a los factores mentales que afectan a la capacidad creativa. Sin hacer una exploración pormenorizada de factores que podrían afectar a, por ejemplo, los niños, el autor se aproxima a situaciones personales que podrían afectar a cualquier individuo, y se fija en sus manifestaciones en términos psicológicos. De tal manera, encuentra los siguientes factores inhibitorios:

1. Bloqueos cognoscitivos: Ramírez entiende por bloqueos cognoscitivos los impedimentos que se forman debido a la aptitud intelectual del sujeto. Es decir que exista algún tipo de problema en el pensamiento, en los procesos mentales, en cuanto a su funcionamiento. De tal manera, es posible hablar de varios tipos de defectos intelectuales, que no necesariamente se reputan como una disfunción, dado que pueden producirse en momentos concretos o superarse con algo más de entrenamiento. Estos bloqueos son:

- **Perceptuales:** alguna forma de error o impedimento que se produce en la capacidad de percibir el mundo circundante, es decir de utilizar los sentidos. Este tipo de bloqueo es muy evidente, dado que una sordera repentina, por ejemplo, puede afectar en gran medida la capacidad creativa, por lo menos hasta que el individuo se adapte a las circunstancias cambiantes.
- **Bloqueo de sujeción funcional:** esto se refiere a la influencia de experiencias previas en la resolución de problemas nuevos. El sentido en que el autor lo expresa es negativo, es decir que el sujeto, por aferrarse demasiado a la solución que le dio en el pasado a un problema similar, no vislumbra las posibles rutas nuevas; sin embargo puede pasar lo contrario, y que por tratar de desligarse muchos de la solución ofrecida anteriormente, en la nueva oportunidad no vea la utilidad de una solución creativa similar a la ya utilizada en otro problema.
- **Fijación al modo de solucionar:** esto es aferrarse demasiado a los métodos ya empleados en el pasado, haciendo imposible el descubrir un nuevo método más eficiente.
- **Teorías dominantes:** se refiere a darle demasiado valor a una teoría. Es decir, cuando el individuo, en su proceso de averiguación de información, termina por perjudicarse a sí mismo por haber obtenido una teoría en la cual confía demasiado, afectando así a su capacidad creativa personal, debido a que no puede pensar por fuera de la mencionada teoría.

2.2. Contexto de la investigación

2.2.1. Aspecto geográfico

La investigación se llevará a cabo en la Unidad Educativa “Simón Bolívar”, ubicada sobre la Av. Tiwanacu de la ciudad de El Alto. Esta Unidad se encuentra en el ámbito altiplánico, así como el resto de la mencionada ciudad, a una altura superior a los 4000 m.s.n.m. La zona en que se encuentra la Unidad Educativa es céntrica, al interior de la parte urbana de El Alto, en concreto dentro del distrito 2, barrio Villa Bolívar ‘D’.

2.2.2. Aspecto sociocultural

El entorno sociocultural está marcado por la cultura altiplánica, con influencias aymara, en mayor medida, así como quechuas. La ciudad de El Alto es un punto de confluencia para pueblos indígenas de tierras altas del país, así como personas de origen mestizo. Las prácticas educativas, familiares y culturales en general, propias de la zona rural del país, se encuentran muy difundidas entre la población de esta ciudad, mezcladas con costumbres de corte más occidental, originadas en la influencia que productos extranjeros tienen. No es posible hablar de una ciudad aislada culturalmente, pues se encuentra incorporada en las lógicas de consumo y desarrollo que el resto del país, y la mayoría de países de esta región, se encuentran. (Quispe, 2009)

En el pasado esta ciudad, compuesta en su mayoría por inmigrantes del campo en busca de mejores oportunidades económicas, y mineros retirados y relocalizados, se caracterizaba por ser muy pobre, pues su población tenía profesiones técnicas o se dedicaba a oficios poco remunerados. Sin embargo, actualmente esta situación ha cambiado, pues se presenta una mezcla de circunstancias, entre personas con un importante poderío económico, principalmente comerciantes y profesionales, y otras personas sin tanta capacidad económica, mezcladas de manera más o menos indistinta en los diferentes espacios de esta urbe. (Quispe, 2009)

2.2.3. Aspecto educativo

En el ámbito educativo, la Unidad Educativa en la que se realizará la investigación se encuentra regida por la ley 070 Ley de la Educación “Avelino Siñani y Elizardo Pérez”, del mismo modo en que lo están el resto de las instituciones educativas regulares del resto del país.

Siendo ese su marco normativo, esta es una institución educativa pública o fiscal, lo cual significa que debe ceñirse estrictamente a la norma, y que los servicios que ofrece son gratuitos para la población en general, pudiendo inscribirse para pasar clases en sus instalaciones cualquier niño, niña y adolescente, mediante sus

padres. Sin embargo, estas instituciones suelen establecer un cupo máximo de admisión, para evitar la sobrecarga de su sistema.

Al ser, además, una institución con muchos estudiantes, céntrica y de gran tamaño, el aspecto educativo se encuentra incidido por estos motivos, llevando a que la mayoría de las clases impartidas en su interior sean de tipo expositivo, aferrándose a una metodología tradicional, basada en la repetición y la memoria.

Cabe la posibilidad de realizar una investigación profunda en este sentido, respecto a la utilidad que aún tiene este sistema de enseñanza, el cual se ha demostrado ineficiente para impartir la mayor parte del conocimiento en aulas, debido a su carácter restrictivo y poco incluyente con el alumnado. El objetivo de esta investigación no es profundizar por esa vertiente, sino comprobar la utilidad del humor para facilitar el aprendizaje, pero es preciso tener en cuenta esta deficiencia general del método educativo. En ese sentido, hay que verificar cuáles son las necesidades educativas en el espacio seleccionado para la investigación.

2.2.3.1. Necesidades sociales, culturales, económicas

La ciudad de El Alto es una de las más grandes del país, con mayor índice de crecimiento demográfico y económico; un informe muestra que el crecimiento de su población desde 2001 hasta 2019 fue de más del doble (Dirección General de Análisis Productivo, 2020). Paradójicamente es también una de las regiones que muestra mayor concentración de pobreza:

Solo el 26,8% de los habitantes del municipio cuenta con sus Necesidades Básicas Satisfechas y otras 300 mil personas, el 37,2% de la población, están en el “umbral de la pobreza”, es decir, viven en situación vulnerable, en riesgo de volver a engrosar la población pobre si continuara el proceso de desaceleración en la economía del país. Finalmente, se observa que más de 30 mil personas viven en El Alto en la indigencia y la marginalidad. (Linares, 2018)

Según la información que muestra Linares, en esta ciudad existen todavía muchas personas en situación de pobreza, quienes representan un problema que el gobierno en todos sus niveles debería atender. La mala situación económica de

estas personas supone la existencia de una brecha con el resto de la población, que marca una diferencia en cuanto a las posibilidades educativas y de superación personal. En las familias que se encuentran en esta condición negativa también hay niños, quienes reciben educación, generalmente, del sistema fiscal. Si bien es necesario dar atención prioritaria a las familias, para mejorar su situación, no es de menor importancia que los niños, niñas y adolescentes que se encuentran en la misma situación de pobreza tienen mayores dificultades para estudiar, que los NNA provenientes de familias con mejores ingresos económicos y cuyos padres tienen más altos grados de estudios (Poy, 2007).

De tal manera, en la ciudad de El Alto, contexto en el cual se encuentra la Unidad Educativa seleccionada para realizar la investigación, existen importantes problemas económicos, que derivan de y en problemas sociales. Esto conlleva una importante obligación por parte del gobierno y de la población en general, por mejorar el sistema educativo, llevándolo a un punto en el que resulte beneficioso para los NNA, ayudándolos a superar las trabas sociales y económicas a las que se enfrentan en su día a día. Si bien no es posible resolver el asunto de la pobreza, enteramente, desde la educación, sí es posible brindar las herramientas para hacerlo, así como proporcionar un entorno agradable que facilite la adquisición de conocimientos.

2.2.3.2. Necesidades educativas

La educación en Bolivia presenta, todavía muchas deficiencias. Un artículo de Página Siete ilustra esto en su primer párrafo.

Uno de los principales problemas de la educación boliviana es el de la calidad. La formación que reciben nuestros niños y jóvenes es deficiente, y presenta todavía grandes brechas entre lo urbano y rural, y de género (aún hay más niños que niñas con acceso a la educación). (Página Siete, 2017)

Si bien esto se trata solo de una opinión, es una muy contundente, que a nivel de todo el país es verdadera, especialmente en cuanto a la educación pública. Para respaldar esto hay que observar la investigación de Andersen y Wiebelt (2003), en

la cual indagan en la calidad de la educación en Bolivia, comparándola con la educación en los otros países latinoamericano, y haciendo también un contraste entre la educación pública y la privada del país; todo esto en base a datos recolectados gracias a pruebas estandarizadas que se llevan a cabo en los diferentes países.

En su estudio, encuentran que la educación pública boliviana es una de las más deficientes de toda la región. Los resultados de las pruebas del Sistema de Medición de la Calidad de Educación (SIMECAL), realizados en 1997, cuyo puntaje máximo podía ser de 400 puntos, mostraban que en Cuba, el país que mejor respondió, el promedio de respuestas acertadas entre todos los estudiantes que formaron parte de la muestra era de más de 340; mientras en Bolivia el promedio era de alrededor de 240, es decir apenas sobre el límite de aprobación.

Sumado a esto, el desempeño de los colegios públicos frente a los privados fue inferior, lo cual significa una brecha económica y educativa importante entre ambos sectores. Esto repercute a largo plazo en las personas, ya que quienes reciben educación pública son más propensos a percibir pocos ingresos en su adultez, por el simple hecho de que la baja calidad de los contenidos enseñados no permite que estas personas continúen, en muchos casos, con estudios superiores. Por otro lado, quienes reciben educación privada, de mejor calidad, suelen estudiar cursos universitarios y ser altamente calificados para ciertos trabajos, por los cuales perciben más dinero (Andersen & Wiebelt, 2003). Una de las conclusiones a las que los autores de este estudio llegaron fue:

Si podríamos mejorar dramáticamente la calidad de la educación pública, se disminuirían la brecha de calificaciones haciendo que la gente con educación pública más útiles y la gente con educación alta y privada menos escasas. Esto, a su vez, reduciría la brecha en salarios mejorando la distribución de ingresos. (Andersen & Wiebelt, 2003, pág. 13)

Finalmente, una de las observaciones más interesantes de este estudio es que en otros países el requisito mínimo de estudios era inferior, dado que en Bolivia era

necesario estudiar 13 años en el sistema educativo primario y secundario, para alcanzar un estándar de vida en el margen de la pobreza, mientras en otros países como México y Brasil esta cifra era de 9 y 8 años, respectivamente, lo cual significa que personas con menos años de estudio en esos países tienen el mismo grado de conocimientos y aptitudes que personas que, en Bolivia, estudiaron mucho más tiempo.

Aunque el estudio citado es un poco antiguo, este sigue siendo relevante. Hoy en día el número de personas con nivel de enseñanza superior en el país ha ascendido, dado que las universidades se han vuelto más asequibles, pero sigue existiendo un importante problema porque los estudiantes recién salidos del colegio, que entran en la universidad, se enfrentan a un abismo de diferencia, a veces imposible de saltar, en cuanto a la dificultad del conocimiento que se maneja y de los métodos de estudio; sin embargo, con una mejora en la calidad de los temas impartidos, así como de los métodos de enseñanza en nivel básico y secundario, se puede facilitar inmensamente esta transición (Brouillette & Graham, 2016).

En tal sentido, una de las necesidades educativas más importantes en el contexto boliviano es mejorar la calidad de los conocimientos impartidos. Para hacerlo no solo hay que reformular el currículo, planteando la enseñanza de contenidos modernos, útiles en el mundo actual, sino también reformular la forma en que estos conocimientos se imparten, dado que el empleo de técnicas novedosas puede ser de mucha ayuda.

2.2.4. Descripción institucional

La Unidad Educativa “Simón Bolívar”, en la que se hará la investigación, es un colegio fiscal moderno, que cuenta con 36 años de funcionamiento. El año 2017 se inauguró, en su campus académico, un conjunto de nuevas edificaciones, pagadas por el gobierno central del estado, para contribuir al gobierno municipal y a la educación de los niños, niñas y adolescentes del área, quienes se vieron beneficiados por mejoras en la infraestructura y en el aspecto técnico de la educación, ya que se incorporaron aulas con internet y laboratorios técnicos.

Esta escuela desarrolla sus actividades enmarcada en los lineamientos generales propuestos por el sistema educativo nacional, por lo cual se encuentra sujeta a la ley N° 070, Ley de la Educación “Avelino Siñani y Elizardo Pérez”.

2.2.4.1. Situación del contexto: ubicación citadina o en el área dispersa, resoluciones de funcionamiento

La Unidad Educativa “Simón Bolívar” se encuentra al interior de la ciudad de El Alto, específicamente en el distrito 2, zona Villa Bolívar ‘D’. Esto la ubica directamente en el área urbana o citadina, donde se encuentra una gran concentración poblacional.

Durante la gestión actual la resolución que permite su funcionamiento, a la vez que regula las actividades y establece las formas de administración, es la Resolución Ministerial 001/2021, del Ministerio de Educación, que además autoriza y regula el funcionamiento de todas las demás instituciones educativas del país.

2.2.4.2. Recursos humanos

La institución seleccionada cuenta con el plantel docente en número de 14 profesionales en educación.

2.2.5. Área de infraestructura y equipamiento

La infraestructura de la institución se compone de 2 plantas, en la primera planta se establecen los niveles de 1ro a 3ero de secundaria contando con 12 aulas, la segunda planta presenta a los niveles de 4to a 6to de secundario con un total de 12 aulas.

Asimismo, presenta una sala de reunión de docentes, la respectiva dirección, un tinglado con una cancha donde se realizan las horas cívicas y la asignatura deportiva; igualmente, tienen una infraestructura destinada a la sala de computación que cuenta con 20 equipos que se encuentran en un estado regular.

2.2.6. Organización y administración

El plantel administrativo y la organización de los trabajadores de la institución son por medio del plantel docente que son un total de 14, el director, secretaria, 2 regentes, personal de limpieza y portería.

2.2.7. Planificación curricular

El currículo que se maneja en la institución educativa, dentro del nivel en el que se pretende realizar la presente investigación es acorde a la planificación que deviene del Ministerio de Educación, mismo que contempla la temática orientadora, el objetivo holístico, los contenidos y ejes articuladores que contempla las orientaciones metodológicas, recursos/materiales y los criterios de evaluación.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Enfoque de investigación

El trabajo de investigación se encuentra orientado a un enfoque mixto **cuantitativo** y **cualitativo**. En referencia al primer enfoque cuantitativo se establece que:

Utiliza la recolección y el análisis de datos para contestar preguntas de investigación y probar hipótesis establecidas previamente y confía en la medición numérica, el conteo y frecuentemente en el uso de la estadística para establecer con exactitud patrones de comportamiento de una población (Hernández, Baptista y Fernández, 2014, p. 5).

Se establece este enfoque, porque pretende mostrar el aspecto estadístico o numérico del problema. Asimismo, la importancia de este tipo de enfoque permitió establecer los datos de las personas encuestadas, para observar el grado de relevancia del tema de investigación, con base en la información obtenida previamente.

En cuanto a lo cualitativo, “por lo común primero se utiliza para descubrir y refinar preguntas de investigación. A veces, pero no necesariamente, se prueban hipótesis. Con frecuencia se basa en métodos de recolección de datos sin medición numérica, como las descripciones y las observaciones” (Hernández, Baptista y Fernández C, 2006, p. 5). Con este enfoque se mostraron las características y peculiaridades del problema de la investigación, los atributos y cualidades de la investigación.

3.2. Tipo de Investigación

La presente investigación en su desarrollo se define como un tipo de estudio **descriptivo**, que tienen como objetivo:

Indagar la incidencia de las modalidades o niveles de una o más variables en una población. El procedimiento consiste en ubicar en una o diversas variables a un grupo de personas u otros seres vivos, objetos, situaciones, contextos, fenómenos, comunidades; y así proporcionar su descripción (Hernandez Sampieri & otros, 2014, p. 102).

Este tipo de investigación realizó una descripción del humor como estrategia educativa y pensamiento creativo en el entorno a estudiantes de 4to de secundaria de la Unidad Educativa “Simón Bolívar” de la ciudad de El Alto. Por tanto, se describió el entorno problemático en base a las variables.

3.3. Diseño de investigación

La investigación se sometió bajo el diseño **no experimental - transeccional** que viene a determinarse como “observar fenómenos tal y como se dan en su contexto natural, para después analizarlos” (Hernández & otros, 2014).

Este tipo de investigación realizará una descripción de conceptos o fenómenos o del establecimiento de relaciones entre conceptos de Humor y pensamiento creativo, estando dirigidos a responder a las necesidades de los estudiantes, el interés se centrará en explicar, por qué ocurre el fenómeno y en qué condiciones se da este.

Así mismo, por medio de lo transeccional la investigación recolectará información en un sólo momento, en un corte de tiempo transversal aplicado a estudiantes de 4to de secundaria de la Unidad Educativa “Simón Bolívar” de la ciudad de El Alto, de tal manera que proporcione datos para entender el tema estudiado.

3.4. Categoría de análisis

Variable A

Humor como estrategia educativa

Variable B

Pensamiento creativo

3.4.1. Definición de las variables

Humor como estrategias educativa: Es el uso de una visión agradable, reflexiva, para transmitir un concepto teórico o práctico, median el uso de anécdotas jocosas, caricaturas alegres, carteleras humorísticas, cuentos humorísticos, chistes, conversatorio humorístico, historietas cómicas, talleres jocosos y técnicas grupales (Rodríguez, 2011).

Pensamiento creativo: Consiste en la capacidad de crear ideas, desarrollarlas, combinando para formar nuevos conceptos. Habilidades para formar combinación de ideas que llena una necesidad (Aguiza, 2012)

3.4.2. Operacionalización de Variables

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	MEDIDOR	TÉCNICA	INSTRUMENTO
El humor como estrategia educativa	Uso de visión reflexiva	Conceptos teóricos	Siempre	Encuesta	Prueba de la exploración del estado del humor en estudiantes
	Uso de anécdotas	Conceptos prácticos	Casi siempre		
			A veces		
			Casi Nunca		
		Caricaturas	Nunca		
		Carteleras con diseño humorístico			
		Cuento humorístico			
Transmisión de conocimientos	Chistes				
	Historietas cómicas				

		Uso de técnicas grupales			
Pensamiento creativo	Estado creativo	Fluidez	Creatividad alta Creatividad media alta Creatividad media baja Creatividad baja	Encuesta	Prueba del desarrollo del Pensamiento Creativo de Torrance (1960) humor
		Flexibilidad			
		Elaboración			
		Originalidad			

Fuente: Elaboración propia.

3.5. Población

Se contempla la población como un “conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones” (Hernández y otros, 2014, p. 238).

De igual modo, Arias (2006) la define como el conjunto finito o infinito de elementos con características comunes para los cuales serán extensivas las conclusiones de la investigación, ésta queda delimitada por el problema y objetivos del estudio.

En consecuencia, el universo o población de estudio está integrado por la totalidad de estudiantes de 4to de secundaria de la Unidad Educativa “Simón Bolívar” de la ciudad de El Alto que son un total de 136 estudiantes.

3.6. Muestra

La muestra se caracteriza por ser "un subgrupo de la población de interés sobre el cual se recolectarán datos, y que tiene que definirse y delimitarse de antemano con precisión, además de que debe ser representativo de la población" (Hernández y otros, 2014, p. 173). La forma de selección de los sujetos para este estudio es de tipo probabilístico.

Las muestras probabilísticas son un subgrupo de la población en el que todos los elementos tienen la misma posibilidad de ser elegidos, por lo que se utilizó el

muestreo probabilístico aleatorio simple, donde cada sujeto tiene una probabilidad igual de ser seleccionado para el estudio (Hernández y otros, 2014). Asimismo, se utilizó el tipo de muestreo probabilístico aleatorio simple, que se presenta como uno de los métodos de selección más sencillos para una muestra, por lo que se eligió de forma aleatoria, a los individuos de la muestra a investigar.

La muestra probabilística, cuyo subgrupo será delimitado a partir de la siguiente ecuación:

$$\frac{Z^2 P Q N}{e^2 (N - 1) + Z^2 P Q}$$

Por lo que:

n : Tamaño de muestra

z : Valor que depende del nivel de confianza, si es 95%, $Z = 1,96$

e : Error estimado en la encuesta (0,05)

p : Probabilidad de éxito. (0,95)

q : Probabilidad de fracaso (0,05)

N : Tamaño de la población 136 personas.

$$n = \frac{1.96^2 * 0.95 * 0.5 * 136}{0.05^2 (136 - 1) + 1.96^2 * 0.95 * 0.5} = 101$$

Por tanto, la muestra involucrada en la presente investigación es de 101 estudiantes de 4to de secundaria de la Unidad Educativa “Simón Bolívar” de la ciudad de El Alto.

3.7. Técnicas de investigación

- Encuesta

La encuesta se realizó mediante un cuestionario tipo lista la cual es llevada por el investigador. La técnica de encuesta es ampliamente utilizada como procedimiento

de investigación, ya que permite obtener y elaborar datos de modo rápido y eficaz (Casas, Repullo, & Campos, 2003)

Por tanto, para el desarrollo de la presente investigación se utilizó la encuesta directa-personal la cual utilizará el instrumento de recolección de datos del cuestionario. Se realizaron encuestas a estudiantes de 4to de secundaria de la Unidad Educativa “Simón Bolívar”, en procura de obtener información específica sobre el objeto de la investigación.

La aplicación de la encuesta en la presente investigación tiene por objetivo establecer de forma objetiva, científica, cuantificable las variables que se identificaron en la presente investigación.

3.8. Instrumentos de recolección de datos

La encuesta tuvo su instrumento por medio de dos pruebas:

La *prueba de exploración del estado del humor*, misma que presento un escalamiento tipo Likert para las respuestas. Asimismo, se encuentra en relación al pensamiento creativo la conocida *Prueba de Creatividad de Torrance (1960)*, basado en tres ejercicios gráficos y tres tareas verbales, donde el objetivo es valorar la creatividad de los sujetos de la muestra según 4 criterios básicos:

1. **Fluidez:** Capacidad para producir varias y diversas ideas. Se valora por la cantidad de respuestas.
2. **Flexibilidad:** Capacidad para ver y abordar situaciones similares de formas diferentes. Se valora analizando la cantidad de respuestas diferenciadas.
3. **Elaboración:** Capacidad para producir detalles complementarios a la idea principal. Se valora en base a lo diversa y completa que resulta la descripción.
4. **Originalidad:** Capacidad para producir respuestas poco frecuentes (en el entorno). Se valora en base a lo diferente que es la percepción o idea respecto de otras del entorno.

Torrance (1965) definió la creatividad como el proceso de descubrir problemas o lagunas de información, formar ideas o hipótesis, probarlas, modificarlas y comunicar los resultados y le asignó un carácter de habilidad Validez de una prueba de creatividad global. Aseguró que su prueba es adecuada en términos de que puede aplicarse sin importar género, raza, nivel socioeconómico y cultura. La evidencia empírica que respalda la prueba de pensamiento creativo propuesta por Torrance (1966) tuvo sus inicios con los análisis hechos en 1959 a estudiantes de secundaria donde observó que tres de los componentes de su prueba —fluidez, flexibilidad y originalidad, pero no elaboración fueron los mejores predictores del logro creativo; cinco años más tarde, envió un cuestionario a toda la población que participó en la investigación de 1959 y detectó que todos los predictores de creatividad fueron significativos en un nivel de .01.

3.9. Procedimiento en la obtención de datos

Para el procesamiento de datos se establecerá mediante el paquete estadístico SPSS, mismo que permitirá su codificación, tabulación y posterior graficación de tablas y barras, que contendrá los porcentajes que permitirán realizar su posterior interpretación y análisis.

CAPÍTULO IV

MARCO PRÁCTICO DE RESULTADOS

El presente capítulo corresponde a los resultados obtenidos a través de las encuestas aplicadas a estudiantes de 4to de secundaria de la Unidad Educativa “Simón Bolívar” de la ciudad de El Alto. Al respecto, es importante acotar que la recolección de información se hizo por medio de pruebas elaboradas con anterioridad, cuya finalidad fue obtener información sobre el humor como estrategia educativa y el desarrollo del pensamiento creativo. A su vez, las preguntas están conformadas con una serie de opciones de selección múltiple.

De esta manera, el número de encuestados corresponde a un total de 101 estudiantes. En consecuencia, los resultados de la encuesta son presentados mediante tablas y gráficos estadísticos que son indispensables para su respectivo análisis. En ese sentido, a continuación, se presenta los resultados obtenidos según el orden de las preguntas del cuestionario.

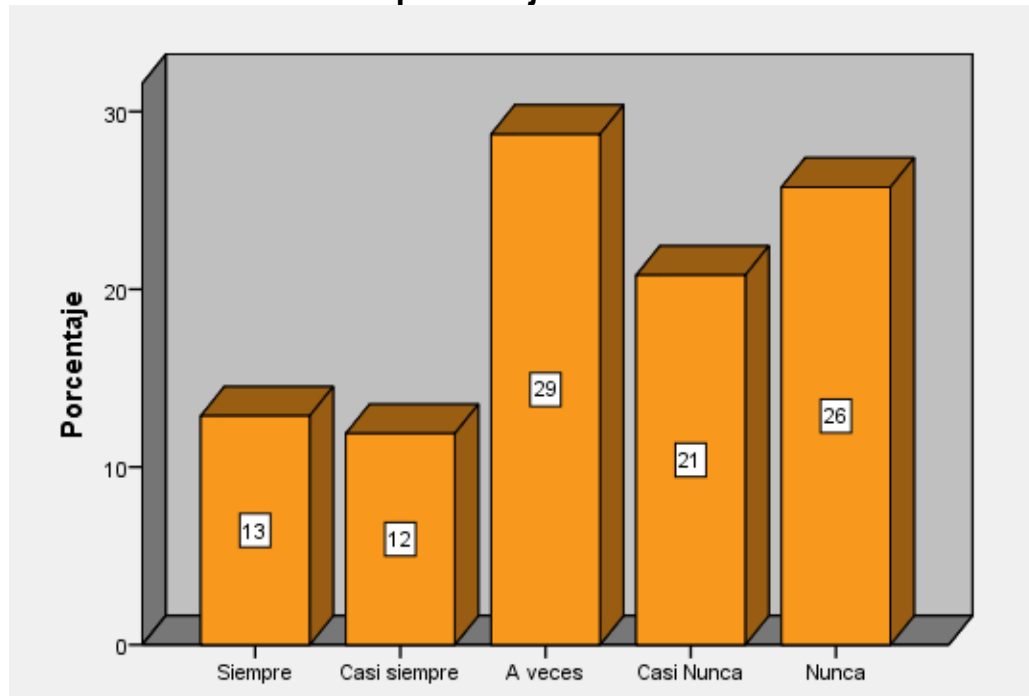
4.1. Datos sobre el humor como estrategia educativa en estudiantes de 4to de secundaria de la Unidad Educativa “Simón Bolívar” de la ciudad de El Alto

1. ¿El docente facilita pautas que garanticen el humor para el desarrollo del aprendizaje de sus clases?

Tabla 1. El docente facilita pautas que garanticen el humor para el desarrollo del aprendizaje de sus clases

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Siempre	13	12,9	12,9
	Casi siempre	12	11,9	24,8
	A veces	29	28,7	53,5
	Casi Nunca	21	20,8	74,3
	Nunca	26	25,7	100,0
	Total	101	100,0	100,0

Gráfico 1. El docente facilita pautas que garanticen el humor para el desarrollo del aprendizaje de sus clases



Fuente: Elaboración Propia

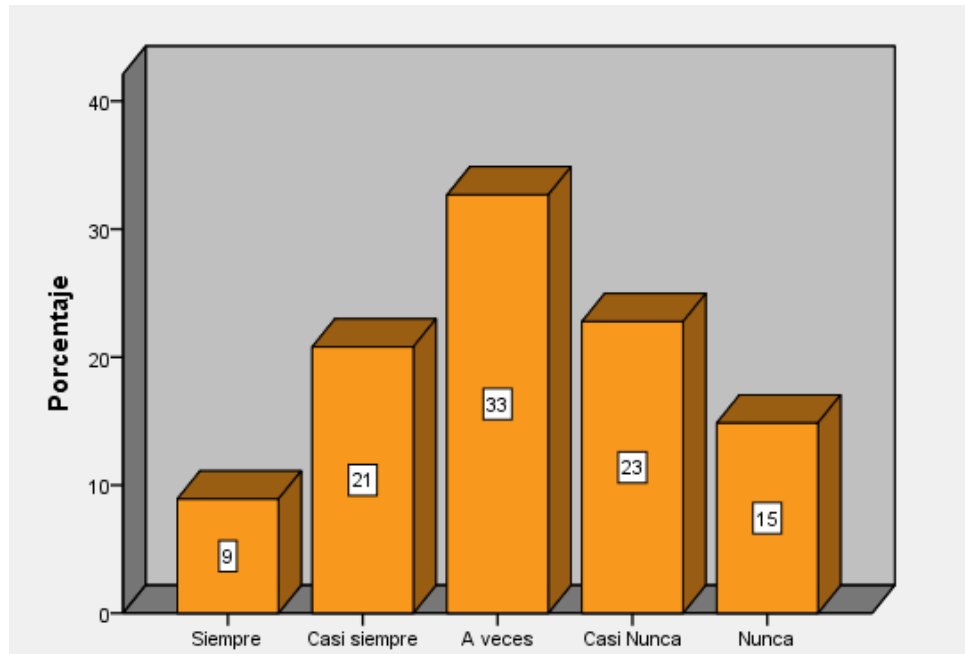
El gráfico muestra los siguientes resultados, el 29% indica a veces el docente le facilita estructurar ideas a través del humor para el desarrollo del aprendizaje de sus clases, el 26% responden nunca, el 21% casi nunca, el 13% siempre y por último el 12% casi siempre.

2. ¿El docente utiliza técnicas basadas en el humor (chistes, comedias, caricaturas, entre otros) para desarrollar capacidades intelectuales?

Tabla 2. El docente utiliza técnicas basadas en el humor (chistes, comedias, caricaturas, entre otros) para desarrollar capacidades intelectuales

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos				
Siempre	9	8,9	8,9	8,9
Casi siempre	21	20,8	20,8	29,7
A veces	33	32,7	32,7	62,4
Casi Nunca	23	22,8	22,8	85,1
Nunca	15	14,9	14,9	100,0
Total	101	100,0	100,0	

Gráfico 2. El docente utiliza técnicas basadas en el humor (chistes, comedias, caricaturas, entre otros) para desarrollar capacidades intelectuales



Fuente: Elaboración Propia

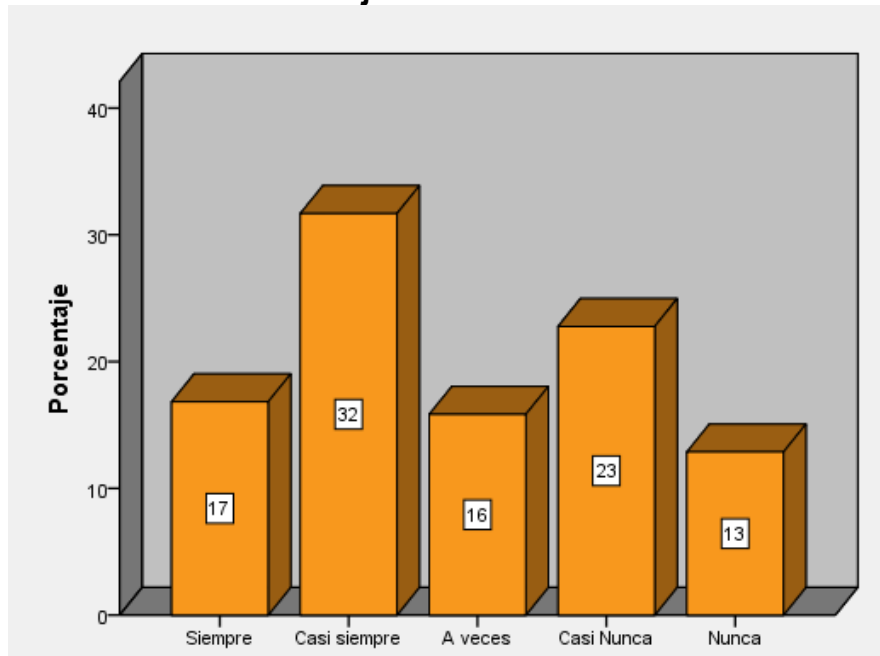
En cuanto al gráfico muestra los siguientes resultados el 33% indican a veces el docente utiliza técnicas basadas en el humor (chistes, comedias, caricaturas, entre otros) para desarrollar capacidades intelectuales el 23% indica casi nunca, el 21% casi siempre, el 15% nunca y el 9% siempre.

3. ¿La metodología utilizada por el docente incluye al humor para obtener nuevos conocimientos?

Tabla 3. La metodología utilizada por el docente incluye al humor para obtener mejores conocimientos

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	17	16,8	16,8	16,8
Casi siempre	32	31,7	31,7	48,5
A veces	16	15,8	15,8	64,4
Casi Nunca	23	22,8	22,8	87,1
Nunca	13	12,9	12,9	100,0
Total	101	100,0	100,0	

Gráfico 3. La metodología utilizada por el docente incluye al humor para obtener mejores conocimientos



Fuente: Elaboración Propia

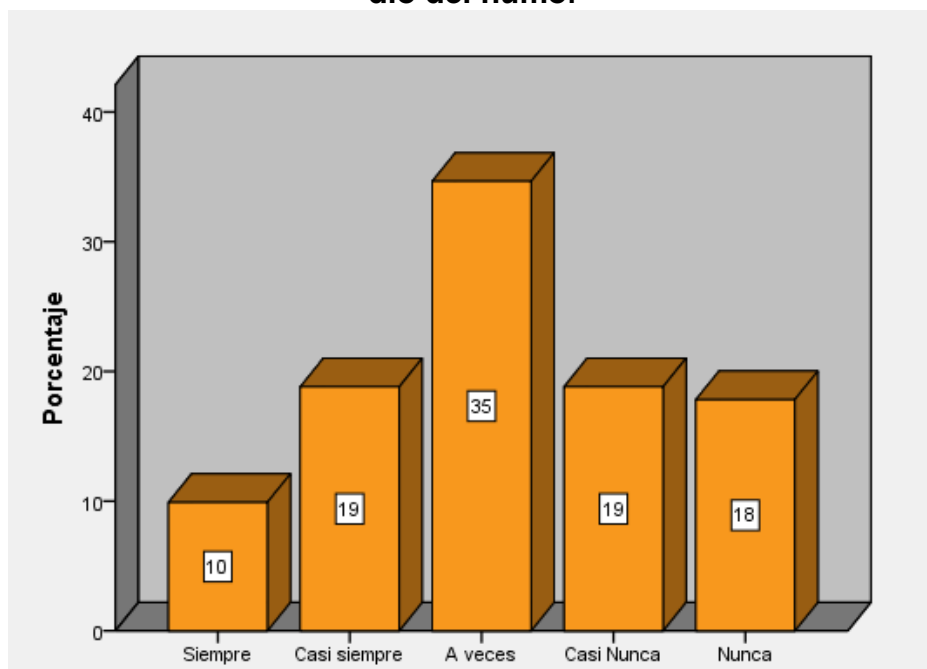
De acuerdo al gráfico muestra los resultados el 32% responde en la metodología utilizada por el docente incluye al humor para obtener nuevos conocimientos, 23% casi nunca, 17% siempre, el 16% a veces y el 13% nunca.

4. ¿El docente promueve actividades para trabajar en clases por medio del humor?

Tabla 4. El docente promueve actividades para trabajar en clases por medio del humor

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	10	9,9	9,9	9,9
Casi siempre	19	18,8	18,8	28,7
A veces	35	34,7	34,7	63,4
Casi Nunca	19	18,8	18,8	82,2
Nunca	18	17,8	17,8	100,0
Total	101	100,0	100,0	

Gráfico 4. El docente promueve actividades para trabajar en clases por medio del humor



Fuente: Elaboración Propia

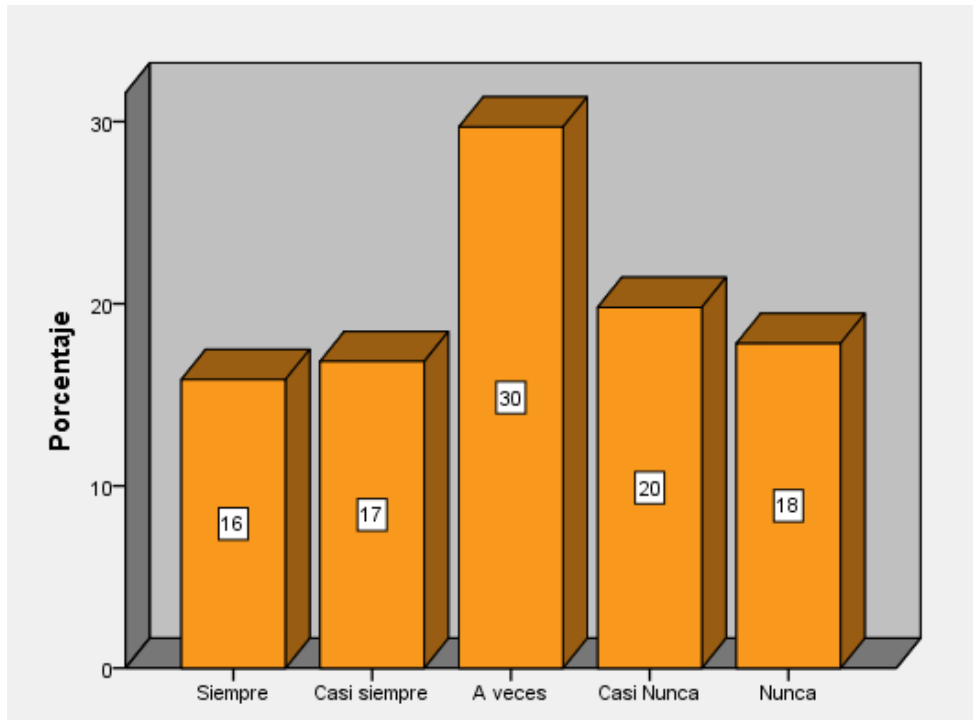
El gráfico muestra los resultados el 35% responden a veces el docente promueve actividades para trabajar en clases por medio del humor, el 19% casi siempre, 19% casi nunca, el 18% indica nunca el 10% responde siempre.

5. ¿El docente promueve actividades prácticas a través del humor para reforzar lo teórico?

Tabla 5. El docente promueve actividades prácticas a través del humor para reforzar lo teórico

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	16	15,8	15,8	15,8
Casi siempre	17	16,8	16,8	32,7
A veces	30	29,7	29,7	62,4
Casi Nunca	20	19,8	19,8	82,2
Nunca	18	17,8	17,8	100,0
Total	101	100,0	100,0	

Gráfico 5. El docente promueve actividades prácticas a través del humor para reforzar lo teórico



Fuente: Elaboración Propia

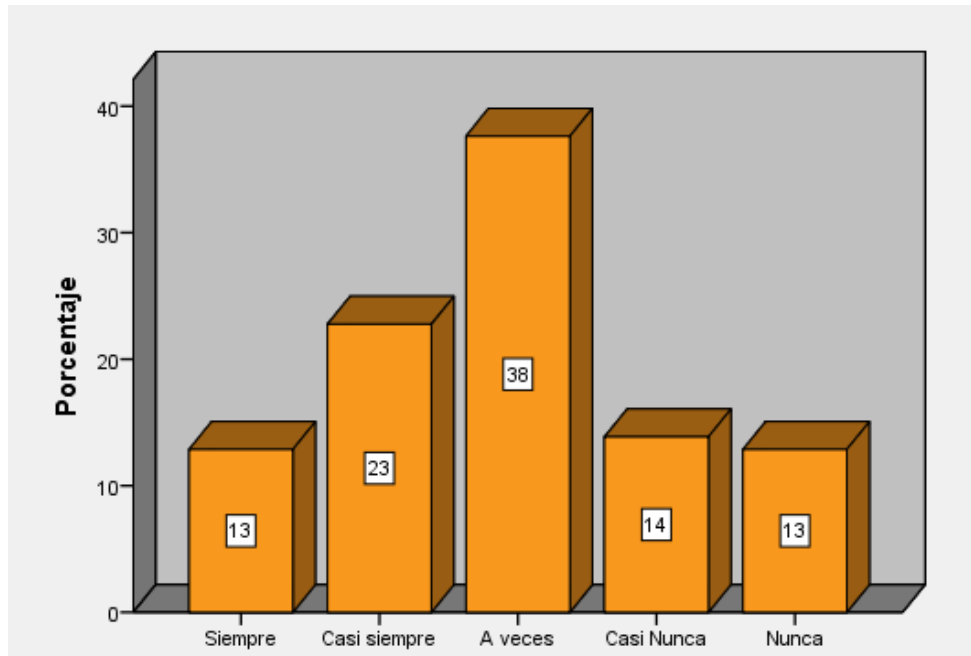
De acuerdo al gráfico muestra los resultados el 30% indica a veces el docente promueve actividades prácticas a través del humor para reforzar lo teórico, el 20% casi nunca, el 18% nunca, 17% casi siempre y el 16% siempre.

6. ¿El docente fomenta trabajos en el cual los estudiantes desarrollen sus destrezas con humor?

Tabla 6. El docente fomenta trabajos en el cual los estudiantes desarrollen sus destrezas con humor

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	13	12,9	12,9	12,9
Casi siempre	23	22,8	22,8	35,6
A veces	38	37,6	37,6	73,3
Casi Nunca	14	13,9	13,9	87,1
Nunca	13	12,9	12,9	100,0
Total	101	100,0	100,0	

Gráfico 6. El docente fomenta trabajos en el cual los estudiantes desarrollen sus destrezas con humor



Fuente: Elaboración Propia

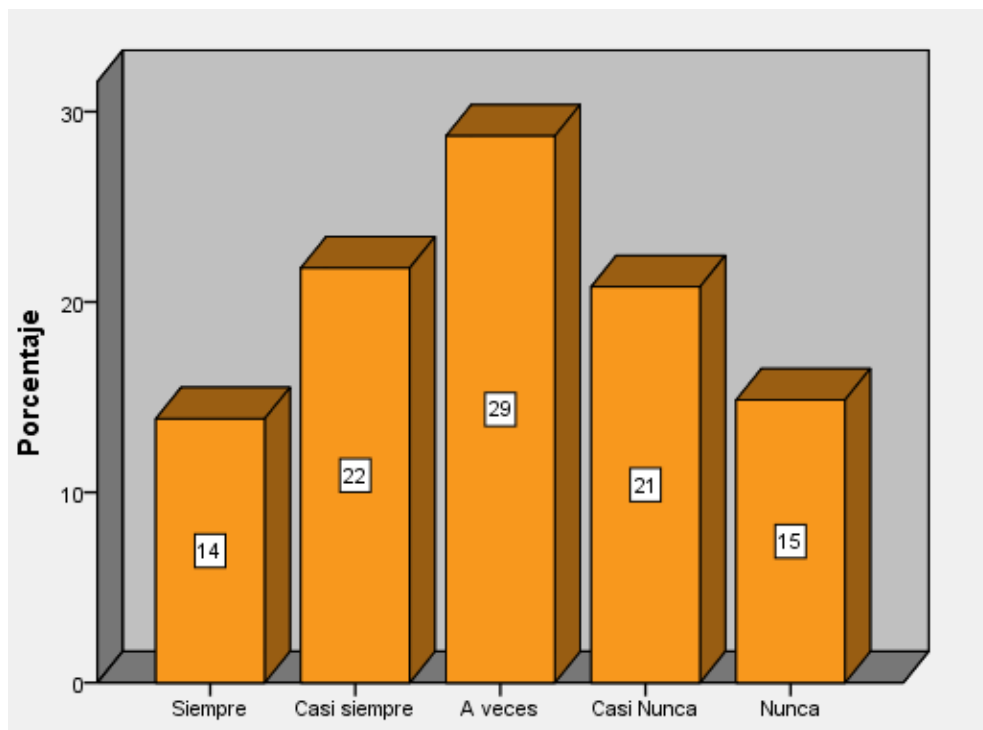
El gráfico muestra los resultados el 38% indica a veces el docente fomenta trabajos en el cual los estudiantes desarrollen sus destrezas con humor, el 23% casi siempre, el 14% casi nunca, 13% nunca y el 13% siempre.

7. ¿El docente inventa chistes o historias graciosas durante el desarrollo de clases?

Tabla 7. El docente inventa chistes o historias graciosas durante el desarrollo de clases

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	14	13,9	13,9	13,9
Casi siempre	22	21,8	21,8	35,6
A veces	29	28,7	28,7	64,4
Casi Nunca	21	20,8	20,8	85,1
Nunca	15	14,9	14,9	100,0
Total	101	100,0	100,0	

Gráfico 7. El docente inventa chistes o historias graciosas durante el desarrollo de clases



Fuente: Elaboración Propia

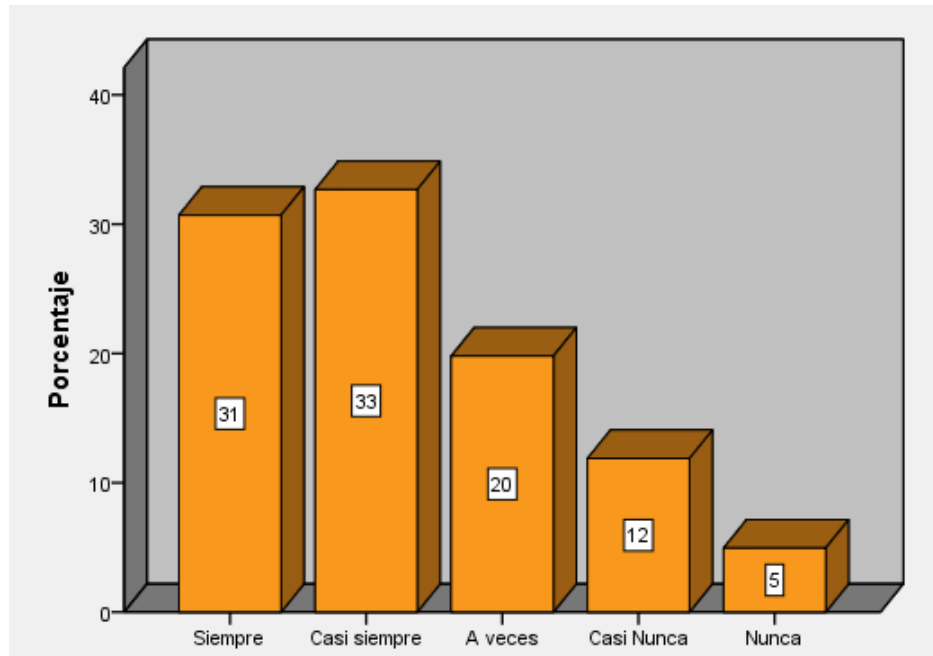
El gráfico muestra los resultados el 29% responde a veces el docente inventa chistes o historias graciosas durante el desarrollo de clases, el 22% indican casi siempre, el 21% casi nunca, el 15% nunca y el 14% siempre.

8. ¿Consideras que el uso del humor te ayudaría a comprender las clases desarrolladas?

Tabla 8. Consideras que el uso del humor te ayudaría a comprender las clases desarrolladas

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	31	30,7	30,7	30,7
Casi siempre	33	32,7	32,7	63,4
A veces	20	19,8	19,8	83,2
Casi Nunca	12	11,9	11,9	95,0
Nunca	5	5,0	5,0	100,0
Total	101	100,0	100,0	

Gráfico 1. Consideras que el uso del humor te ayudaría a comprender las clases desarrolladas



Fuente: Elaboración Propia

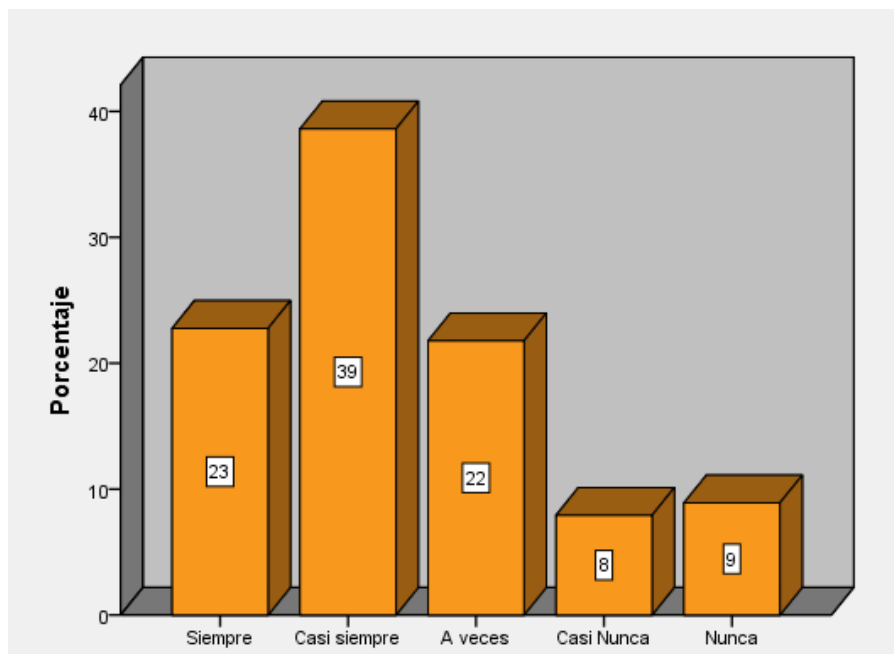
De acuerdo al gráfico muestra los resultados el 33% casi siempre consideran que el uso del humor te ayudaría a comprender las clases desarrolladas, el 31% siempre, el 20% a veces, el 12% casi nunca y por último el 5% nunca.

9. ¿Te gustaría realizar historietas cómicas como parte de tu aprendizaje?

Tabla 9. Te gustaría realizar historietas cómicas como parte de tu aprendizaje

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	23	22,8	22,8	22,8
Casi siempre	39	38,6	38,6	61,4
A veces	22	21,8	21,8	83,2
Casi Nunca	8	7,9	7,9	91,1
Nunca	9	8,9	8,9	100,0
Total	101	100,0	100,0	

Gráfico 9. Te gustaría realizar historietas cómicas como parte de tu aprendizaje



Fuente: Elaboración Propia

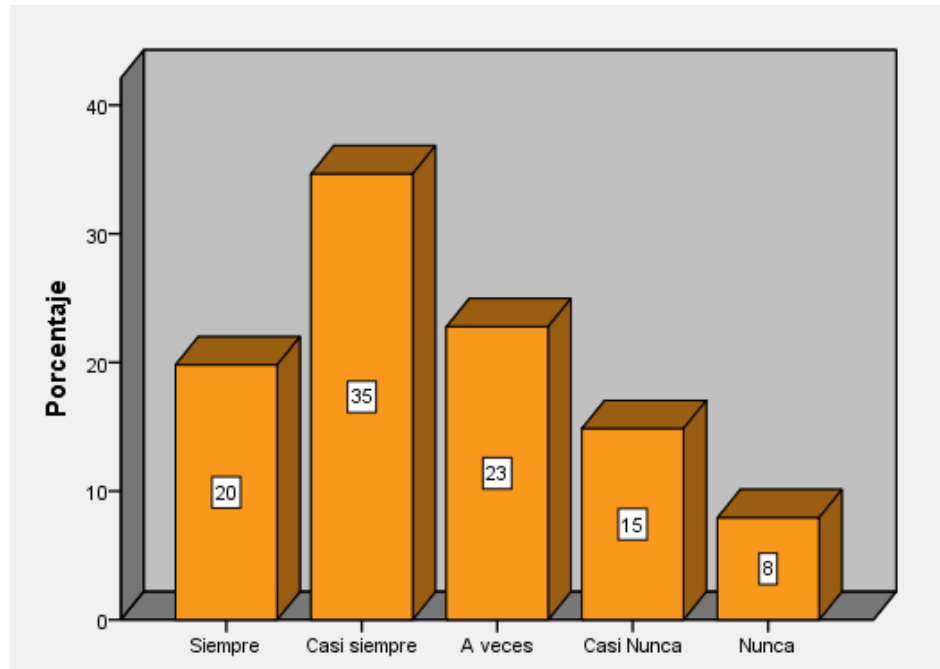
El gráfico muestra los resultados el 39% responden casi siempre les gustaría realizar historietas cómicas como parte del aprendizaje, el 23% mencionan siempre, el 22% a veces, el 9% nunca y por último el 8% indican casi nunca.

10. ¿Consideras que el docente puede usar chistes para un mejor aprendizaje en sus clases?

Tabla 10. Consideras que el docente puede usar chistes para un mejor aprendizaje en sus clases

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	20	19,8	19,8	19,8
Casi siempre	35	34,7	34,7	54,5
A veces	23	22,8	22,8	77,2
Casi Nunca	15	14,9	14,9	92,1
Nunca	8	7,9	7,9	100,0
Total	101	100,0	100,0	

Gráfico 20. Consideras que el docente puede usar chistes para un mejor aprendizaje en sus clases



Fuente: Elaboración Propia

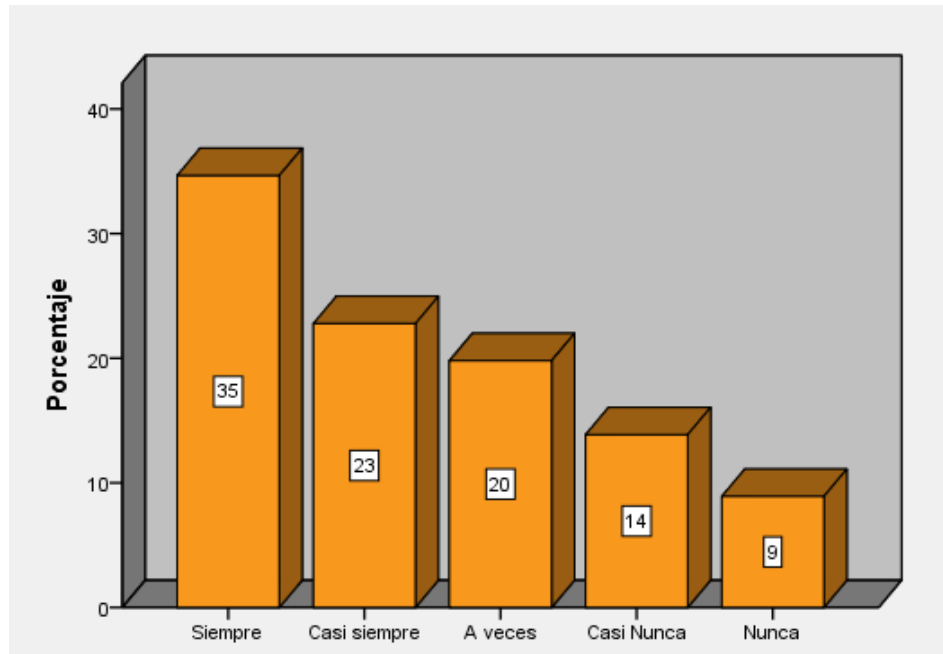
De acuerdo al gráfico muestra los resultados el 35% casi siempre consideran que el docente puede usar chistes para un mejor aprendizaje en sus clases, el 23% a veces, el 20% siempre, el 15% casi nunca y el 8% nunca.

11. ¿Consideras que el cuento humorístico puede disminuir la tensión en ciertas situaciones, al contar algo gracioso?

Tabla 21. Consideras que el cuento humorístico puede disminuir la tensión en ciertas situaciones, al contar algo gracioso

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	35	34,7	34,7	34,7
Casi siempre	23	22,8	22,8	57,4
A veces	20	19,8	19,8	77,2
Casi Nunca	14	13,9	13,9	91,1
Nunca	9	8,9	8,9	100,0
Total	101	100,0	100,0	

Gráfico 31. Consideras que el cuento humorístico puede disminuir la tensión en ciertas situaciones, al contar algo gracioso



Fuente: Elaboración Propia

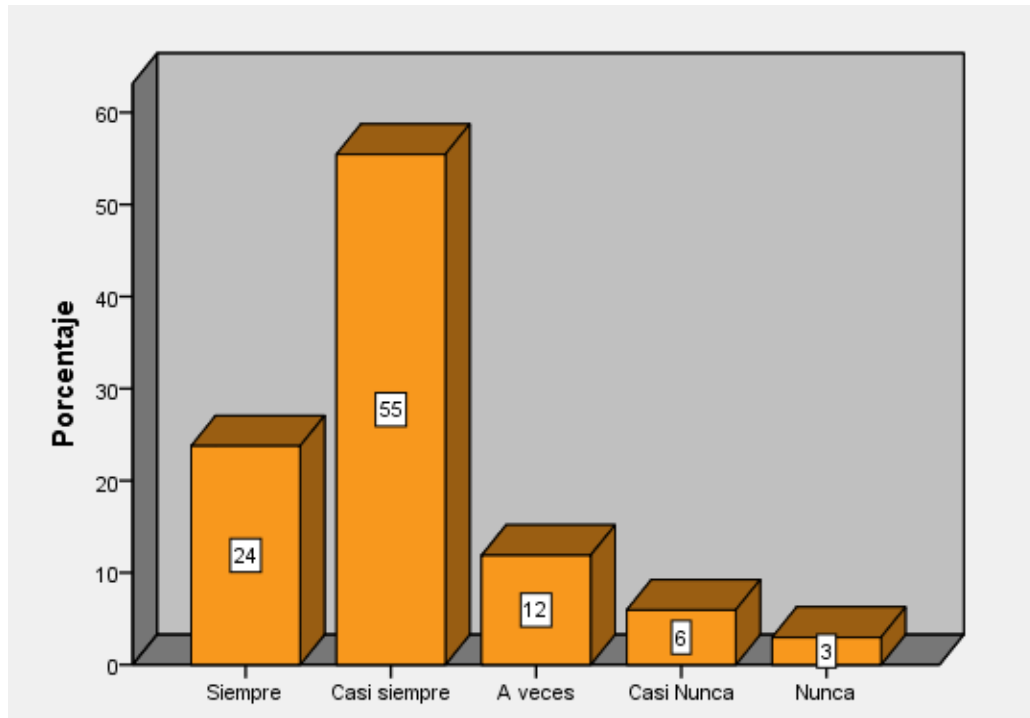
El gráfico muestra los siguientes resultados el 35% mencionan siempre consideran que el cuento humorístico puede disminuir la tensión en ciertas situaciones, al contar algo gracioso, el 23% casi siempre, el 20% a veces, el 14% responden casi nunca y el 9% nunca.

12. ¿En tu salón de clases considerar que se puede controlar una situación difícil contando un Chiste?

Tabla 32. En tu salón de clases considerar que se puede controlar una situación difícil contando un Chiste

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	24	23,8	23,8	23,8
Casi siempre	56	55,4	55,4	79,2
A veces	12	11,9	11,9	91,1
Casi Nunca	6	5,9	5,9	97,0
Nunca	3	3,0	3,0	100,0
Total	101	100,0	100,0	

Gráfico 42. En tu salón de clases considerar que se puede controlar una situación difícil contando un Chiste



Fuente: Elaboración Propia

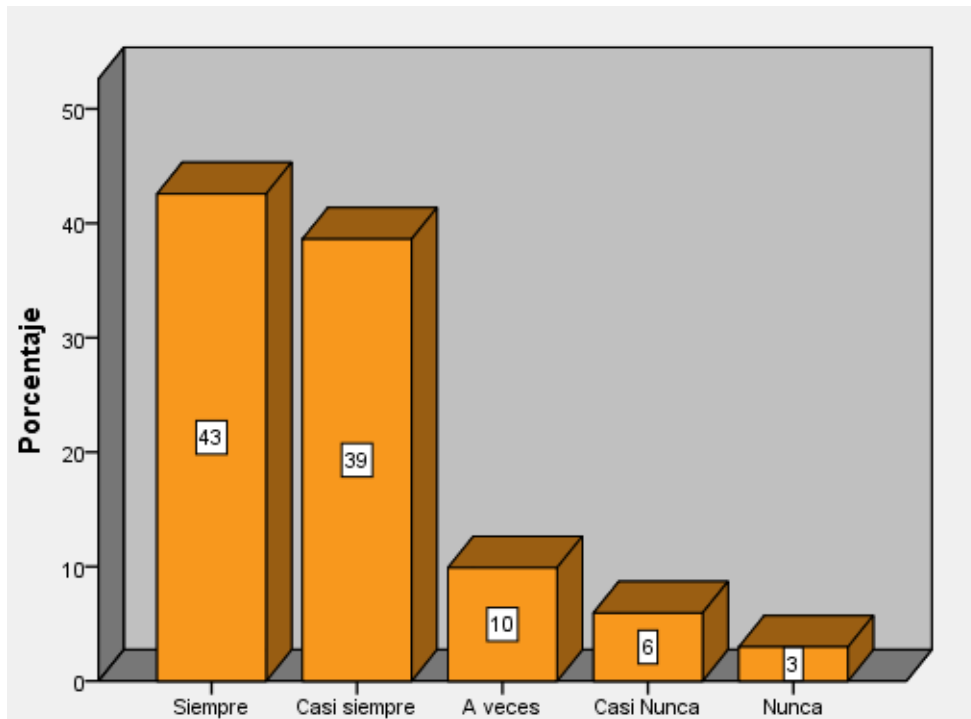
De acuerdo al gráfico muestra los resultados el 55% responden casi siempre en su salón de clases consideran que se puede controlar una situación difícil contando un chiste, el 24% siempre, el 12% a veces, el 6% casi nunca y por último el 3% nunca.

13. ¿El usar el humor ayudaría a relajarte?

Tabla 43. El usar el humor ayudaría a relajarte

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	43	42,6	42,6	42,6
Casi siempre	39	38,6	38,6	81,2
A veces	10	9,9	9,9	91,1
Casi Nunca	6	5,9	5,9	97,0
Nunca	3	3,0	3,0	100,0
Total	101	100,0	100,0	

Gráfico 53. El usar el humor ayudaría a relajarte



Fuente: Elaboración Propia

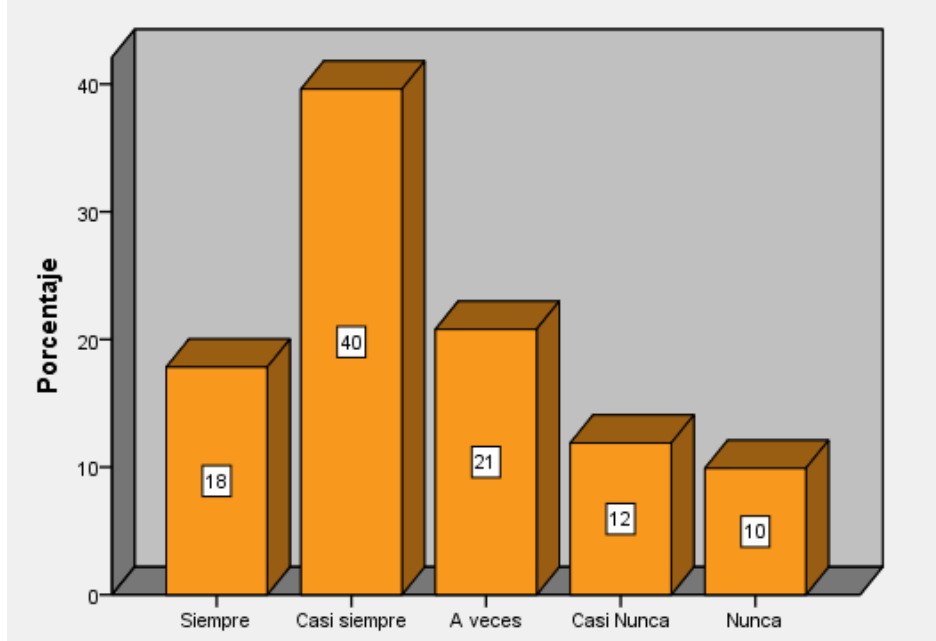
En cuanto al gráfico muestra los resultados el 43% indican que el humor siempre ayudara a relajarse, el 39% indican casi siempre, el 10% a veces el 6% casi nunca y por último el 3% nunca.

14. ¿El docente utiliza técnicas grupales (debates, mesa redonda, paneles, trabajo en equipo, entre otro) para transmitir conocimientos?

Tabla 54. El docente utiliza técnicas grupales (debates, mesa redonda, paneles, trabajo en equipo, entre otro) para transmitir conocimientos

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	18	17,8	17,8	17,8
Casi siempre	40	39,6	39,6	57,4
A veces	21	20,8	20,8	78,2
Casi Nunca	12	11,9	11,9	90,1
Nunca	10	9,9	9,9	100,0
Total	101	100,0	100,0	

Gráfico 64. El docente utiliza técnicas grupales (debates, mesa redonda, paneles, trabajo en equipo, entre otro) para transmitir conocimientos



Fuente: Elaboración propia.

De acuerdo al gráfico se observa los siguientes resultados el 40% responden casi siempre el docente utiliza técnicas grupales (debates, mesa redonda, paneles, trabajo en equipo, entre otros) para transmitir conocimientos, el 21% indican a veces, el 18% siempre, 12% casi nunca y el 10% nunca.

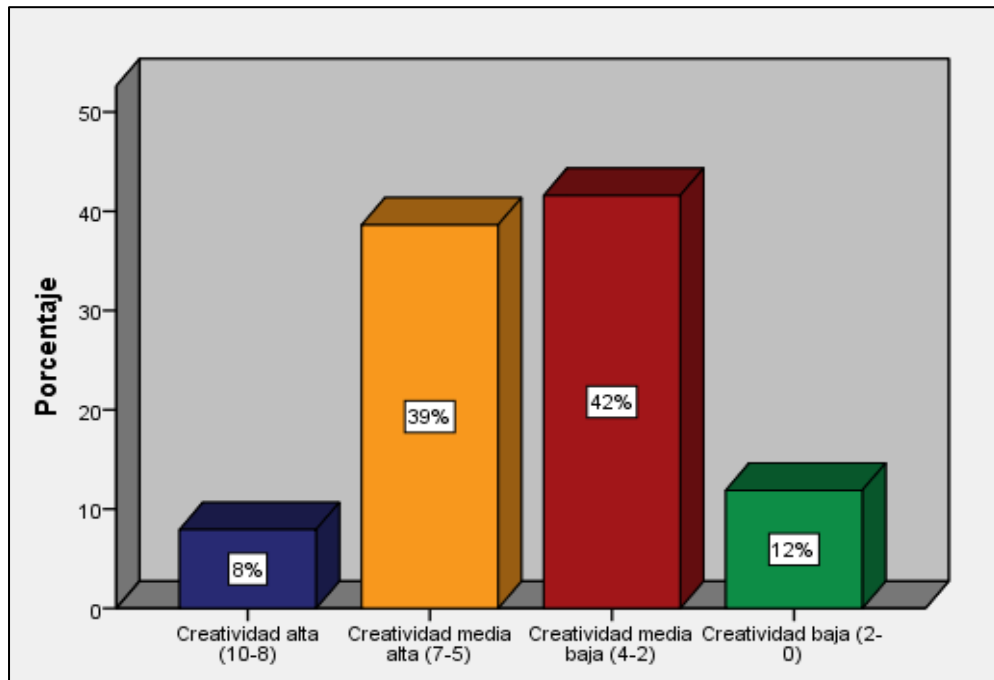
4.2. Datos sobre el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de 4to de secundaria de la Unidad Educativa “Simón Bolívar” de la ciudad de El Alto

4.2.1. Criterio fluidez

Tabla 15. Imagina que alguien ha comenzado a dibujar pero no ha terminado los siguientes dibujos. Termina de dibujarlos tú, pero haz un dibujo que creas que no se le va a ocurrir a nadie más en la clase

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Creatividad alta (10-8)	8	7,9	7,9	7,9
Creatividad media alta (7-5)	39	38,6	38,6	46,5
Válidos Creatividad media baja (4-2)	42	41,6	41,6	88,1
Creatividad baja (2-0)	12	11,9	11,9	100,0
Total	101	100,0	100,0	

Gráfico 15. Imagina que alguien ha comenzado a dibujar pero no ha terminado los siguientes dibujos. Termina de dibujarlos tú, pero haz un dibujo que creas que no se le va a ocurrir a nadie más en la clase



Fuente: Elaboración propia.

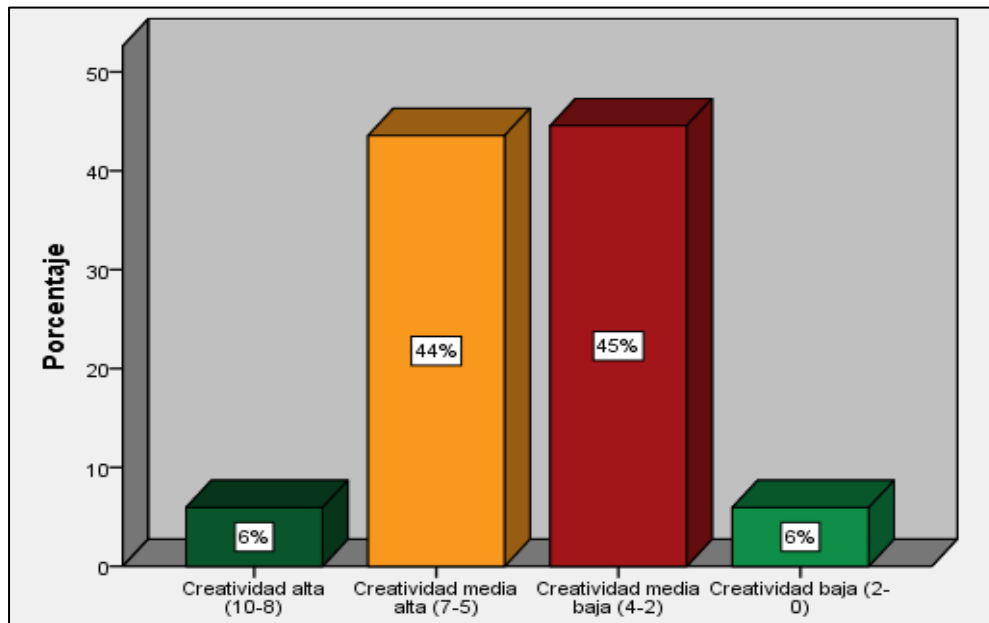
Tal como se presenta en el gráfico, los estudiantes de 4to de secundaria en cuanto al criterio de fluidez que tiene que ver con la capacidad para producir muchas ideas, mediante el cual se valoró el número de respuestas que emitió, presentan una creatividad media baja lo cual se refleja en un 42% que presenta una puntuación de 4 a 2, prosiguiendo en un 39% que manifiestan una creatividad media alta con puntuación de 7 a 5.

4.2.2. Criterio flexibilidad

Tabla 16. Haz un dibujo diferente para cada cuadrado o círculo

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Creatividad alta (10-8)	6	5,9	5,9	5,9
Creatividad media alta (7-5)	44	43,6	43,6	49,5
Válidos Creatividad media baja (4-2)	45	44,6	44,6	94,1
Creatividad baja (2-0)	6	5,9	5,9	100,0
Total	101	100,0	100,0	

Gráfico 16. Haz un dibujo diferente para cada cuadrado o círculo



Fuente: Elaboración propia.

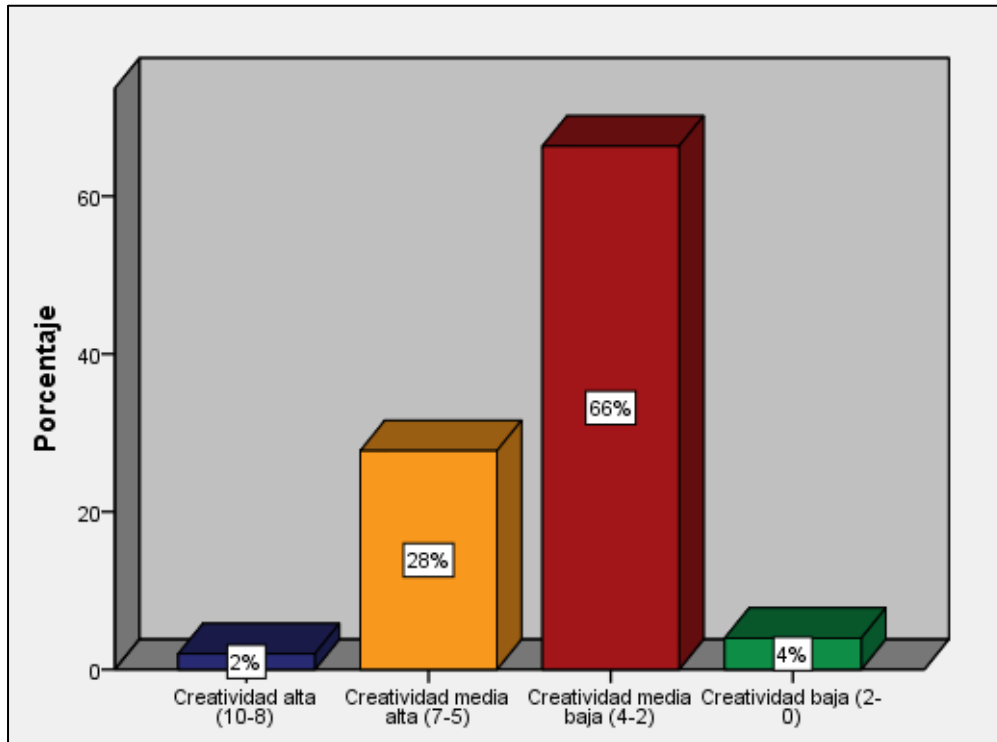
Se refiere que la flexibilidad es la capacidad para ver y abordar las situaciones de formas diferentes. Este componente de la creatividad se valora analizando cuantas categorías de respuestas diferentes el estudiante es capaz de producir. En ese sentido, en cuanto a la prueba realizada a estudiantes se estableció que un 45% presentan de acuerdo a puntaje de 4 a 2 una creatividad media baja, al igual en un porcentaje casi igualitario esta el 44% que refleja que los estudiantes tienen una puntuación de 7 a 5 por lo que presentan una creatividad media alta.

4.2.3. Criterio elaboración

Tabla 17. Piensa en todos los juegos distintos que podrías realizar con una cuerda. Cuantas más cosas se te ocurran mucho mejor

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Creatividad alta (10-8)	2	2,0	2,0	2,0
Creatividad media alta (7-5)	28	27,7	27,7	29,7
Creatividad media baja (4-2)	67	66,3	66,3	96,0
Creatividad baja (2-0)	4	4,0	4,0	100,0
Total	101	100,0	100,0	

Gráfico 17. Piensa en todos los juegos distintos que podrías realizar con una cuerda. Cuantas más cosas se te ocurran mucho mejor



Fuente: Elaboración propia.

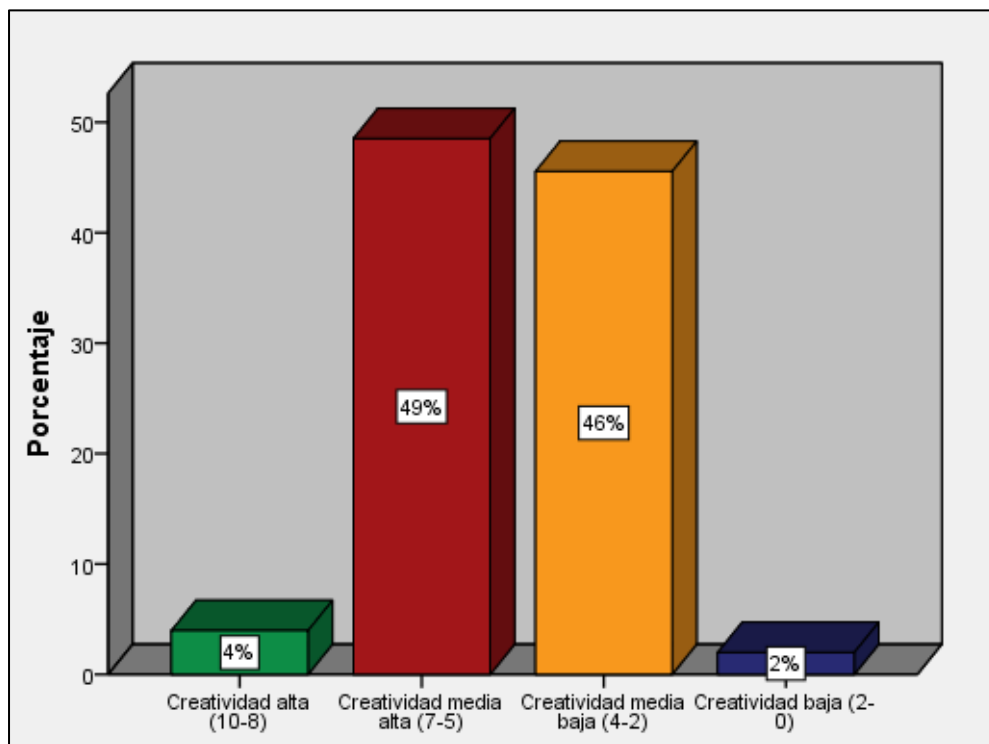
En cuanto a la dimensión o criterio del desarrollo del pensamiento creativo de la elaboración, mismo que se presenta como la capacidad para enriquecer cualquier producción con detalles aunque no son necesarias para explicar la idea principal, como es el caso de pensar en todos los juegos distintos que podrías realizar con una cuerda y cuantas más cosas se le ocurran mucho mejor se precisó que en un 66% de los estudiantes alcanzo un puntaje de 4 a 2 lo que representa que tienen una creatividad media baja, prosiguiendo en un 28% que tienen una creatividad media alta con puntaje de 7 a 5.

4.2.4. Criterio originalidad

Tabla 18. Imagina a un extraterrestre que no se parece en nada a los humanos. Explica cómo te lo imagina

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Creatividad alta (10-8)	4	4,0	4,0	4,0
Creatividad media alta (7-5)	49	48,5	48,5	52,5
Válidos Creatividad media baja (4-2)	46	45,5	45,5	98,0
Creatividad baja (2-0)	2	2,0	2,0	100,0
Total	101	100,0	100,0	

Gráfico 18. Imagina a un extraterrestre que no se parece en nada a los humanos. Explica cómo te lo imagina



Fuente: Elaboración propia.

Finalmente la dimensión de la originalidad, relacionada con la capacidad para producir respuestas que son poco frecuentes en el entorno, se representa por medio de la prueba en el cual se solicita que los estudiantes imaginen a un extraterrestre que no se parece en nada a los humanos y expliquen cómo se lo imaginan, se tiene que en un 49% que los estudiantes presentan una creatividad alta teniendo

puntuaciones entre 7 a 5, continuamente se refleja que en el 46% presentan una creatividad media baja con puntuación de 4 a 2.

Por la prueba manifestada para el desarrollo del pensamiento creativo se puede señalar que los estudiantes de 4to de secundaria presentan en su mayoría una creatividad media baja lo que genera la necesidad de incrementar el mismo por medio de estrategias educativas como es el caso del humor y genera una calidad educativa acorde a necesidades de los estudiantes.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

Una vez concluido el trabajo de investigación posterior al desarrollo del mismo, y la obtención de datos se llega a las siguientes conclusiones:

- Se realizó un diagnóstico de la presencia del humor como estrategia educativa en estudiantes

Al respecto se manifiesta que el humor en el contexto educativo para su análisis y conclusión respectiva toma en cuenta al autor Weems (2015) quien señala que el humor es una herramienta pedagógica útil e importante, ya que permite la retención de lo enseñado. Así como también, obtienen una nota bastante más alta que los demás estudiantes.

Por lo que, relacionar el humor con el material aprendido resulta clave porque mantiene la mente centrada. El humor obliga a nuestra mente a trabajar más que si las ideas se le presentaran de una manera directa, un esfuerzo que resulta esencial por la misma razón que levantar pesas es fundamental para construir el músculo: porque ese esfuerzo extra nos hace más fuertes.

Por su parte, Puche y Lozano (2002) señalan que las estrategias educativas surgen como una respuesta a las inquietudes y preocupaciones que tiene el educador con relación al aprendizaje del estudiante. Su énfasis es poner el aprendizaje más en función de quien aprende que de quien enseña.

De esta manera, el humor como estrategia educativa opera un cambio de perspectiva en los estudiantes y el docente, en el sistema en general, que los lleva a disfrutar, incluso desear la educación.

Relacionado a lo referido, Fernández (2008) señala que aplicar el sentido del humor en la educación ayuda a superar las frustraciones, a relativizar los fracasos, a sobrellevar los desencantos, a desterrar los momentos de apatía y desánimo.

Siendo que la estrategia educativa del humor se establece como una posibilidad que permite que los estudiantes adquieran una actitud positiva ante la comprensión y el aprendizaje.

Esto significa que el humor, como compañía de la educación, cambia la actitud de todos los involucrados, demostrando que al utilizar diferentes materiales humorísticos, los estudiantes no solamente se divierten, sino que favorece el desarrollo cognitivo, social y emocional, lo que a su vez la convierte en una herramienta educativa poderosa que desarrollan competencias intelectuales.

- Se realizó una evaluación del humor como estrategia educativa a través de la aplicación de una prueba

El humor como estrategia educativa se enfoca hacia una propuesta para romper los paradigmas tradicionales de la educación, y crear un ambiente agradable de aprendizaje y comprensión de los temas propios de la educación formal.

En los estudiantes el humor es una circunstancia que se presenta en forma natural, siendo que el mismo puede cambiar el proceso de desarrollo de una clase, donde el docente puede ejercer una importante influencia en las actitudes y la ejecución de la clase.

Al respecto, se puede manifestar de acuerdo a los estudiantes que el docente a veces en un porcentaje minoritario inventa chistes o historias graciosas durante el desarrollo de clases; por lo que consideran que el uso del humor casi siempre les ayudaría a comprender las clases desarrolladas; igualmente, indican que casi siempre les gustaría realizar historietas cómicas como parte de su aprendizaje; así como también consideran que los docentes casi siempre pueden usar chistes para un mejor aprendizaje en sus clases.

Los estudiantes consideran que siempre el cuento humorístico puede disminuir la tensión en ciertas situaciones, al contar algo gracioso; así también consideran que en su salón de clases se puede controlar una situación difícil contando un chiste e indican que el humor siempre ayudara a relajarse.

Por tanto, tal como se presenta en las referencias por parte de estudiantes el humor coadyuvaría a que los estudiantes cambien el patrón no constructivo y reduzcan el desarrollo del mismo, siendo necesario planear ciertos acontecimientos que permitan que el humor tome forma y surja de la vida progresiva del grupo, de su actividad y propósito.

- Se identificó la presencia del desarrollo del pensamiento creativo en el proceso de aprendizaje de estudiantes a través de la aplicación de una prueba

El pensamiento creativo hace referencia a los procesos que se realiza con la mente; es decir que el pensamiento son las actividades intelectuales, donde se puede desarrollar las habilidades que nos permiten crear, inventar, imaginar y mejorar todo, incluso nuestra propia vida. En este sentido, se tomaron en cuenta las siguientes dimensiones consideradas más importantes, son las que se tomaron en cuenta para esta investigación, los cuales son: fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración.

A partir de los conceptos de dichos autores sobre las cuatro dimensiones, a continuación, se hace un análisis con los resultados obtenidos:

En cuando a la fluidez, se presentó en estudiantes según puntaje calificado una creatividad media baja, siendo que tácitamente presentan la facilidad de la producción y/o realización de ideas, de respuestas múltiples, y soluciones que se dan.

Lo referido a la flexibilidad, al igual presenta un criterio de calificación media baja, lo que manifiesta que no presentan la generación de múltiples opciones y/o posibilidades, la adaptación de cambios, la opción de cambiar diferentes perspectivas o enfoques, para generar ideas y/o soluciones.

La elaboración se aplicó a partir de materializar y desarrollar las ideas y/o soluciones, donde el sujeto creativo añade detalles significativos y decisivos en una imagen o un dibujo, por lo que los estudiantes presentaron por los puntajes una creatividad media baja.

Por su parte, la originalidad como manifestación poco común, poco convencional, ingeniosa y novedosa que se da al producir las ideas y/o soluciones, en estudiantes se precisa con la prueba aplicada que tienen una creatividad media alta, siendo en la dimensión que mayores respuestas positivas ofrecieron.

De esta manera, el pensamiento creativo en el diagnóstico referido no es retroalimentado en el contexto educativo, conllevando a que no se empleen técnicas y estrategias didácticas adecuadas para implicar y motivar a los educandos en la actividad de aprendizaje dentro y fuera del aula.

- Se determinó el humor como herramienta para el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de 4to de secundaria de la Unidad Educativa “Simón Bolívar” de la ciudad de El Alto por medio de un programa educativo.

Este objetivo se precisó por medio de la propuesta presentada como herramienta educativa que estableció a partir de un Programa educativo que contiene la presentación, justificación, funciones del humor como estrategia educativa, los objetivos pertinentes, a fase operativa del desarrollo del programa educativo mediante el inicio, desarrollo y cierra; igualmente se presenta el cronograma, los recursos económicos materiales y la evolución.

La propuesta reflejada en la estrategia educativa del humor adopta la perspectiva del desarrollo del pensamiento creativo por parte del personal docente, que permitan interactuar con las experiencias de aprendizaje que se presenten en el aula basadas en humor, donde el estudiante aprende y estimula su creatividad.

5.2. Recomendaciones

Sobre la base de los resultados de esta investigación se realiza las siguientes recomendaciones:

A nivel institucional

- Se recomienda ejecutar la propuesta del programa educativo de implementación del humor como estrategia educativa en estudiantes de 4to de secundaria de la Unidad Educativa “Simón Bolívar” de la ciudad de El Alto por medio de un programa educativo, a fin de poder desarrollar el pensamiento creativo.
- Retomar el aprendizaje mediante el humor en la educación, rompiendo con la educación tradicional, produciendo así un equilibrio entre lo afectivo y lo cognitivo.
- Capacitar constantemente a los docentes respecto a uso del humor como estrategia didáctica relacionándolo hacia una planificación, organización y manejo ameno del aula.
- Es necesario comprender que cada estudiante es diferente y todos tienen su propia forma de interpretar el mundo, por lo que uno de los retos más grandes y significativos es el que explore y comprenda de una manera más completa los significados de su experiencia educativa, promoviendo un desarrollo personal a partir de la creatividad.
- Generar un ambiente de aprendizaje que resulte estimulante y gratificante, ayudando a estudiantes y docentes en el proceso de enseñanza, incentivando y motivando a ser más creativos, explorando y afrontando las necesidades que se le presentan.

A nivel de los padres de familia

- Concientizar a los padres de familia respecto al uso del humor como estrategia educativa desde temprana edad en los niños, esto considerando que los padres de familia son los que están en permanente contacto con sus hijos.
- Los padres de familia deben permitir que sus hijos/as no sigan patrones de aprendizaje de manera horizontal, por lo que es fundamental alentar a la curiosidad, la exploración, la experimentación y la fantasía por medio de risas, chistes que permitan una motivación en el estudiante.

A nivel de futuros investigadores

- Se recomienda realizar investigaciones enfocados con la variable humor para estudiantes de todos los niveles, cuidando el tiempo expuesto a excesivas actividades con el humor, evitando que se generen efectos negativos en el desarrollo integral del estudiante.
- Se recomienda que se realicen mayores investigaciones que permitan el mejoramiento del desarrollo del pensamiento creativo, a través de recursos que posibiliten una retroalimentación en los estudiantes y coadyuven en su aprendizaje significativo.
- Sugerir a la carrera de Ciencias de la Educación de la Universidad Mayor de San Andrés, crear propuestas con la estrategia educativa del humor donde favorezcan el desarrollo de aprendizaje de manera motivadora, promoviendo experiencias creativas.

CAPÍTULO VI

PROPUESTA

PROGRAMA EDUCATIVO DE IMPLEMENTACIÓN DEL HUMOR COMO ESTRATEGIA EDUCATIVA PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN ESTUDIANTES DE 4TO DE SECUNDARIA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “SIMÓN BOLÍVAR” DE LA CIUDAD DE EL ALTO

6.1. Presentación

La educación en la actualidad debe caracterizarse por un dinamismo ante aquellos aspectos que tienen relación con la planificación, contenidos, estrategias, prácticas, didácticas y 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, para lo cual debe alentarlos durante el proceso y retroalimentarlos.

En este sentido, que como una estrategia educativa se plantea al humor, que según Contreras y Esguerra (2006) señalan que es una de las fortalezas que proporciona mayor bienestar, lo cual se relaciona con las expectativas que las personas tienen acerca del futuro, es una disposición estable y generalizada de ver la vida de forma positiva.

Por tanto, a través del sentido del humor se puede manifestar la creatividad al aprovechar las situaciones que ocurren a nuestro alrededor, o a nosotros mismos, y encontrarles el lado cómico desarrollando bromas o chistes que estimulen a los que nos rodean a disfrutar de una buena carcajada.

Relacionado a lo referido, el proceso creativo es una de las potencialidades más elevadas y complejas de los seres humanos, éste implica habilidades del pensamiento que permiten integrar los procesos cognitivos menos complicados, hasta los conocidos como superiores para el logro de una idea o pensamiento nuevo. Según algunos expertos, gracias al buen humor, las personas se hacen más tolerantes, capaces de enfrentar mejor con las dificultades y lograr mantenerse más

saludables tanto física como mentalmente, algunos estudiosos afirman que el buen humor se puede aprender al igual que la lectura o la escritura.

Por lo tanto, la estrategia educativa del humor adoptara 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, donde el estudiante aprende y estimula su creatividad.

6.2 Justificación

La propuesta del programa educativo de la implementación del humor como estrategia educativa para el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de 4to de secundaria de la Unidad Educativa “Simón Bolívar” de la ciudad de El Alto, 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 del programa 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, aunados a procesos tradicionales.

De tal manera que, los fundamentos teóricos en que se basa el programa educativo del humor como estrategia educativa 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 para el 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.

6.3. Funciones del humor como estrategia educativa

Nº	Funciones	contenidos
1	Función motivadora	Consigue despertar el interés y el entusiasmo. Fomenta la buena disposición ante las tareas.
2	Función de camaradería y amistad	Ayuda a establecer relaciones sanas y correctas. Posibilita un clima de cordialidad y confianza. Refuerza y consolida lazos de amistad.
3	Función de distensión	El humor y la risa funcionan como válvula de escape ante situaciones imprevistas o conflictivas. Ayuda a liberar la tensión acumulada. Ayuda a desdramatizar situaciones.
4	Función de diversión	Mediante el humor se experimentan sensaciones de alegría. Se goza en compañía de los otros. Se vivencia el placer de reír juntos.
5	Función defensiva	El humor se utiliza para defenderse de sus adversarios. Se consigue reír uno de sus propias faltas o dificultades antes de que lo hagan los otros.
6	Función intelectual	Ayuda a desterrar los pensamientos distorsionados. Favorece el análisis de las situaciones teniendo en cuenta todos los elementos que la conforman. Ayudan a desarrollar la memoria y los procesos cognitivos.
7	Función creativa	Estimula el pensamiento lateral o divergente. Se potencia la imaginación como elemento clave en la resolución de problemas.
8	Función social	Ayuda a analizar la realidad con el objeto de transformar la misma.
9	Función pedagógica	El humor aplicado al campo educativo consigue que se mejoren y agilicen los procesos de enseñanza y

		aprendizaje. Sirve de apoyo en la construcción de materiales y herramientas didácticas.
10	Función terapéutica	El humor sirve para tratar y resolver los trastornos o perturbaciones emocionales desde planteamientos psicológicos.

Fuente: Elaboración propia en base a Fernández, 2002.

6.4. Objetivos del Programa Educativo

6.4.1 Objetivo General

Proponer a través de un programa educativo la implementación del humor como estrategia educativa para el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de 4to de secundaria de la Unidad Educativa “Simón Bolívar” de la ciudad de El Alto.

6.4.2 Objetivos Específicos

- Sensibilizar al docente hacia la optimización de las estrategias educativas para el pensamiento creativo.
- Proporcionar al docente herramientas para la implementación de estrategias educativas basadas en el humor para el desarrollo del pensamiento creativo.
- Lograr que a través del humor se generen nuevas experiencias de aprendizaje para el desarrollo de la creatividad de los estudiantes.

6.5. Fase operativa: Desarrollo del Programa Educativo

A continuación, se presenta la Fase Operativa del Programa Educativo que principalmente va dirigido a docentes, mismo que se dará en tres Módulos expuesto con estrategias educativas de humor tanto de inicio, desarrollo y cierre cada una con su inserción en la planificación en el área educativa.

6.5.1. Estrategia educativa del humor: Inicio

Estrategia	Finalidad	Inserción en la planificación de clases
Humor	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.
Juegos	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 estudiante a la inserción de esta estrategia como esencia de la creatividad a través de la estimulación imaginativa y creadora fomentando la actividad lúdica.
Actividades de inicio con humor	<p>Se incluye un conjunto de actividades y propuestas que tienen como propósito comenzar la jornada educativa con una sonrisa, caracterizadas por su brevedad y dinamismo que intentan poner una pizca de humor a la jornada educativa.</p> <p>Algunas de estas actividades son las siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Siempre con una sonrisa.</i> <p>Se trata de recibir y despedir a los estudiantes con una sonrisa. Un gesto sencillo, cuya respuesta inmediata suele ser también una sonrisa.</p>	Con este tipo de actividades se pretende crear una disposición positiva hacia el aprendizaje y el trabajo en el aula, así como promover que los estudiantes vean el contexto escolar como un lugar no sólo de aprendizaje sino de diversión, afecto y compañerismo.

	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Grito de guerra</i> Buscar un “grito de guerra” representativo y con el que los estudiantes se sientan identificados y gritarle al inicio de la clase. • <i>Cuéntame un chiste/trabalenguas</i> Iniciar la sesión/clase/ jornada con un chiste o trabalenguas. • <i>Saludos y despedidas diferentes</i> Nos saludamos o despedimos con saludos originales y divertidos, por ejemplo el “saludo japonés” haciendo una reverencia o el “saludo nomo” rozando las narices. 	
--	---	--

6.5.2. Estrategia educativa del humor: Desarrollo

Estrategia	Finalidad	Inserción en la planificación de clases
Visualización creativa	Permite trasladar al individuo hacia la proyección de una meta a lograr o 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.

Analogías	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.
Beneficios del humor en clases	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Beneficios sobre el clima de aula y las relaciones interpersonales.</i> <p>El humor, como generador de emociones positivas, desempeña una función vital en situaciones de organización colectiva como las que se generan en el aula donde se necesita trabajar con otros para conseguir objetivos comunes, que satisfacen una serie de funciones cognitivas, sociales y emocionales muy importantes para el aprendizaje.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Beneficios sobre el aprendizaje y rendimiento del estudiante</i> <p>El humor en el aula no sólo favorece un clima positivo en la clase sino que ayuda enormemente a los estudiantes a retener mejor la información, aprender mejor los contenidos y, por lo tanto, a conseguir mejores niveles de rendimiento académico.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Beneficios frente a situaciones estresantes y amenazas</i> <p>La disminución del estrés que produce la risa también facilita el</p>	<p>El humor utilizado en clase debe estar íntimamente relacionado con los contenidos a tratar, de modo que tenga un papel relevante en los aprendizajes.</p> <p>Como también, no debe abusarse del humor en las clases, por lo que su uso será limitado.</p> <p>No todas las clases tienen necesariamente que incluir actividades de humor. Así mismo, es importante programar las intervenciones humorísticas a lo largo de las clases, de modo que evitemos perder el control.</p>

	<p>proceso educativo. Una de las principales situaciones generadoras de estrés a la que se enfrenta el estudiante son los exámenes.</p> <p>Al respecto, diversos autores han sugerido que la inclusión de preguntas con humor en ellos puede ayudar a disminuir la tensión y el nerviosismo ante los mismos y por lo tanto mejorar su realización (Deffenbacher, 1982).</p>	
<p>Utilizar la rueda del Humor</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Rueda del humor 1: Activar el cerebro social</i> <p>Se refiere a que no se aprende de la misma forma en un clima distendido y de confianza que en otro en el que planea el miedo al ridículo, la tensión ante las preguntas del docente, entre otros. Por lo que, se pretende crear un clima que acepte y favorezca el humor y la alegría, así como mejorar las relaciones interpersonales en el grupo, donde:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se debe promover en los y las estudiantes un estado de ánimo positivo, la sonrisa y la risa compartida. ✓ Incrementar el conocimiento, la confianza mutua y la capacidad de relacionarse positivamente respetándose. 	<p>El humor utilizado en clase debe estar íntimamente relacionado con los contenidos a tratar, de modo que tenga un papel relevante en los aprendizajes.</p> <p>Como también, no debe abusarse del humor en las clases, por lo que su uso será limitado.</p> <p>No todas las clases tienen necesariamente que incluir actividades de humor. Así mismo, es importante programar las intervenciones humorísticas a lo largo de las clases, de modo que evitemos perder el control.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Establecer una relación educativa más personal y afectiva entre el estudiante y el profesorado. ✓ Facilitar la expresión de emociones y necesidades de forma adecuada. ✓ Mejorar la autoestima de los estudiantes en sus dimensiones emocional y social. ✓ Inhibir el sentido del ridículo de los estudiantes y el propio. ✓ Disminuir las conductas de timidez-retraimiento, ganar confianza para que se intervenga en el aula, participar y responder a situaciones novedosas. ✓ Prevenir o disminuir los comportamientos disruptivos y los conflictos en el grupo. <p>• <i>Rueda del humor 1</i>: Reír y aprender: unir diversión y trabajo.</p> <p>Al emplear el humor en clase se puede ayudar a los estudiantes a agilizar sus mentes, ser flexibles y resolver problemas de manera creativa. De manera más concreta por parte del docente se pretende:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Enseñar técnicas de relajación para reflexionar 	
--	--	--

	<p>sobre el aprendizaje y hacer frente al estrés.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Incrementar la diversión con la tarea y disfrutar con el aprendizaje. ✓ Favorecer la atención, el interés la curiosidad y la creatividad. ✓ Mejorar el trabajo en equipo. ✓ Estimular la participación e implicación de los estudiantes. ✓ Incrementar el rendimiento académico. <ul style="list-style-type: none"> • <i>Rueda del humor 3: Favorecer el pensamiento optimista y resiliente en el estudiante</i> <p>Se persigue fomentar el optimismo y aprender a tener control sobre la conducta. Favorecer una actitud mental positiva en el estudiante supone de forma más concreta que los estudiantes consigan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Conocer mejor sus capacidades y limitaciones personales. ✓ Analizar las causas de los errores y adversidades de forma realista. ✓ Estimular el esfuerzo. 	
--	---	--

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprender que el fracaso se puede remontar con esfuerzo y ayuda. ✓ Aprender la importancia de cometer errores; tolerar los contratiempos; aprender a afrontarlos con buen ánimo. 	
<p>Actividades de desarrollo en base al humor</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Pasaporte del humor.</i> Se trata de una especie de “cartilla” que el alumnado debe complementar durante un fin de semana. En él se plantean pequeños retos en clave de humor, como por ejemplo: “debes hacer reír a 5 personas”, “debes hacer cosquillas a 8 personas”, etc. • <i>Corregimos con gracia</i> Corrección de los exámenes y trabajos de los estudiantes con un lenguaje positivo, destacando los puntos fuertes, añadiendo comentarios y dibujos optimistas, etc. • <i>Evaluación “diferente”</i> En momentos puntuales, se puede optar por evaluar los contenidos con una estrategia diferente al “examen tradicional”. Por ejemplo: mediante un concurso de murales, una representación teatral, invención de una canción o poesía, etc. • <i>El libro de los chistes</i> Con los chistes, adivinanzas, trabalenguas, etc. que cada día 	<p>El humor utilizado en clase debe estar íntimamente relacionado con los contenidos a tratar, de modo que tenga un papel relevante en los aprendizajes.</p> <p>Como también, no debe abusarse del humor en las clases, por lo que su uso será limitado.</p> <p>No todas las clases tienen necesariamente que incluir actividades de humor. Así mismo, es importante programar las intervenciones humorísticas a lo largo de las clases, de modo que evitemos perder el control.</p>

	<p>cuentan se irá elaborando el “libro de chistes de la clase”.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>El rincón del humor</i> Destinar un rincón o espacio del aula para crear un espacio destinado al humor. En él se puede colocar dibujos divertidos, chistes, fotos graciosas de los alumnos/as, etc. • <i>El paquete misterioso</i> Se trata de un paquete que contiene tantos envoltorios como estudiantes hay en clase. A cada estudiante se le formula una pregunta (relativa a los contenidos de la materia que se esté trabajando). Si responde correctamente podrá quitar un envoltorio. Los acertijos. 	
--	--	--

6.5.3. Estrategia educativa del humor: Finalización

Estrategia	Finalidad	Inserción en la planificación de clases
Mapa mental	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 es 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.

Mapa conceptual	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 combinadas y otras relaciones que estimulen el pensamiento creador.	Se usará para la evaluación de una clase dada motivando al estudiante a plasmar sus propias ideas reflejadas en el gráfico.
------------------------	--	---

6.6. Cronograma

Duración 5 semanas					
1 semana	2 semana	3 semana	4 semana	5 semana	
Se estimulara la estrategia educativa del humor. Se proporcionara herramientas para la implementación de estrategias educativas basadas en el humor Se enseñara la importancia y los límites del humor en clases.			Se sensibilizara y optimizara el pensamiento creativo. Comprender qué través del humor se generan nuevas experiencias de aprendizaje para el desarrollo de la creatividad de los estudiantes		
Humor			Creatividad		

6.7. Recursos económicos y materiales

La presente investigación es de carácter social y educativo, ya que no se busca generar una rentabilidad económica ni obtener ganancias monetarias.

Por el contrario, lo que se pretende es generar un beneficio educativo en un determinado contexto educativo; en este caso se busca proponer a través de un programa educativo la implementación del humor como estrategia educativa para el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de 4to de secundaria de la Unidad Educativa “Simón Bolívar” de la ciudad de El Alto.

En ese sentido, para el desarrollo de la propuesta enfocada hacia los docentes, se hizo uso de distintos elementos que serán autofinanciados, como ser:

PRESUPUESTO		
MATERIAL UTILIZADO	CANTIDAD	COSTO EN BS.
Material de escritorio	2.000 hojas bond	160 Bs.
Material de escritorio	15 cuadernos de 50 hojas	38 Bs.
Material de escritorio	40 bolígrafos azul y negro	40 Bs.
Impresión de hojas	6.000 hojas impresas	1.600 Bs.
Fotocopias	6.000 hojas	600 Bs.
Internet	20 Horas	40 Bs.
Pasajes	30 pasajes	90 Bs.
PRESUPUESTO TOTAL		2.568 Bs.

Respecto a la fuente de financiamiento para un programa educativo de implementación del humor como estrategia educativa para el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de 4to de secundaria de la Unidad Educativa “Simón Bolívar” de la ciudad de El Alto, se debe resaltar que el costo total del proyecto será cubierto por el propio investigador, puesto que los costos no implican una elevada inversión económica. Asimismo, lo que se pretende es beneficiar a la comunidad Educativa.

6.8. Evaluación del programa

De acuerdo al presente tema de investigación, la evaluación implica valorar el impacto y efecto del humor en el desarrollo del pensamiento creativo en la comunidad involucrada. Por tanto, cabe resaltar que, por las características de la investigación, la evaluación se realizó específicamente desde el ámbito educativo, esto considerando que no se hizo un programa de inversión.

Desde el punto de vista social, es necesario resaltar que, si bien los costos y beneficios sociales no son cuantificables, es importante destacar que la evaluación social debe ser concebida desde una perspectiva cualitativa, es decir, se debe considerar los cambios y beneficios producidos en la comunidad estudiada.

En consecuencia, la propuesta del programa educativo de implementación del humor como estrategia educativa para el desarrollo del pensamiento creativo fue factible con la participación de toda la comunidad educativa.

BIBLIOGRAFÍA

- Ander Egg, E. (1997). *Técnicas de investigación social*. México: Hvmanita.
- Arias, F. (2006). *El proyecto de investigación*. Caracas: Epísteme.
- Barcia, M. M. (2006). La creatividad en los alumnos de educación infantil
Incidencia del contexto familiar. *Revista de la Asociación para la
Creatividad*, 43-52.
- Barrio, d. J., & Fernández, S. J. (2010). *Educación y Humor: Una experiencia
pedagógica en la educación de adultos*. Madrid: Universidad Complutense
de Madrid.
- Blázquez, T. O., García, S. L., González, G. S., & Martín, S. B. (2010). *Desarrollo
socioafectivo*. Madrid: ARÁN.
- Brouillette, N., & Graham, N. J. (2016). Using arts integration to make science
learning memorable in the upper elementary grades: A quasi-experimental
study. *Journal for Learning through the Arts*.
- Casas, A., Repullo, & Campos. (2003). La encuesta como técnica de
investigación. Elaboración de cuestionarios y tratamiento estadístico de los
datos. *Esevier*, 527-538.
- Cheauré, E., & Nohejl, R. (2014). *Humor y risa en la historia: perspectivas
trasnacionales*. Madrid: Sparta.
- Chacón, A. Y. (2011). Una revisión crítica del concepto de creatividad. *Revista
Actualidades Investigativas en Educación*, 1-15.
- Contreras, F., & Esguerra, G. (2006). *Psicología positiva: una nueva perspectiva
en psicología*. Bogotá: Planeta.
- Csikszentmihalyi, M. (1998). *Creatividad el fluir y la psicología del descubrimiento
y la invención*. Barcelona: Paídos.
- De Prado, D. (2001). Educar con creatividad: las metodologías creativas. Un
esfuerzo clasificatorio. En A. Rodríguez, *Creatividad y sociedad*. Barcelona:
Octaedro.
- Díaz, F., & Hernández, G. (2010). *Estrategias docentes para un aprendizaje
significativo una interpretación constructivista*. México: McGraw Hill.
- Dirección General de Análisis Productivo. (2020). *Informe Estadístico del Municipio
de El Alto*. Ministerio de Desarrollo Productivo y Economía Plural.

- Esquivias, M. T. (1997). *Estudio evaluativo de tres aproximaciones pedagógicas: ecléctica, Montessori y Freinet, sobre la ejecución de problemas y creatividad, con niños de escuela primaria*. UNAM.
- Fernández, J., Llamas, F., & Gutiérrez, M. (2019). Creatividad: Revisión del concepto. *REIDOCREA*, 8, 467-483.
- Fernández, S. J. (2003). El sentido del humor como recurso pedagógico: Hacia una didáctica de las didácticas. *Pulso*, 143-157.
- Foka, J. (2015). *Risa, humor y el (des) hacer del género: perspectiva histórica y cultural*. Springer.
- García, J., & Koldobika, G. (2005). *El humor en el aula (y fuera de ella)*. Madrid: ICCE.
- Garzón, O. (2019). *El efecto del humor en el aula*. Bogotá - Colombia: Universidad Distrital Francisco José de Caldas.
- Guerrero, A. (2009). La importancia de la creatividad en el aula. *Temas para la educación* (5), 1-7
- Guilford, J. P. (1983). *Creatividad y educación*. Ediciones Paidós.
- Gorkin, M. (2004). *Mejor humor, mayor productividad*. Buenos Aires - Argentina.
- Hernández, J. (2001). *Humor y ciencias humanas: actos del I Seminario interdisciplinar sobre el humor*. España: CADIZ.
- Hernández, S. R., Fernández, C. C., & Baptista, L. P. (2014). *Metodología de la investigación*. México: McGraw Hill.
- Laboy, R. J., & Nuñez, M. Y. (2018). Humor y creatividad en organizaciones educativas. *Salud y Conducta Humana*, 15-28.
- Martínez, M. (2008). *La actividad pedagógica creativa. Análisis epistemológico*. La Habana-Cuba: Instituto Superior Pedagógico "Enrique José Varona".
- Muñiz, L. (2005). *Ponencia presentas en las III jornadas sobre el amor y la muerte*. Valencia - España: Asociación Española de Tanatología.
- Navarro, J. (2008). *Mejora de la creatividad en el aula de primaria*. Murcia: Universidad de Murcia.
- Nuñez, F. (2017). *Desarrollo de la creatividad mediante una estrategia lúdica en niños de 4 a 6 años del "círculo infantil Mä Wawaki" de la Facultad de*

Humanidades y Ciencias de la Educación de la Universidad Mayor De San Andrés. La Paz-Bolivia: UMSA.

- Pirowicz, D. (2010). *El humor en los procesos de enseñanza-aprendizaje.* FLACSO.
- Puche, N., & Lozano, H. (2002). *El sentido del humor en el niño.* Bogotá: Siglo Hombres editores.
- Quispe, G. (2009). *La formación de la ciudad de El Alto y sus consecuencias.* Madrid: Universidad Autónoma de Madrid.
- Rodríguez, C., & León, A. (2011). El humor como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo de tipología de textos: Descriptiva argumentativa, en estudiantes de grado 11° de la educación media. *Sinapsis*, 137-161.
- Rodríguez, M. (2006). *Manual De Creatividad. Los Procesos Psíquicos y el Desarrollo.* México: Trillas.
- Romero, C. (1994). El estudio de la creatividad en el ámbito de la educación. *Revista de Psicología y Pedagogía*, 51-65.
- Roncal, F. (2009). *Peadgogía del aprendizaje.* Guatemala.
- Sanchez, E. (2019). La educación STEAM y la cultura maker. *Padres y Maestros*, 45-51.
- Sanz de Acedo, M. T., & Sanz de Acedo, M. L. (2004). La creatividad: un fenómeno cognitivo complejo con implicaciones educativas y empresariales. *Psicología y pedagogía*(11), 65-85.
- Sternberg, J. (2006). The nature of creativity. *Creativity Research Journal*, 1(18), 87-98.
- Urbina, P., & María, V. (2003). La inteligencia y el pensamiento creativo: aportes históricos en la educación. *Educación*, 27(1), 17-26.
- Velasco, L. (2017). *Desarrollo del pensamiento creativo.* Universidad de Londres.
- Vygotsky, L. S. (2008). *Imaginación y creación en la edad infantil.* Lima: EDUCAP.
- Weems, S. (2015). *Ja. La ciencia de cuándo reímos y por qué.* Barcelona: Taurus.
- Ziv, A. (1988). Teaching and learning with humor: experiment and replication. *Journal of experimental education*(57), 5-15.

WEB GRAFÍA

- Andersen, L., & Wiebelt, M. (Enero de 2003). *La Mala Calidad de la Educación en Bolivia y sus Consecuencias para el Desarrollo*. Obtenido de Instituto de Investigaciones socioeconómicas:
<https://www.econstor.eu/obitstream/10419/2907/1/360526403.pdf>
- Belmonte, M. Á. (12 de diciembre de 2015). *La importancia de desarrollar la creatividad en el aula*. Obtenido de <https://www.lavanguardia.com/que-estudiar/20151214/30796639300/develop-creativity-aula.html#:~:text=El%20valor%20de%20ser%20creativo,la%20Creaci%C3%B3n%20que%20nos%20rodea.&text=Los%20profesores%20pueden%20ser%20un,escuelas%20y%20en%20las%20universid>
- Carevic, J. M. (21 de septiembre de 2018). *La creatividad: definición, actores y pruebas*. Obtenido de https://www.psicologia-online.com/la-creatividad-definicion-actores-y-pruebas-2603.html#anchor_3
- Fundación Girona. (2010). *Proceso creativo*. Obtenido de <https://emprenderesposible.org/proceso-creativo>
- INVANEP. (30 de diciembre de 2020). *Desarrollo cognitivo del ser humano*. Obtenido de https://invanep.com/blog_invanep/desarrollo-cognitivo-del-ser-humano
- Linares, J. (6 de Marzo de 2018). *33 años: Problemática y desafíos de El Alto*. Obtenido de Urgente.bo: <https://urgente.bo/noticia/33-a%C3%B1os-problem%C3%A1tica-y-desaf%C3%ADos-de-el-alto>
- Llorca, O. (10 de mayo de 2014). *El proceso creativo según Edward De Bono ¿Cómo potenciarlo y cuáles son sus fases?* Obtenido de <https://blog.agencialanave.com/el-proceso-creativo-segun-edward-de-bono-como-potenciarlo-y-cuales-son-sus-fases/>
- Página Siete. (23 de Mayo de 2017). *Serios problemas en la educación*. Obtenido de Página Siete:
<https://www.paginasiete.bo/opinion/editorial/2017/5/23/serios-problemas-educacion-138531.html>
- Parra Huanca, L. (16 de Diciembre de 2018). *El conductismo en la educación boliviana*. Obtenido de Club Ensayos:
<https://www.clubensayos.com/Psicolog%C3%ADa/El-conductismo-en-la-educacion-boliviana/4594911.html>

- Poy, L. (4 de Febrero de 2007). *Educación deficiente, mecanismo para la reproducción de desigualdades*. Obtenido de La Jornada:
<https://www.jornada.com.mx/2007/02/04/index.php?section=sociedad&articulo=038n1soc>
- Ramírez, J. (2 de Febrero de 2015). *Los bloqueos de la creatividad: un muro entre la posibilidad y la acción*. Obtenido de Gestipolis:
<https://www.gestipolis.com/los-bloqueos-de-la-creatividad-un-muro-entre-la-posibilidad-y-la-accion/>
- Rodríguez, P. A. (2019). *Modelo pedagógico tradicional: origen y características*. Obtenido de <https://www.lifeder.com/modelo-pedagogico-tradicional/>
- Romero, T. F. (3 de julio de 2009). *El aprendizaje significativo y constructivismo*. Obtenido de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd4981.pdf>
- ovira, S. I. (2020). *Modelo pedagógico tradicional: historia y bases teórico-prácticas*. Obtenido de <https://psicologiaymente.com/desarrollo/modelo-pedagogico-tradicional>

ANEXOS

ANEXO 1. PRUEBA DE EXPLORACIÓN DEL ESTADO DEL HUMOR EN ESTUDIANTES

El presente cuestionario es una prueba de exploración que permitirá obtener información del estado del humor en estudiantes, por lo cual se solicita, responder cada una de las preguntas presentadas:

1. ¿El docente facilita pautas que garantizan el humor para el desarrollo del aprendizaje de sus clases?
 1. Siempre
 2. Casi siempre
 3. A veces
 4. Casi nunca
 5. Nunca

2. ¿El docente utiliza técnicas basadas en el humor (chistes, comedia, caricaturas, entre otros) para desarrollar capacidades intelectuales?
 1. Siempre
 2. Casi siempre
 3. A veces
 4. Casi nunca
 5. Nunca

3. ¿La metodología utilizada por el docente incluye al humor para obtener mejores conocimientos?
 1. Siempre
 2. Casi siempre
 3. A veces
 4. Casi nunca
 5. Nunca

4. ¿El docente promueve actividades para trabajar en clases por medio del humor?
 1. Siempre
 2. Casi siempre
 3. A veces
 4. Casi nunca
 5. Nunca

5. ¿El docente promueve actividades prácticas a través del humor para reforzar lo teórico?
 1. Siempre
 2. Casi siempre
 3. A veces
 4. Casi nunca
 5. Nunca

6. ¿El docente fomenta el humor por el cual los estudiantes desarrollen sus destrezas?
 1. Siempre
 2. Casi siempre
 3. A veces
 4. Casi nunca
 5. Nunca

7. ¿El docente promueve la participación grupal a través del humor en sus estudiantes para generar competencias entre ellos?
 1. Siempre
 2. Casi siempre
 3. A veces
 4. Casi nunca
 5. Nunca

8. ¿El docente inventa chistes o historias graciosas durante el desarrollo de clases?
 1. Siempre
 2. Casi siempre
 3. A veces
 4. Casi nunca
 5. Nunca

9. ¿Consideras que el uso del humor te ayudaría a comprender las clases desarrolladas?
 1. Siempre
 2. Casi siempre
 3. A veces
 4. Casi nunca
 5. Nunca

10. ¿Te gustaría realizar historietas cómicas como parte de tu aprendizaje?
 1. Siempre

2. Casi siempre
 3. A veces
 4. Casi nunca
 5. Nunca
11. ¿Consideras que el docente puede usar chistes para un mejor aprendizaje en sus clases?
1. Siempre
 2. Casi siempre
 3. A veces
 4. Casi nunca
 5. Nunca
12. ¿Consideras que el cuento humorístico puede disminuir la tensión en ciertas situaciones, al contar algo gracioso?
1. Siempre
 2. Casi siempre
 3. A veces
 4. Casi nunca
 5. Nunca
13. ¿En tu salón de clases considerar que se puede controlar una situación difícil contando un Chiste?
1. Siempre
 2. Casi siempre
 3. A veces
 4. Casi nunca
 5. Nunca
14. ¿El usar el humor ayudaría a relajarte?
1. Siempre
 2. Casi siempre
 3. A veces
 4. Casi nunca
 5. Nunca
15. ¿El docente utiliza técnicas grupales (debates, mesa redonda, paneles, trabajo en equipo, entre otro) para transmitir conocimientos?
1. Siempre
 2. Casi siempre
 3. A veces
 4. Casi nunca
 5. Nunca

MUCHAS GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

ANEXO 2. VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DEL HUMOR

Se refiere al grado en que el instrumento en su aplicación repetida en el mismo individuo u objeto produce resultados iguales.

Tomando en cuenta que la fiabilidad es una propiedad importante en las medidas psicométricas del test que será utilizado en una población específica, se describen a continuación los detalles de los métodos para recogida de datos para la fiabilidad, según el método de consistencia interna alfa de Cronbach. El coeficiente de alfa de Cronbach es el modo más habitual de estimar la fiabilidad de pruebas basadas en teoría clásica de los test; es decir es un procedimiento que sirve para calcular la confiabilidad y validez de los instrumentos.

La validez se refiere al grado en que el instrumento mide lo que se pretende medir. La confiabilidad se refiere a la confianza que se concede a los datos. Se comenzó a aplicar directamente el método alfa de Cronbach, que según Corbetta (2007) “se basa en la matriz de relación entre todos los elementos y su número”. Para poder validar el instrumento según este método, es necesario aplicar como mínimo a una cantidad de individuos 5 veces mayor al número de ítems presentados en el test, a efecto de evitar obtener datos espurios.

En el caso de la presente investigación la validación del instrumento se aplica en una población de 101 estudiantes de 4to de secundaria de la Unidad Educativa “Simón Bolívar” de la ciudad de El Alto. Una vez obtenidos los resultados del instrumento, se procedió al reemplazo de los datos según la fórmula para la validación general de todo el instrumento. Primero se obtiene el promedio de las correlaciones entre ítems, esto se refiere a la sumatoria general de los aciertos correctos, cuya fórmula es:

$$\text{Pr} = \frac{\text{Vi}}{\text{Nro. de aplicados}}$$

Dónde:

V_i = varianza de los ítems

Nro. = número individuos a los cuales aplicamos el instrumento

	Alfa de Cronbach		Alfa estandarizado
	Varianza de los ítems	SPSS (22)	Factor (9.3)
Likert_5	0.88	0.71	0.70
Likert_7	0.84	0.84	0.82

$$Pr = \frac{0,88}{101}$$

$$Pr = 87$$

Con el dato de Pr (promedio de relaciones entre ítems), se procedió al llenado de la fórmula para la validación general de todo el instrumento que se representa así:

Donde:

$$a = \frac{Npr}{1 + pr [N + 1]}$$

N: es el número de ítems

Pr: es el promedio de las correlaciones entre ítems

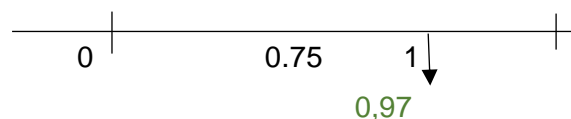
Reemplazando datos:

$$a = \frac{101 \times 87}{1 + 0,87 [101 + 1]}$$

$$a = \frac{8,78}{1 + 87 \times 102}$$

$$a = \frac{8,78}{88 \times 102}$$

$$a = 0,97$$



En ese sentido, la escala de valores que establece la confiabilidad se da por los siguientes valores del alpha de cronbach, de acuerdo a Milán y Vega (2012, p. 75):

No es confiable (-1 a 0),

Baja confiabilidad (0,001 a 0,46)

Moderada Confiabilidad (0,5 a 0,75)

Fuerte confiabilidad (0,76 a 0,89)

Alta confiabilidad (0,9 a 1).

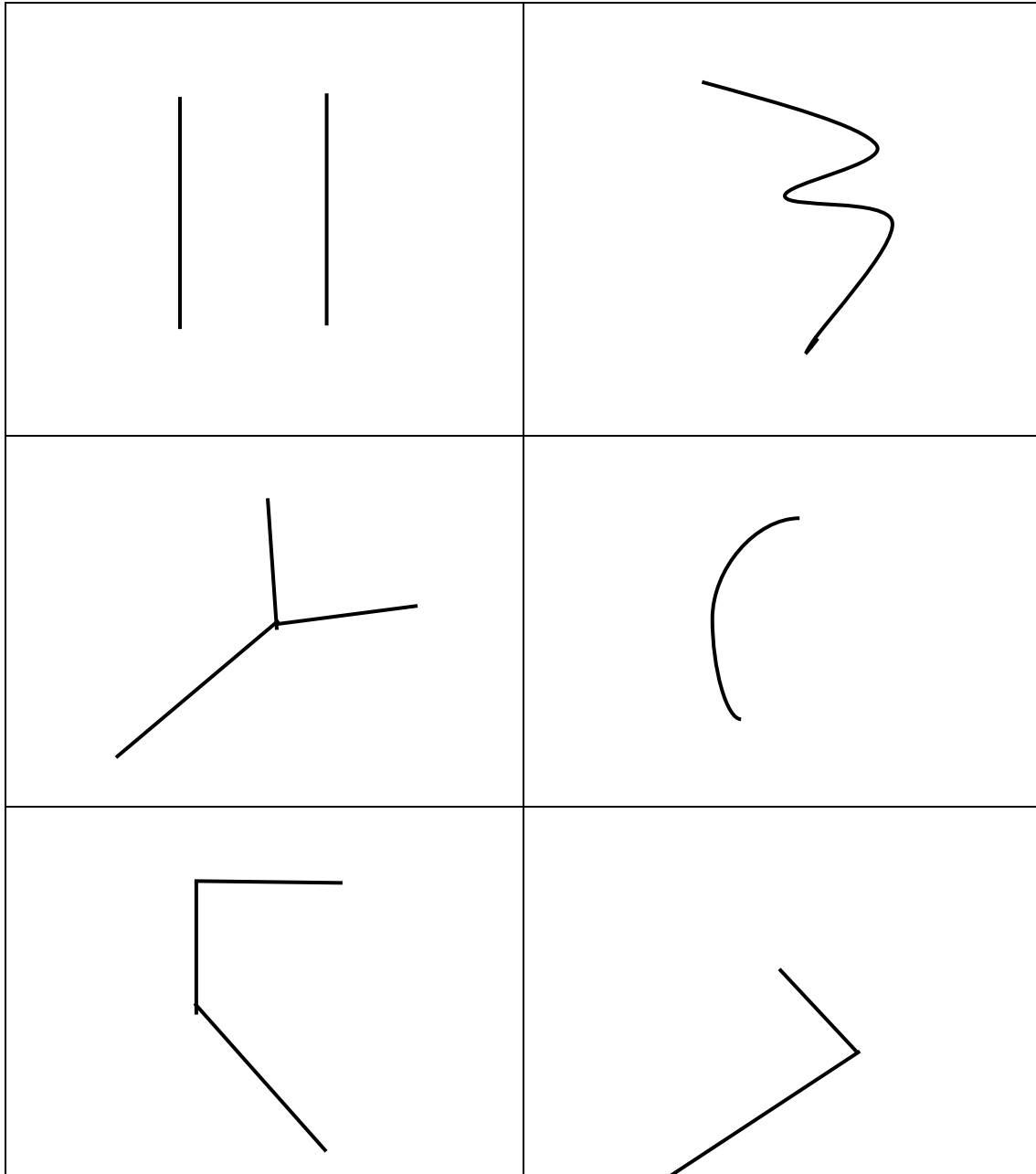
Considerando la escala de valores que “a” tiene determina el rango de 0.9 a 1 es un rango de alta confiabilidad y el valor de 1 obtenido en el cálculo de confiabilidad para el instrumento, se puede decir que el instrumento a aplicar en la presente investigación posee un buen grado de confiabilidad y validez. Es fundamental mencionar que este instrumento fue validado por la propia investigadora mediante la estadística inferencial, por medio de fórmulas que se desarrolló acorde al instrumento.

ANEXO 3. PRUEBA DEL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO

(Torrance, 1960)

- **Figuras incompletas (fluidez)**

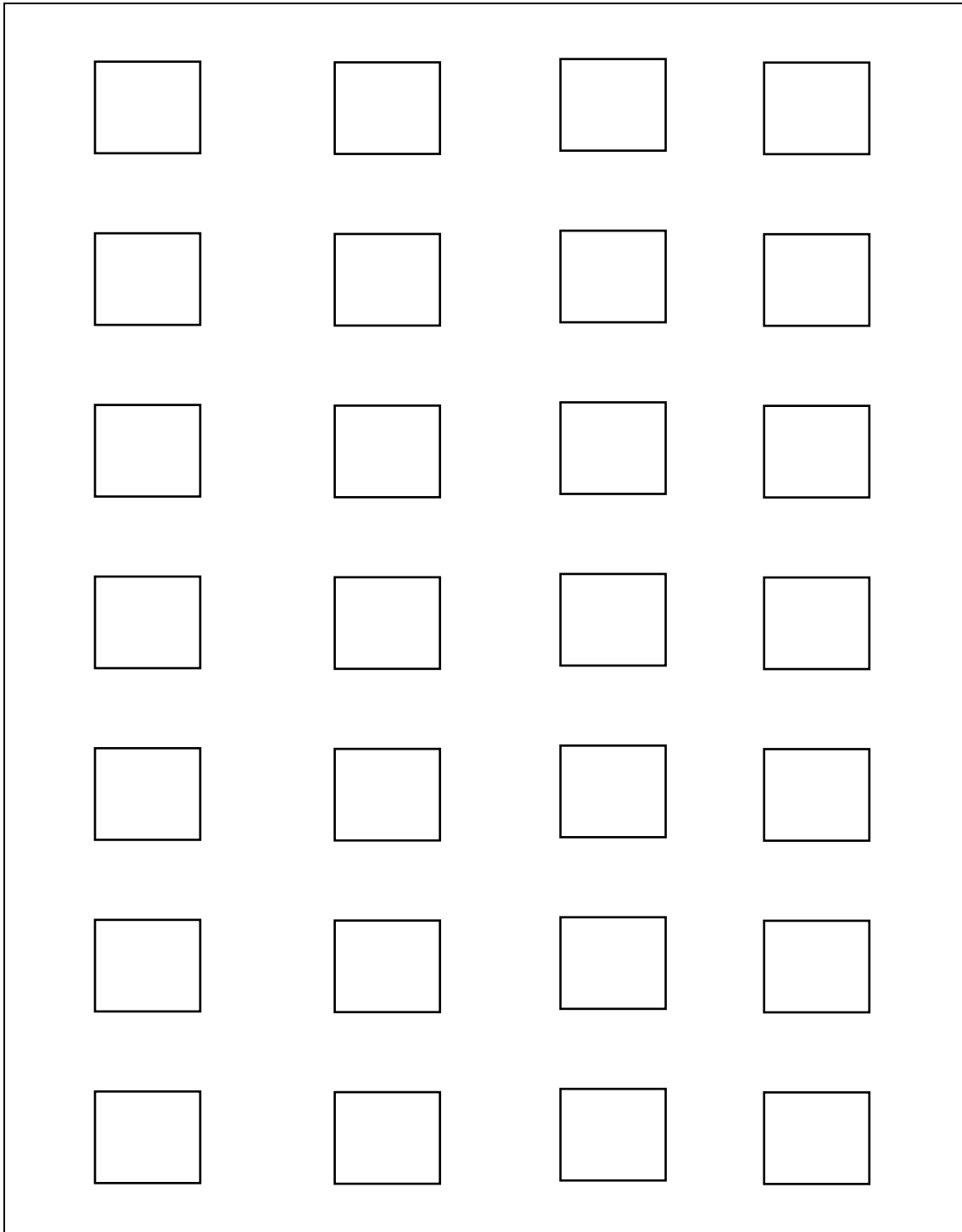
Imagina que alguien ha comenzado a dibujar pero no ha terminado los siguientes dibujos. Termina de dibujarlos tú, pero haz un dibujo que creas que no se le va a ocurrir a nadie más en la clase.



Adaptación de figuras incompletas de Torrance (1969)

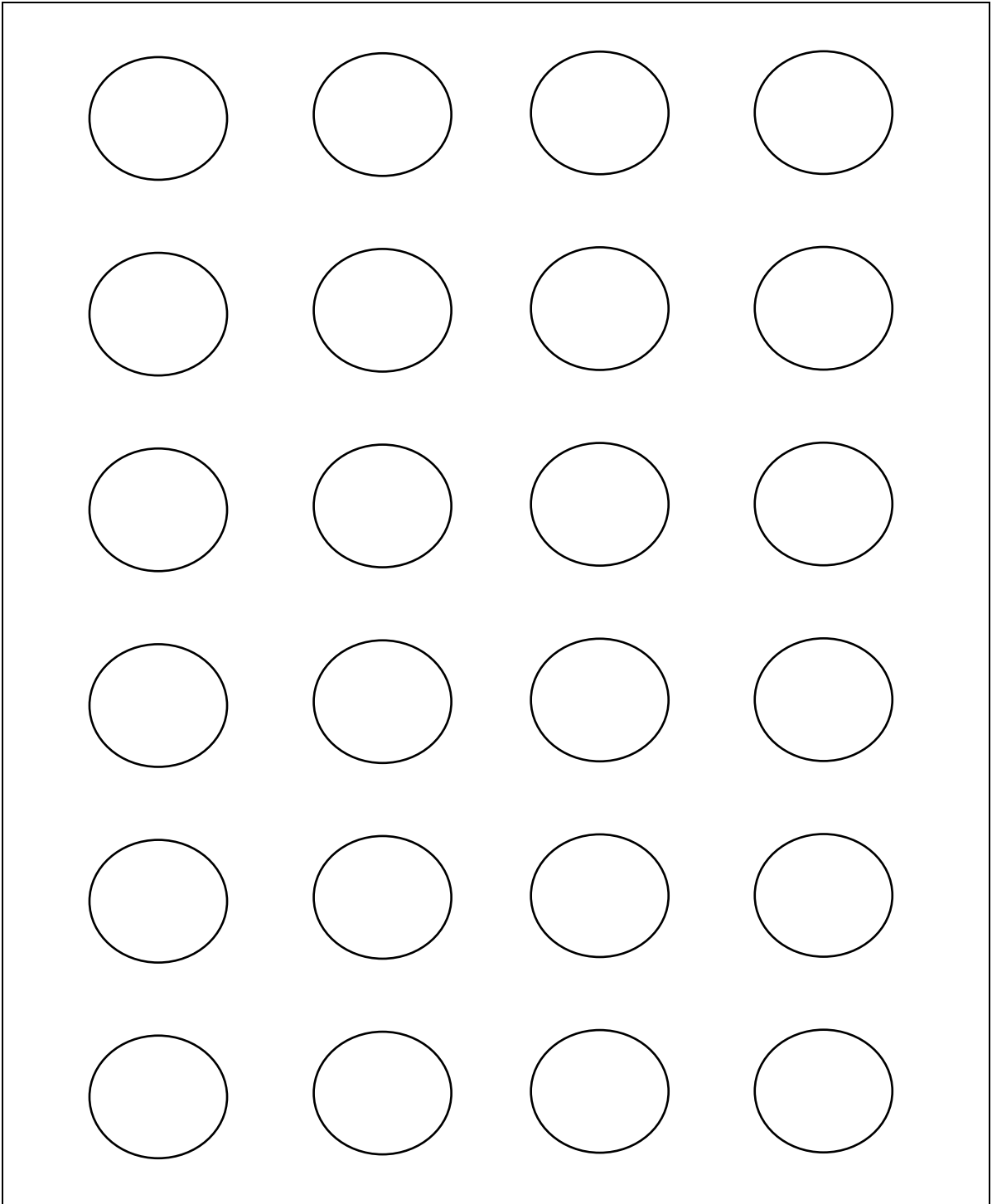
- **Cuadrados (flexibilidad)**

Has un dibujo diferente para cada uno de estos cuadrados



Adaptación tarea de círculos de Torrance (1969)

- **Círculos**



Adaptación tarea de círculos de Torrance (1969)

- **Realización escrita u oral (elaboración)**

Piensa en todos los juegos distintos que podrías realizar con una cuerda. Cuantas más cosas se te ocurran mucho mejor

Imagina a un extraterrestre que no se parece en nada a los humanos. Explica cómo te lo imagina (**originalidad**)

Plantilla de corrección

Estudiante: _____

Fluidez	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Flexibilidad	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Originalidad	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Elaboración	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Creatividad alta	Creatividad media alta	Creatividad media baja	Creatividad baja
10-8	7-5	4-2	2-0

Puntuación global: _____

Suma de las puntuaciones de los 4 factores y dividido entre 4.

ANEXO 4. APLICACIÓN Y LLENADO DE PRUEBAS POR ESTUDIANTES DE 4TO DE SECUNDARIA DE LA U.E. SIMÓN BOLÍVAR





