



**UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN**

**ESTRATEGIAS CREATIVAS PARA AUMENTAR EL RENDIMIENTO
ESCOLAR EN EDUCACION MEDIA GENERAL**

**Caso: Alumnos cursantes del primer año de Educación Media General
en La Unidad Educativa Generalísimo Francisco de Miranda, Puerto la
Cruz, Estado Anzoátegui.**

Tutor: Msc. Misteira Moya.

Bachilleres:

Gómez, Clevel V-10.224.063

Parra, Darlenis V- 8.223.948

Rodríguez, Egly V- 4.501.734

BARCELONA, JULIO DE 2012



**UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
ESTUDIOS UNIVERSITARIOS SUPERVISADOS
NÚCLEO BARCELONA**



**ESTRATEGIAS CREATIVAS PARA AUMENTAR EL RENDIMIENTO
ESCOLAR EN EDUCACION MEDIA GENERAL**

Caso: Alumnos cursantes del primer año de Educación Media General en La Unidad
Educativa Generalísimo Francisco de Miranda, Puerto la Cruz, Estado Anzoátegui

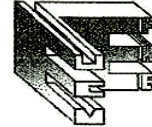
Trabajo de grado presentado ante la Universidad Central de
Venezuela como requisito para optar al título de Licenciado en Educación.

Tutor: Msc. Misteira Moya.

Bachilleres:

Gómez, Clevel V-10.224.063
Parra, Darlenis V- 8.223.948
Rodríguez, Egly V- 4.501.734

Barcelona, Julio de 2012



DEFENSA DE TRABAJOS DE LICENCIATURA VEREDICTO

Quienes suscriben, miembros del jurado por el Consejo de la Escuela de Educación en su sesión 1467 de fecha 02/05/12, para evaluar el Trabajo de Licenciatura presentado por: CLEVEL DEL VALLE, GÓMEZ ZABALETA, C.I. 10.224.063, DARLENIS DEL VALLE PARRA BAÑEZ, C.I. 8.233.948, EGLY COROMOTO RODRÍGUEZ DE LAREZ, C.I. 4.501.734, bajo el título, "ESTRATEGIAS CREATIVAS PARA AUMENTAR EL RENDIMIENTO ESCOLAR EN EDUCACIÓN MEDIA GENERAL", dejan constancia de lo siguiente:

1. Hoy 14-07-12, nos reunimos en la sede de la Escuela de Educación, para que su(s) autor(es) lo defendiera(n) en forma pública.
2. Culminada la Defensa Pública referido Trabajo de Licenciatura, conforme a lo dispuesto en el Art. 14 del "Reglamento de Trabajos de Licenciatura de las Escuelas de Facultad de Humanidades y Educación" adoptando como **criterios para otorgar la calificación**: rigurosidad en el razonamiento, coherencia en la exposición, claridad y pertinencia en los procesos metodológicos empleados, adecuación del sustento teórico, así como la calidad de la exposición oral y de las respuestas dadas a las preguntas formuladas por el jurado, **acordamos calificarlo como:**

APLAZADO ☐ APROBADO ☒ otorgándole la mención:

SUFICIENTE ☐ DISTINGUIDO ☐ SOBRESALIENTE ☒

3. Las razones que justifican la calificación otorgada son las siguientes:

la pertinencia del tema, la profundidad con la cual manejan el contenido que contribuye a mejorar e innovar en el desempeño pedagógico de los docentes


Profra. YAJAIRA AGOSTINI


Prof. JOSÉ LORETO


Tutora MISTEIRA MOYA



APROBACIÓN DEL TUTOR

Quien suscribe, profesora Misteira Moya, profesora del Instituto Universitario Pedagógico Monseñor Rafael Arias Blanco, en mi carácter de tutor del Trabajo de Grado titulado "Estrategias Creativas para Aumentar el Rendimiento Escolar en Educación Media General", realizado por las ciudadanas: Gómez, Clevel C.I.V-10.224.063, Parra, Darlenis C.I. V-8.223.948 y Rodríguez, Egly C.I.V-4.501.734, manifiesto que he revisado en su totalidad la versión definitiva de los ejemplares de este trabajo y certifico que se le incorporaron las observaciones y modificaciones indicadas por el jurado evaluador durante la defensa de la misma.

En Barcelona. a los 23 días del mes de Julio del 2012.



Msc. Misteira Moya
C.I. V- 8.313.656

DEDICATORIA

A nuestras respectivas familias que han sido nuestro principal motivo para seguir adelante, que han estado allí a pesar del sacrificio, que han entendido que el progreso va de la mano con la incomodidad y el duro esfuerzo y la naturaleza nos muestra que solo cuando se crece, se vive, lo que acarrea un cambio radical en las rutinas diarias, sin embargo, nos ofrece la enorme satisfacción de hacer y estar donde necesitamos y queremos para así sentirnos realizadas como personas y darle una mejor calidad de vida a nuestros seres queridos y a la sociedad en general.

A nuestras profesoras y profesores, con su apoyo incondicional e irrestricto han sido fundamentales en nuestro crecimiento profesional, su dedicación y paciencia en momentos tan difíciles para nosotras, que provocaban desánimo y desaliento, nos han motivado a continuar hacia adelante.

A todas las personas, amigos y familiares que de manera desinteresada nos brindaron una actitud positiva, entusiasta, una palabra de aliento, un mensaje de estímulo o una oración para procurar el cumplimiento de la meta trazada.

Gracias...

Cleavel, Darlenis y Egley

AGRADECIMIENTO

Especial atención para la casa que vence las sombras, nuestra querida Alma Mater, Universidad Central de Venezuela, espacio académico y científico que representa una forma de acceder a la construcción del conocimiento con calidad certificada, y disponible a todos aquellos buscadores incansables de saberes.

Agradecemos a nuestra tutora, la Msc. Misteira Moya por la gran oportunidad que nos brindó al ceder parte de su valioso tiempo, dedicación, esfuerzo y empeño para la culminación exitosa de esta tesis de pregrado.

A los profesores y profesoras que de una u otra forma colaboraron con nosotras para hacer posible el trabajo de grado en especial a las profa: Mari Leal, Juanita Castillo y los profesores Ángel Agelvis y Wilfredo Pino.

A la institución educativa que hizo posible este estudio, quienes contribuyeron de manera significativa con su disponibilidad, respuesta, comentarios y opiniones a la concreción de esta investigación.

Cleavel, Darlenis y Egley

**Universidad Central de Venezuela
Facultad de Humanidades y Educación
Escuela de Educación
Estudios Universitarios Supervisados
Núcleo Barcelona-Edo Anzoátegui**



**Estrategias creativas para aumentar el rendimiento escolar en
Educación Media General.**

Caso: Alumnos cursantes del primer año de Educación Media General en La Unidad Educativa Generalísimo Francisco de Miranda, Puerto la Cruz, Estado Anzoátegui

Tutor: Misteira Moya

Autoras:

C.I:

Cleivel Gómez.	C.I: 10.224.063
Darlenis Parra.	C.I: 8.233.948
Egly Rodríguez.	C.I: 4.501.734

RESUMEN

Las estrategias constituyen una herramienta potente para promover el aprendizaje significativo en los estudiantes en los diferentes subsistemas del Sistema Educativo Bolivariano, buscando la transformación que plantea el Diseño Curricular como es su incorporación al proceso productivo social con un desarrollo de las capacidades y habilidades para el pensamiento holístico. Se plantea aprovechar los aportes de la neurociencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Todo ello fundamentado en la teoría del constructivismo con aportes de la psicología de Piaget, Vigosky y Ausubel. Bajo esta premisa, se planteó encontrar evidencias que confirmen el déficit teórico-práctico en los docentes y alumnos en el uso de estrategias creativas. Fue una investigación de campo con carácter descriptivo, conformado por una población de 26 docentes. En cuanto a la recolección de información, se aplicaron técnicas e instrumentos de tipo cualitativo como la encuesta con su respectivo cuestionario, con preguntas abiertas y cerradas, y la observación para recabar información a través de la aplicación de la lista de cotejo. Los resultados permitieron identificar la necesidad de actualización docente y para responder a tales demandas se determinó la propuesta de un taller de estrategias creativas que les permitiera actualizarse y así contribuir a mejorar el rendimiento académico en los estudiantes de 1er año.

Palabras claves: aprendizaje, rendimiento, estrategias, creatividad, neurociencia

**Central University of Venezuela
Authority of Humanities and Education
School of Education
University Supervised Studies**



**Creative strategies to increase the school performance in Average
General Education.**

Case: Students of the first year of General Medium Education in The Educational Unit
Generalissimo Francisco de Miranda, Puerto La Cruz, State Anzoátegui

Tutor: Misteira Moya

Authoresses:

C.I:

Cleivel Gómez. C.I: 10.224.063

Darlenis Parra. C.I: 8.233.948

Egly Rodríguez. C.I: 4.501.734

SUMMARY

The strategies constitute a powerful tool to promote the significant learning in the students of the different subsystems of the Bolivarian Educational System, looking for the transformation that raises the Curriculum design this looks for the incorporation to the productive process social with a development of the capacities and skills for the holistic thought. It considers to take advantage of the neuroscience contributions in the process of education - learning. All this based on the constructivismo theory with contributions of psychology of Piaget, Vigosky and Ausubel. Under this premise, it considered to find evidences that confirm the theoretical - practical deficit in the teachers and students in the use of creative strategies. It was a field investigation with a descriptive character shaped by a population of 26 teachers. According to the collection of information, there were applied technologies and instruments of qualitative type such as: the survey (with his respective questionnaire, by opened and closed questions) and the observation to obtain information across the application of the checklist. The results allowed to identify the necessity of the update the teachers, and in order to answer demands they decided to offer a creative strategies workshop that was allowing them to be updated and the same way to help to improve the academic performance in the first year students.

Key words: learning, performance, strategies, creativity, neuroscience

INDICE

DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
RESUMEN	iv
CAPITULO I	6
EL PROBLEMA	6
1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	6
1.2. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA	9
1.2. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	13
1.3.1. Objetivo General	13
1.3.2. Objetivos Específicos	13
CAPÍTULO II	15
MARCO TEÓRICO	15
2.1. Antecedentes	15
2.2. Fundamentos Teóricos	18
2.2.1. Constructivismo	18
2.3. Aprendizaje	25
2.3.1. Aprendizaje Significativo	27
2.4. Estrategias de enseñanza	29
2.5. Rendimiento Escolar	35
2.6. Neurociencia	37
2.6.1. Funcionamiento y estructura del Cerebro	39
2.6.2. Modelo del Cerebro Total de Herrmann	44

2.7. Creatividad	46
2.8. Estrategias creativas	48
2.8.1. Mapa Mental	51
2.8.2. Análisis Morfológico	51
2.8.3. Mapa Conceptual	51
2.8.4. Torbellino De Ideas (Brainstorming)	52
2.8.5. Seis sombreros para pensar	52
2.8.6. Resolución de problemas	52
2.8.7. 4x4x4 (Método Polya)	53
2.9. Modelo Didáctico de Elena Dorrego	53
2.10 Bases Legales	57
CAPITULO III	61
MARCO METODOLÓGICO	61
3.1. Diseño de Investigación	61
3.3. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos	62
3.3.1. La encuesta	62
3.3.2. Observación libre o no estructurada	63
3.3.3. Observación simple	63
3.4. Validación de los instrumentos	64
3.4.1. Variables	65
CAPITULO IV	68
PRESENTACION Y ANALISIS DE LOS RESULTADOS	68
CAPITULO V	90

PROPUESTA.....	90
5.1. INTRODUCCIÓN	92
5.2. JUSTIFICACIÓN	93
5.3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA Y LEGAL.....	93
5.4. FUNDAMENTACIÓN INSTRUCCIONAL	95
5.5 FASE I. DIAGNÓSTICO DE LA SITUACIÓN DE LA ESCUELA.....	100
5.5.1 DIAGNOSTICO INSTITUCIONAL.....	100
5.6. FASE II. OBJETIVOS DEL PLAN DE ACTUALIZACIÓN.....	102
5.6.1. Objetivo General	102
5.6.2. Objetivos Específicos.....	102
5.7 FASE III. ESTRATEGIAS.....	103
5.7.1. ESTRATEGIAS PARA LAS ASIGNATURAS TEORICAS	104
5.7.2. ESTRATEGIAS PARA LAS ASIGNATURAS PRÁCTICAS.....	113
5.8 FASE IV. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES	119
MANUAL DEL FACILITADOR.....	121
MANUAL DEL PARTICIPANTE	142
CAPITULO VI.....	174
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	174
6.1. CONCLUSIONES	175
6.2. RECOMENDACIONES	177
ANEXOS	186

RESEÑA HISTÒRICA.....	187
CUESTIONARIO PARA LOS DOCENTES	190
LISTA DE COTEJO.....	195
VALIDACION POR PARTE DE LOS EXPERTOS	197

INDICE DE CUADROS

Cuadro N° 1.....	66
OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES	66
Cuadro N° 2.....	69
Presentación y análisis de los resultados obtenidos al aplicar la lista de cotejo al proceso de enseñanza - aprendizaje desarrollado por los docentes.....	69
PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS AL APLICAR EL CUESTIONARIO A LOS DOCENTES.....	73
Cuadro N° 3.....	73
Ítems N° 1.....	73
Nivel de Instrucción	73
CUADRO N° 4.....	74
Ítems N° 2.....	74
Tiempo de Servicio.....	74
CUADRO N° 5.....	75
Ítems N° 3.....	75
Cursos, talleres, seminarios y/o conferencias de actualización docente	75
CUADRO N° 6.....	76
Ítems N° 4.....	76
Ambiente de confianza y libre de tensiones en el aula.....	76
Ambiente de confianza y libre de tensiones en el aula.....	76
CUADRO N° 7	77

Ítems N° 5.....	77
Interés en la clase	77
CUADRO N° 8.....	78
ITEMS N° 6	78
Estrategias para llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje	78
CUADRO N° 9.....	79
ITEMS N° 6	79
Cambios de las estrategias en cada planificación.....	79
CUADRO N° 10.....	80
ITEMS N° 8	80
Motivación del alumno al aprendizaje	80
CUADRO N° 11.....	81
ITEMS N° 9	81
Papel fundamental de las estrategias en el logro de los aprendizajes	81
CUADRO N° 12.....	82
Ítems N° 10.....	82
Relación entre las estrategias de enseñanza y rendimiento escolar ..	82
CUADRO N° 13.....	83
Ítems N° 11.....	83
Conocimiento de las estrategias creativas	83
CUADRO N° 14.....	84
Ítems N° 12.....	84
Oportunidades y experiencias que ofrecen las estrategias creativas .	84

CUADRO N° 15	85
Ítems N° 13.....	85
Efectividad de las estrategias creativas.....	85
CUADRO N° 16	86
ITEMS N° 14	86
Estrategias creativas a utilizar en los cursos de primer año.....	86
CUADRO N° 17	87
Ítems N° 15.....	87
Estrategias para la evaluación de los aprendizajes:.....	87
CUADRO N° 18	88
Ítems N° 16.....	88
Disponibilidad a participar en un taller sobre estrategias creativas	88

INDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO N° 1	73
Nivel de Instrucción.....	73
GRAFICO N° 2	74
Tiempo de Servicio	74
GRAFICO N° 3	75
Cursos, talleres, seminarios y/o conferencias de actualización docente.....	75
GRAFICO N° 4	76
Crea usted un ambiente de confianza y libre de tensiones en el aula. 76	
GRAFICO N° 5	77
Interés en la clase	77
GRAFICO N° 6	78
Estrategias para llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje	78
GRAFICO N° 7	79
Cambios de las estrategias en cada planificación	79
GRÁFICO N° 8	80
Motivación del alumno al aprendizaje	80
GRAFICO N° 9	81
Papel fundamental de las estrategias en el logro de los aprendizajes	81
GRÁFICO N° 10.....	82
Conocimiento de las estrategias creativas	82

GRÁFICO N° 11.....	83
Conocimiento de las estrategias creativas	83
GRÁFICO N° 12.....	84
Oportunidades y experiencias que ofrecen las estrategias creativas ..	84
GRÁFICO N° 13.....	85
Efectividad de las estrategias creativas	85
GRÁFICO N° 14.....	86
Estrategias creativas a utilizar en los cursos de primer año	86
GRÁFICO N° 15.....	87
Estrategias para la evaluación de los aprendizajes:	87
GRÁFICO N° 16.....	88
Disponibilidad a participar en un taller sobre estrategias creativas	88

INTRODUCCIÓN

Las estrategias de aprendizaje son procedimientos ejecutados voluntaria e intencionalmente por un aprendiz, siempre que se le demande aprender, recordar o solucionar problemas sobre algún contenido de aprendizaje que ocurren asociados a otros tipos de recursos y procesos cognitivos del cual se dispone como los procesos cognitivos básicos, conocimientos previos, estratégicos y meta cognitivos; sin embargo, la gran mayoría de los alumnos tienen serias dificultades para aprovechar las bondades de este arte de combinar, distribuir y aplicar acciones que conduzcan a un aprendizaje, en este sentido es necesario reconocer que el estudiante presenta deficiencias pero también hay fallas del sistema educativo como por ejemplo: educadores mal preparados.

Existen educadores proactivos, creativos, inteligente emocionalmente y dispuestos siempre a aprender, pero también los hay con una deficiente capacitación. Algunos se limitan a las clases magistrales y expositivas, no están dispuestos a aprender porque consideran que ya se graduaron y ahora su rol es el de enseñar. Sin embargo, hoy se exigen nuevas aptitudes y el sistema educativo debe responder a esta necesidad, no sólo garantizando los años estrictamente necesarios de escolaridad o de formación profesional, sino formando personal innovador.

En todos los sectores, se requieren competencias evolutivas articuladas a la vez en conocimientos y competencias profesionales actualizadas. Son cada vez más importantes las inversiones denominadas inmateriales como: la formación, conforme produce sus efectos la revolución de la inteligencia.

Esa evolución irreversible, se opone a la rutina y las calificaciones adquiridas por imitación o por repetición y en estas circunstancias la formación permanente del docente adquiere un mayor significado, ya que incide directamente en la calidad del educando.

En consecuencia, se trata más bien de formar para la innovación personas capaces de evolucionar, adaptarse a un mundo en rápida mutación y de dominar el cambio para brindar la oportunidad de una educación para el trabajo para que el individuo pueda incorporarse a la actividad productiva en beneficio propio, de su familia y de toda la sociedad de la cual forma parte, sin embargo, para que esto se logre se necesita un programa de actualización permanente que permita lograr la adaptación a los nuevos tiempos.

Actualmente, el *conocimiento* es poder, por supuesto que es necesaria la información, pero el factor fundamental es saber procesarla; es decir, encontrar la información pertinente y valorar su calidad. Ello abarca desde saber buscarla con criterios claros sobre en cuáles fuentes confiar, seleccionarla con base en la discriminación de la calidad del contenido, organizarla hasta aplicarla eficientemente en la resolución de problemas, la toma de decisiones o la creatividad.

Hoy se requiere un docente capaz de enfrentar el reto de la novedad con variedad de estrategias y modalidades instruccionales, en constante búsqueda de optimizar logros, y comprometido afectivamente con su tarea formadora de las cualidades humanas de la nueva generación, la cual espera que esté permanentemente dispuesto aprender a enseñar para ser a su vez mediador del continuo aprender, entendiendo que el organismo humano es concebido como un sistema abierto que puede ser modificado en

su estructura cognitiva donde el maestro como mediador interviene incentivando el interés del discente para poner en actividad su potencial cerebral y así propiciar cambios significativos en el alumno, que les permita desarrollar los procesos cognitivos de alto nivel aprovechando la metacognición, que se refiere a tener conciencia de lo que se experimenta, a pensar sobre el propio pensamiento para controlar eficazmente los procesos mentales y utilizar esa habilidad como herramienta de trabajo para mejorar su desempeño escolar.

En atención a esto, se plantea la ejecución de un taller en estrategias creativas a los docentes del primer año de educación media general del Liceo Generalísimo Francisco de Miranda del Edo. Anzoátegui, que permita mejorar el rendimiento que presentan los alumnos del 1er año del mencionado plantel. El curso tiene como propósito suministrar a los participantes herramientas teórico-metodológicas que le capaciten para diseñar y aplicar las estrategias creativas en su práctica pedagógica cotidiana.

La orientación fundamental del taller es promover la reflexión sobre la práctica en el sentido de ofrecer a los educadores una formación o actualización que desarrolle sus potencialidades como aprendices y como profesionales estratégicos. Se busca que el educador pueda valorar sus propias experiencias y entender que el conocimiento es una obra en permanente construcción e investigación. En definitiva, se trata de constituir comunidades creadoras de conocimiento e impulsoras de avances útiles para mejorar la práctica, y así despertar en los estudiantes un espíritu reflexivo, orientado al logro de la autonomía personal, en un marco de la libertad de pensamiento.

El trabajo está estructurado como se muestra a continuación:

Capítulo I.- El Problema: En este se contextualiza el problema objeto de estudio, así como se plantean los objetivos que se pretenden lograr y se justifica él por qué de su realización.

CAPÍTULO II.- Marco Teórico: Se encuentra integrado por los antecedentes de investigaciones o trabajos afines relacionados con el presente, así como las bases teóricas y legales que lo sustentan.

CAPÍTULO III.- Marco Metodológico: Se describe la metodología que se utilizó para recoger y analizar los resultados.

CAPÍTULO IV.- Análisis de los Resultados: Representación gráfica de los resultados con sus respectivas interpretaciones.

CAPÍTULO V.- Conclusiones y Recomendaciones.

CAPÍTULO VI.- Propuesta, donde se formulo la propuesta de un e taller de estrategias sugeridas y se presentan los manuales de facilitador y participante.

Finalmente, se presentan la bibliografía y los anexos.

CAPITULO I
EL PROBLEMA

CAPITULO I

EL PROBLEMA

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Al iniciarse el siglo XXI, nueve de cada diez niños y niñas latinoamericanos tienen acceso a la educación primaria. No obstante esta elevada cobertura del ciclo básico y la expansión que ha registrado en muchos países la matrícula en el ciclo secundario, todavía se observan en la región, niveles educacionales muy bajos, junto con los avances registrados en la década pasada en procura de la universalización del acceso a la educación primaria y a una mayor retención de los niños y adolescentes en la escuela, América Latina presenta hoy tasas de deserción escolar temprana muy elevadas.

Una de las razones que influyen en la deserción es, el bajo rendimiento escolar. En la actualidad se observa niveles de rendimiento muy bajos en cuanto a dominio de competencias básicas. Los índices de repitencia reflejan esa realidad en casi todos los grados de educación básica. A esta situación no escapa la educación media general donde se refleja, que el dominio de las competencias lingüísticas, comprensión lectora, números, operaciones, geometría, organización y representación de datos se ubica en un rendimiento bajo, que en muchos casos ocasionan hasta la deserción escolar lo cual restringe las oportunidades de superación personal y evidencia una necesidad puntual de corregir esta situación para que realmente el acceso a la educación sea de calidad.

En Venezuela, son también deficientes los esfuerzos realizados para el mejoramiento y actualización de los docentes, los programas académicos escolares se rigidizaron y cristalizaron, reiterando las fallas existentes y generando nuevas deformaciones. A ello se agrega una manifiesta incompetencia de los entes rectores de la educación, que se aislaron de las universidades y centros de formación docente, de los centros de investigación educativa y de los aportes de diversas instituciones que clamaban por colocar los correctivos necesarios, pero como no se realizaron fue nefasto para el sistema educativo y que se reflejan en los pobres índices del sistema educativo en términos generales.

Es necesario que el proceso de aprendizaje en las escuelas sea orientado, ubicando como epicentro del proceso al estudiante, para que este alumno de hoy, hombre de acción del mañana, mediante la adopción libre y racional de actitudes y comportamientos, sea capaz de interpretar con visión crítica su realidad e insertarse y actuar creativamente antes los procesos de transformación y cambio presente y futuro de la sociedad venezolana.

Es lógico pensar que algunos factores están influyendo negativamente en la actitud de los estudiantes que cursan el primer año de educación media general, como por ejemplo: las estrategias de aprendizaje empleadas por los docentes que imparten clase en este nivel, la relación docente alumno en el aula y el entorno social que rodea al alumno.

En atención a lo antes expuesto se describe que en la U.E. Generalísimo Francisco de Miranda del sector Valle Lindo, en Puerto La Cruz, Edo. Anzoátegui está presentando problemas de rendimiento. Por lo antes expuesto, se formula una propuesta que aumente el rendimiento

escolar en el primer año de educación media general dentro de la institución educativa estudiada.

En vista de la problemática descrita se plantea las siguientes interrogantes:

- ¿Cuál es el nivel de formación que tienen los docentes en la U.E. Generalísimo Francisco de Miranda?
- ¿Cuáles son las estrategias de enseñanza utilizadas por los docentes en el proceso de enseñanza aprendizaje en La U.E. Generalísimo Francisco de Miranda?
- ¿Cuáles son las estrategias creativas propuestas para ser utilizadas por los docentes en el proceso enseñanza aprendizaje en la U.E. Generalísimo Francisco de Miranda?
- ¿Cómo implementar un Taller de Estrategias Creativas para Aumentar el Rendimiento Escolar en la U.E. Generalísimo Francisco de Miranda?

1.2. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA

La educación en Venezuela presenta bajo rendimiento, las evaluaciones realizadas en cuanto a dominio de competencias básicas en lenguaje y en matemática señalan niveles de rendimiento muy bajos, entre los factores que explican tal situación esta: los pocos esfuerzos realizados para el mejoramiento y actualización de los docentes. Tomado de:

http://www.unesco.org/education/wef/countryreports/venezuela/rapport_1.html

Esta situación que fue detectada por la UNESCO para el año 2000 aun hoy se hace evidente y puede ocasionar hasta el fracaso escolar; se siguen utilizando algunas metodologías en diversas escuelas, que en ocasiones, ya sea por la didáctica y estilo de enseñanza del profesor, no logran motivar y provocar el interés y la comprensión de los alumnos sobre todo en determinadas materias, teóricas y prácticas, algunos profesores no aplican técnicas y estrategias de aprendizaje creativas en vez de ello continúan con el método tradicionalista basado en una colección de temas y exposiciones del maestro formando estudiantes pocos motivados y hasta aburridos, obligados a memorizar una gran cantidad de información.

Según Díaz, F. y Hernández, G. (2002) “la enseñanza corre a cargo del enseñante como su originador; pero al fin y al cabo es una construcción conjunta como producto de los continuos y complejos intercambios con los alumnos.”(p.140) sin embargo; en la actualidad se observa una educación pasiva y centrada en la memorización ocasionando dificultad para razonar de manera eficaz e incluso para realizar tareas de manera colaborativa entre los estudiantes y en la mayor parte de los casos los alumnos ven a la educación

convencional como algo obligatorio y con poca relevancia en el mundo real o como un mero requisito social quedando imposibilitados para comprender la trascendencia de su propio proceso educativo.

Vigotsky L.(1989) sostiene, que el alumno aprende en situaciones interpersonales y se enfatiza en el papel de la interacción entre el profesor-alumno y la facilitación que realiza el docente en el proceso de aprendizaje del alumno, modelándolo con ayudas pedagógicas donde se logre con éxito el conocimiento de las diversas áreas del Currículo Escolar. La reducción y la retirada progresiva de estas ayudas permitirán al alumno el uso independiente de estas estrategias, orientándolo pero dándole libertad para seguir sus propias inquietudes hasta que tenga suficiente confianza en sí mismo para que sea responsable de su aprendizaje.

Las estrategias de aprendizaje deben ser presentadas por el profesor en el proceso de enseñanza para desarrollar las actividades a realizarse en el aula de clase: Díaz, F. y Hernández, G. (2002) manifiesta:

Los estudiantes deben recibir por parte del docente oportunidades de propuestas activas que van más allá de lo tradicional y de las actividades de trabajos de pupitres, al fin de incluir representaciones, esquemas, juegos educativos o formas creativas de manera de aplicar lo que han estado aprendiendo. Pág. 118.

Otro aspecto relacionado con el sistema escolar es la propuesta de las teorías cognoscitivistas y constructivistas, que consideran el bajo rendimiento como un problema en la forma como se enseñan los procesos que ayudan al discente a estructurar el conocimiento. Tratan de explicar la deficiencia a partir de las estrategias mediante las cuales el alumno adquiere la

información, aunado esto a que no logra desarrollar sus propias estrategias para aprender, retener y utilizar lo aprendido.

Estas teorías postulan que se necesita enseñarles a los estudiantes nuevas formas de aprender, situación que corresponde al sistema educativo quien debe renovar las pautas pedagógicas y enfatizar, primero, la adquisición de los procesos cognoscitivos y después la adquisición de información. Muchas veces el docente no se preocupa por su capacitación e innovación en su forma de enseñar, lo que representa que un alto porcentaje de los alumnos no alcancen el aprendizaje de las asignaturas y como consecuencia obtienen un bajo rendimiento académico.

Según lo contemplado en la Ley Orgánica de Educación es un deber del docente mantenerse actualizado; principalmente en el uso de estrategias novedosas que motiven al alumno y demanden el desarrollo de determinadas habilidades y destrezas como son: razonar, analizar, describir, confrontar, reflexionar, argumentar y comunicar ideas para así enfrentar y resolver problemas de la vida cotidiana.

En este sentido Díaz, F. y Hernández, G. (2002) señalan:

La enseñanza es también una autentica creación. Y la tarea que le queda al docente por realizar es saber interpretarla y tomarla como objeto de reflexión para buscar mejoras sustanciales en el proceso completo de enseñanza- aprendizaje (p.140).

Es por ello que el docente preocupado en ser cada vez mejor facilitador debe buscar las herramientas que le permita utilizar estrategias creativas motivadoras y orientadas a promover aprendizajes significativos para así contribuir con el aumento del rendimiento escolar.

Por lo antes expuesto, el docente como agente transformador y promotor de cambios, tiene un compromiso con la sociedad y con sus individuos a través del proceso de enseñanza aprendizaje y precisamente porque se quiere ofrecer calidad en la educación no debe ignorarse la formación, capacitación y actualización de los docentes; a este respecto hace referencia García, A. (2001) cuando afirma que existe dos necesidades especiales si ciertamente, se pretende la mayor calidad de la práctica educativa como lo son la investigación y la actualización de profesores, siendo esto una prioridad, ya que el docente es uno de los actores principales en el proceso de enseñanza aprendizaje.

En este sentido se pretende describir las estrategias utilizadas por los docentes de primer año de la institución antes mencionada y elaborar un propuesta que permita a los profesores estrategias novedosas y motivadoras para ayudar a aumentar los niveles de rendimientos académicos contribuyendo de esta manera a el desarrollo integral del alumno y así alcanzar mejores niveles de vida que redundara en bienestar social para toda la sociedad.

Lo importante de esta investigación es que con esta propuesta, se espera contribuir a superar fallas que conducen a los problemas educativos, reflejados en los bajo niveles del rendimiento escolar y un elevado índice de aplazados y repitientes en 1er año de Educación Media General. Sustentada en la justicia social y la equidad donde se pone en práctica la ética docente y la búsqueda del mejoramiento de los resultados del aprendizaje con el objeto que los alumnos puedan tener recursos de aprendizajes propios.

1.2. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.3.1. Objetivo General

Proponer estrategias creativas para aumentar el rendimiento escolar en Educación Media General.

1.3.2. Objetivos Específicos

- Describir el nivel de formación que poseen los docentes del 1er año de Educación Media General de la U.E. Generalísimo Francisco de Miranda.
- Identificar las estrategias que utilizan los docentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los alumnos del 1er año de Educación Media General de la U.E. Generalísimo Francisco de Miranda.
- Seleccionar estrategias creativas para aumentar el rendimiento de los estudiantes de 1er año de Educación Media General en la U.E. Generalísimo Francisco de Miranda del sector Valle lindo.
- Validar la propuesta de estrategias creativas para aumentar el rendimiento escolar en 1 año de Educación Media General en la U.E. Generalísimo Francisco de Miranda.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

En Venezuela son diversas las investigaciones realizadas por individualidades o instituciones públicas y privadas sobre la problemática de la enseñanza, por ello es importante realizar una indagación documental que permita evidenciar y apreciar distintos puntos de vista sobre la problemática planteada, al respecto se señalan los siguientes trabajos.

Martínez, H. (2003). En su trabajo titulado Planificación de Estrategias para la Enseñanza de la Matemática en la II Etapa de Educación Básica, se planteó como objetivo, determinar la importancia de la planificación de estrategias para la enseñanza de la matemática en la segunda etapa de Educación Básica, llegó a las siguientes conclusiones:

- Para que el docente pueda planificar con resultados exitosos es imprescindible que éste tenga conocimiento teórico práctico sobre las técnicas para planificar estrategias.
- La planificación influye de manera positiva tanto en los docentes como en los alumnos, ya que ayuda a mejorar la calidad de enseñanza y aprendizaje en el área de matemática al desarrollar estrategias y programas.

- Los docentes a pesar de utilizar estrategias ajustadas al Currículo Básico Nacional, continúan predominando técnicas tradicionales como copia y dictado, el uso de un libro determinado para el desarrollo de los objetivos.

Finalmente, es importante resaltar la importancia de la planificación adecuada para la enseñanza de la matemática en la segunda etapa de educación básica, para que así los alumnos puedan tener una mayor visión y desenvolvimiento en la materia práctica resultando así significativo y provechoso para su vida, al mismo tiempo es importante la preparación del docente en el arte de planificar estrategias adecuadas, para ello debe contar con el asesoramiento de institutos y universidades.

La autora de la investigación plantea las siguientes recomendaciones: los docentes deben actualizarse en conocimientos teórico-prácticos en cuanto a las distintas formas de planificar de acuerdo a las técnicas, métodos y estrategias que sirvan de guía para atraer la atención de los alumnos y llegue de forma positiva la enseñanza de las matemáticas; asimismo recomienda a los docentes reunirse periódicamente para intercambiar estrategias que han resultado efectivas en la práctica pedagógica. Y por último se recomienda que los docentes ejecuten la planificación que más se ajuste a la necesidad del grupo.

Asimismo, Garelli, M. (2009) en su trabajo de grado titulado: Diseño y Evaluación de Estrategias Metodológicas para Mejorar el Aprendizaje de los Alumnos y Alumnas del Noveno Grado, sostiene que el aprendizaje de la materia teórica-práctica química fue la problemática que llevó a realizar este estudio, radicando el problema en el poco uso de estrategias metodológicas que faciliten el proceso de enseñanza-aprendizaje y que mejoren el

desenvolvimiento de los alumnos en la resolución de problemas que exigen la utilización del dominio conceptual y operacional de los contenidos.

El objetivo planteado fue diseñar y evaluar estrategias metodológicas para mejorar el aprendizaje de los alumnos del noveno grado en el área de química, en la U.E. Instituto Integral “Juan XXIII” de Lechería. Se concluyó que el programa de 9° grado de química de Educación Básica, no está actualizado y en las aulas se sigue trabajando con estos instrumentos. Se estableció que los docentes en el área de química no utilizan significativamente estrategias adecuadas para el desarrollo de los objetivos iniciales de la química. Así como también se observó en los docentes un apego hacia la enseñanza tradicional, se diagnosticó un alto nivel de dificultades de los alumnos en los contenidos iniciales de la química, originando un problema en su proceso de aprendizaje, por lo tanto es necesario implementar estrategias metodológicas innovadoras de diferentes modalidades.

Por otro lado, Rosales, J. (2009) en su trabajo titulado Estrategias de motivación empleadas por los Docentes de la II Etapa de Educación Básica, planteo como objetivo principal determinar las estrategias de motivación que emplean los docentes de la II Etapa de Educación Básica. Se determinaron impactos negativos en los docentes para la implementación de estrategias motivadoras, derivado a la ausencia de conocimientos de cómo integrarlas en su planificación. Se concluye evidenciándose de manera específica la necesidad de reforzar en los docentes las estrategias de motivación dirigida a los docentes de la II Etapa para que puedan ser aplicadas en su planificación, como posible solución a la problemática detectada.

Y finalmente Henríquez, R. Perdigón, K. y Rebolledo, Y. (2011) en su trabajo de grado titulado: Estrategias creativas para mejorar el uso del tiempo libre, afirman que los alumnos de 1, 2 y 3 año de Educación media general no se orientan hacia las actividades creativas a excepción de las actividades deportivas, y afirma que es producto de estrategias poco novedosas por parte de los docentes en las aulas.

2.2. Fundamentos Teóricos

La investigación fue sustentada en un marco teórico conceptual que sirvió de base al estudio y que a continuación se detalla

2.2.1. Constructivismo

Según Ander-Egg, E. (1999) es una construcción del pensamiento por el cual se organiza el mundo experiencial y conforme con ella se percibe la realidad y se actúa sobre ella, no descubre hechos sino que formula proposiciones acerca de los mismos. Entendiéndose que el sujeto construye su conocimiento a partir de su propia forma de ser, pensar e interpretar la información; desde esta perspectiva es un ser responsable que participa activamente en su proceso de aprendizaje.

Coll, C. (1996) manifiesta que la postura constructivista se alimenta de las aportaciones de diversas corrientes psicológicas: el enfoque psicogenético piagetiano, la teoría de los esquemas cognitivos, la teoría ausubeliana de la asimilación y el aprendizaje significativo, la psicología sociocultural vigostskiana, así como algunas teorías instruccionales, entre otras.

A pesar que los autores de ésta se sitúan en encuadres teóricos distintos, comparten el principio de la importancia de la actividad constructiva del alumno en la realización de los aprendizajes escolares, es por ello que las bases científicas que sustentan la importancia de la enseñanza con estrategias creativas está en la teoría constructivista, siendo este enfoque fundamento psicológico en el que descansa este estudio.

2.2.1.1. Teoría de Piaget

Para Piaget (citado por Flores, 1996), el aprendizaje es la modificación de los conceptos previos y lo fundamental de esta teoría es que los conocimientos se construyen y el alumno es el verdadero protagonista del aprendizaje. El desarrollo cognitivo supone la adquisición sucesiva de estructuras elementales cada vez más complejas.

Piaget propuso cuatro etapas de desarrollo cognoscitivo, esta se conocen como:

- El periodo sensorio – motor (0 a 2 años)
- El periodo pre operacional de (2 a 7 años)
- Periodo de las operaciones concretas (7 a 12 años)
- Periodo de las operaciones formales (12 hasta la adultez)

Durante esta última etapa, los alumnos arriban a un pensamiento formal, que les permite manejar adecuadamente las proposiciones verbales y aprovechar los conocimientos científicos ya existentes, es por ello, que en ocasiones se aprenden contenidos que deben ser integrados a esquemas

más generales y abstractos; es decir el alumno alcanza un nivel de razonamiento que le permite ir de lo general a lo particular y viceversa.

Sin embargo, no todos los alumnos alcanzan esta fase de las operaciones formales con eficiencia hasta el punto que puedan razonar y solucionar problemas por si solos, sino que necesitan el apoyo de un facilitador que los ayude con actividades planeadas a través de representaciones esquemas donde las estrategias de manera creativa como el mapa mental juegan un papel importante al facilitar el conocimiento; ello implica que el aprendizaje puede ser estructurado alrededor de conceptos integradores que promuevan el entendimiento conceptual favoreciendo así el razonamiento deductivo e inductivo y el pensamiento crítico en el alumno.

Es preciso señalar, que en este período de las operaciones formales, es el que comienza a experimentar el individuo en la educación media general, la cual corresponde a la población que se beneficiaría con la propuesta de la siguiente investigación, donde los docentes puedan usar estrategias didácticas de forma creativa que incentive al alumno de manera que quede motivado para involucrarse en el desarrollo de los contenidos programáticos y lograr una eficiente elaboración y fijación del conocimiento; pues como lo manifiesta Piaget no existe cognición sin una motivación, y por ende, no hay motivación que no esté conectada, con un nivel estructural, es decir, cognitivo.

2.2.1.2. Teoría de Vygotsky

Vigotsky, L. (1981), por su lado, considera que el aprendizaje es el resultado de la interacción del individuo con el medio social; y que este

aprendizaje provoca el desarrollo cognoscitivo. Por lo que la pedagogía debe crear procesos educativos que puedan incitar al desarrollo mental del alumno y la forma de hacerlo es conducirlo a una zona de desarrollo próximo definida por el mismo autor como la distancia entre el nivel real del desarrollo determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema y el desarrollo potencial determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración de otro compañero más capaz.

Se recurre a la zona de desarrollo acudiendo ayudas diseñadas para lograr eliminar la distancia entre el desarrollo potencial y el real. En este sentido el docente adquiere un papel relevante en el acto educativo al ser un facilitador del desarrollo de estructuras mentales en el estudiante para que sea capaz de construir aprendizajes más complejos.

Asimismo, el autor plantea, que la conducta humana esta mediada por herramientas materiales o técnicas y por herramientas simbólicas o signos (lenguaje). Igualmente, considera que el lenguaje es clave como instrumento fundamental a través del cual los individuos pueden contrastar esquema de conocimiento sobre aquello que se está enseñando o aprendiendo.

Desde esta perspectiva el lenguaje cobra un papel protagónico como herramienta para crear condiciones que favorecen el aprendizaje; así, se puede inducir el conocimiento con estrategias como la lluvia de ideas, que facilita la creatividad sobre un tema determinado; el docente escribe en la pizarra, luego reconstruye conceptos utilizando palabras textuales de los estudiantes. De esta manera la estrategia creativa sirve para organizar, construir y transformar el pensamiento crítico del alumno.

2.2.1.3. Teoría de Ausubel

La teoría del aprendizaje significativo de Ausubel (citado por Rojas, 2004) ofrece orientaciones claras, sobre el proceso de enseñanza aprendizaje.

De acuerdo con Ausubel un aprendizaje significativo surge cuando el material nuevo puede incorporarse a las estructura del conocimiento que ya posee el alumno.

Ahora bien, para que esto ocurra deben cumplirse tres condiciones:

- Que el material aprender no puede ser arbitrario sino que debe ser organizado.
- Debe existir una predisposición para aprender es decir que el alumno debe estar motivado.
- La necesidad de poseer una estructura cognitiva que contenga idea con las que el alumno pueda relacionar la nueva información.

Queda entendido entonces que el aprendizaje es significativo, cuando la adquisición de nuevos conocimientos se fundamenta en establecer relaciones con experiencias anteriores. El autor propuso el modelo de enseñanza expositivo, que presume que la exposición es la explicación de hechos e ideas organizadas, comenzando con lo que denominó organizador avanzado que constituye la presentación general concepto que a su vez incluirá otros. Los organizadores representan un andamiaje o puente que ayuda al alumno a conectar la nueva información con la que ya posee.

Los organizadores previos propuestos por Ausubel para secuenciar los contenidos instruccionales de acuerdo con la estructura cognitiva del alumno, ha dado lugar a otros métodos de organización del conocimiento como los esquemas, los cuales representan una técnica, que cuando se usan conscientemente se transforman en una estrategia que guía las acciones a seguir, y un ejemplo de ello son los mapas conceptuales, para mencionar alguno, que se constituyen en una herramienta gráfica para organizar y representar conocimiento. Este tipo de organizador tiene por objeto poner de manifiesto relaciones significativas entre conceptos en forma de jerarquía conceptual. De esta forma los mapas conceptuales permiten:

- Explorar lo que los alumnos ya saben
- Construir el aprendizaje significativo
- Favorecer el razonamiento
- Presentar una visión estructurada de un tema en particular.

Atendiendo a estas consideraciones, la propuesta de Ausubel del concepto de aprendizaje significativo, se puede aplicar a la enseñanza con estrategias creativas, en el sentido de que cuando un alumno trabaja con mapas conceptuales, experimenta de una manera más fácil, la toma de consciencia de sus propias ideas y de las inconsistencias de estas, produciendo un aumento en la capacidad de pensamiento lógico como resultado de un alto nivel de abstracción necesario en el aprendizaje de las distintas disciplinas, lo cual puede actuar como motivador para mejorar su rendimiento académico.

Por su parte, es importante que el docente conozca el nivel jerárquico de los contenidos curriculares, las interrelaciones que éstos guardan entre sí, y que ayude a los alumnos a entender ese entramado o tejido conceptual

existente en la disciplina que enseña; de aquí la importancia de su constante actualización, para que pueda mediar satisfactoriamente el aprendizaje en los estudiantes que de acuerdo con la teoría Ausbeliana, deben tener deseos y disposición de aprender y sus estructuras cognitivas deben estar adecuadamente desarrolladas para hacerlo.

Por todo lo antes expuesto, se desprende que los aportes del constructivismo constituyen un soporte válido para la enseñanza a través de estrategias creativas. La instrucción con el uso de este tipo de estrategias imprime tal significado a la experiencia del aprendizaje que despierta en el alumno el interés suficiente para poner en funcionamiento su potencial cerebral, asimilar y acomodar la información que va a convertir en conocimiento; generar procesos que potencien la articulación de lo que sabe con lo que se quiere que aprenda, resultando así un aprendizaje significativo; y como es auto producido, tiene en el estudiante un claro significado e importancia; así las estrategias contribuyen a que el estudiante trabaje con independencia, desarrolle operaciones formales, su propio ritmo de aprendizaje y fomente su creatividad en la resolución de problemas.

De esta manera las estrategias creativas como herramienta didáctica, no es más que la combinación de la explicación de los contenidos con entrenamiento de habilidades de pensamientos que facilitan el desarrollo cognoscitivo contribuyendo con el estudiante para que este pueda transformar los datos e informaciones en conocimientos y esté mejor preparados para participar en su contexto social y como ayudar a mejorar su rendimiento escolar.

2.3. Aprendizaje

Según Ander- Egg, E. (1999) “se refiere al proceso o modalidad de adquisición de determinados conocimientos, competencias, habilidades, practicas o actitudes por medio del estudio o la experiencia” pág. 25.

Vivir cada día constituye nuevas experiencias que pueden convertirse en aprendizajes utilizables durante diferentes circunstancias; el proceso de aprendizaje es interminable, el problema se presenta cuando lo que es aprendido resulta poco significativo, poco aplicable a la vida o simplemente aburrido. En el ambiente escolar, el docente prepara al alumno para que pueda desarrollar habilidades que los prepare para aprender e imprime tanta importancia a la experiencia de aprendizaje, que despierta en el alumno necesidad e interés para poner en funcionamiento su potencial cerebral y así asimilar y acomodar la experiencia de aprendizaje; de tal manera que los conocimientos aprendidos puedan ser utilizables en situaciones que se presentan no solo en el ambiente escolar sino también en la sociedad donde se desenvuelve.

El proceso de aprendizaje según UPEL (1998) está determinado por dos factores: por una parte los que tienen que ver con la función del docente, donde la fase de planificación de la enseñanza juega un papel preponderante en el proceso educativo, en ella el docente manifiesta sus intenciones educativas de acuerdo a las necesidades que se presentan en el aula; en este sentido las estrategias constituyen el arsenal pedagógico, que permite al docente organizar los objetivos de la instrucción, los métodos de enseñanza-aprendizaje y las técnicas de evaluación de los aprendizajes.

Y por la otra, se refiere a los procesos que internamente tiene que efectuar el alumno para lograr el aprendizaje como son: la atención, representación, reconocimiento, memoria, procesamiento de información y percepción.

En la praxis educativa se le otorga relevancia a la sola transmisión de la información que se transmite; esto contribuye a que el alumno asimile de forma memorística dicha información y en el momento de aplicarla solo recuerda palabras aisladas sin ningún sentido, obviando así un aprendizaje significativo lo cual contribuirá a la formación de un alumno con muy bajo rendimiento académico.

Sobre las bases de las ideas expuestas se propone el uso de la creatividad como una opción metodológica de enseñanza-aprendizaje que active los procesos internos que operan en el individuo. De tal forma que el alumno vivencie y perciba estímulos externos que en articulación con sus experiencias previas contribuyan al desarrollo y enriquecimiento de sus estructuras cognoscitivas ya acumuladas en el transcurso de su existencia, de manera que al aperturar los procesos de aprendizaje en el aula se produzca esa interacción generadora del conocimiento esperado, pero construido interiormente por el aprendiz, convirtiéndose en el promotor y participe directo de su propio aprendizaje.

De esta forma, las estrategias creativas se convierten en ayudas para educar con una visión holística del hombre y hacia la mejor utilización del potencial humano, formando hombres críticos, reflexivos, constructivistas y creativos.

2.3.1. Aprendizaje Significativo

Según Díaz, F. y Hernández, G. (2003) 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 de los estudiantes, lo que significa que el alumno relaciona la nueva información con los conocimientos y experiencias previas y familiares que ya posee en su estructura de conocimiento.

Ander –Egg, E. (1999) menciona que:

Cuanto más rica sea la estructura cognoscitiva del alumno (en elementos y relaciones), mayor será la posibilidad de que se pueda construir significados nuevos, es decir, mayor será la capacidad de aprendizajes significativos. (pág. 28).

Ausubel (citado por Rojas, 2004) plantea que el aprendizaje del alumno depende de los conocimientos previos que se relacionan con la nueva información. Los educandos tienen una serie de experiencias y conocimientos que afectan su aprendizaje y pueden ser aprovechados para su beneficio.

La característica más importante del aprendizaje significativo, es que, produce una interacción relevante de la estructura cognitiva y las nuevas informaciones, de tal modo que estas adquieren un significado y son integradas a la estructura cognitiva de manera no arbitraria y sustancial. El mismo autor sostiene que uno de los requisitos para que el aprendizaje sea significativo es que el alumno debe manifestar disposición para relacionar sustancialmente y no arbitrariamente el nuevo material con su estructura cognoscitiva, que lo que aprende es potencialmente significativo para él.

Asimismo, que el material sea potencialmente significativo, implica que el contenido de aprendizaje pueda relacionarse de manera no arbitraria y sustancial con alguna estructura cognoscitiva específica del alumno, la misma que debe poseer significado lógico, es decir ser relacionable con las experiencias previas que se hallan disponibles en la estructura cognitiva del alumno.

En resumen, para que el aprendizaje sea significativo, es necesario implementar estrategias que permitan por medio de la toma consciente de decisiones, valorar las condiciones de su utilización y su efecto en el aprendizaje.

2.3.2. Aprendizaje estratégico

Ríos, P. (2009) lo define como: “el proceso potencialmente consciente e intencional mediante el cual el sujeto organiza y modifica sus planes de acción en función del logro de determinadas metas de aprendizaje”. (pág. 248).

En vista de la importancia otorgada al aprendizaje estratégico representando un medio para avanzar de la simple memorización de información al desarrollo de la capacidad para aprender, promueve el trabajo reflexivo y creativo, características imprescindible hoy, como respuestas a las exigencias de una sociedad informatizada donde hay un exceso de información y lo importante es desarrollar las capacidades para organizar la información, seleccionar lo más importante y convertirlo en conocimiento que se pueda utilizar en la resolución de problemas. Estimula el aprendizaje autónomo, con criterios personales y juicio crítico utilizando como herramienta la metacognición.

2.4. Estrategias de enseñanza

Según Díaz, F. y Hernández, G. (2003) son procedimientos que la gente de enseñanza utiliza en forma reflexiva y flexible para promover el logro de aprendizaje significativo en los alumnos, es decir son medios o recursos para prestar la ayuda pedagógica.

Para seleccionar la estrategia indicada se debe tomar en consideración: las características generales de los aprendices, el tipo de dominio del conocimiento en general y en particular del contenido curricular, la meta que se desea lograr, la vigilancia constante del proceso de enseñanza y la determinación del contexto creado con los alumnos. Cada uno de estos factores y su interacción constituye un importante argumento para decidir porque utilizar algunas estrategias y de qué modo hacer uso de ellas. Además son elementos centrales para ajustar la ayuda pedagógica.

Las estrategias didácticas basadas en fundamentos neurocientíficos son muy diversas y de fuentes inagotables. Es claro que hay estrategias que se adecuan mejor que otras y es el docente dependiendo de su creatividad y en base a los objetivos propuestos quien escoja la indicada para que el aprendizaje sea efectivo. Diseñar la enseñanza estimulando todo el cerebro, es un verdadero desafío para el docente, quien debe planificar, crear y mantener un ambiente estimulante emocional e intelectualmente.

Según UPEL (1998) se ha tratado de poner el énfasis en el lenguaje lógico verbal, muy importante en el desarrollo del pensamiento crítico (hemisferio izquierdo), descuidando el lenguaje gestual-analógico, tan importante en el desarrollo del pensamiento creativo (hemisferio derecho).

Los estudios mencionados sobre el funcionamiento del cerebro han permitido el rescate de las facultades del hemisferio derecho como factible de ser estimulado, y representa un desafío a los educadores para desarrollar el pensamiento analítico o crítico pero además el pensamiento divergente y creativo; líneas de pensamiento que, lejos de ser antagónicas, deben ser estimuladas a trabajar en armonía. Por otra parte ambos hemisferios deben armonizar con las motivaciones y funciones del sistema límbico y del sistema reptil. Se trata de emplear nuevas metodologías orientadas a enseñar con todo el cerebro.

Para que un educador pueda afectar significativamente el aprendizaje, debe diseñar y aplicar sistemas de enseñanza que traten el pensar y el aprender como un proceso total con visión de globalidad, independientemente de la corriente psicológica en que este inmerso conserva su personalidad, estilo, método y objetivos traducir los resultados de los aportes teóricos e investigaciones, a la práctica educativa con mayores posibilidades de probar y lograr su eficiencia, requiere esfuerzo de integración y creación. Ello significa deslastrarse, limpiarse de prejuicios y de todos aquellos patrones convencionales que significan rigidez y encasillamiento, para abrirse con toda la fuerza creativa a las aportaciones de las diferentes corrientes y ramas del saber.

Esto ha implicado que algunos especialistas, ante la realidad actual de la educación expresen: Los programas de nuestras escuelas, y en general la educación, se apoyan en las habilidades del hemisferio cerebral izquierdo, mientras que el otro hemisferio se ha desarrollado por sí solo. Hemos programado escuelas para medio niño, estamos educando medio hombre, medio cerebro, cuyas habilidades y funcionamiento son indispensables para él. Luego usar sólo un tipo pensamiento es como usar una sola mano.

Pero adicionalmente, este siglo ha sido testigo de descubrimientos trascendentales sobre el funcionamiento cerebral que corroboran que la estimulación del pensamiento creativo no es sólo una necesidad confirmada por la experiencia científicotécnica, sino que si se quiere avanzar en el empleo integral del potencial intelectual del ser humano, hay que estimular conjuntamente esa otra forma de pensar.

El docente de hoy debe planificar en base a estrategias novedosas que le permitan alcanzar los objetivos propuestos en su tarea formadora, convirtiéndose en mediador del aprendizaje, entendiendo que el organismo humano es concebido como un sistema abierto que puede ser modificado en su estructura cognitiva donde el maestro como mediador interviene incentivando el interés del discente para poner en actividad su potencial cerebral como resultado, se propician cambios significativos en el alumno.

El segundo tipo de pensamiento es el lateral o creativo, en el cual la información disponible se organiza de manera no convencional, y genera arreglos que se salen de los diseños establecidos. El pensamiento se logra mediante un proceso deliberado y generador, en el cual la información se combina de diferentes maneras, haciendo uso de penetradores que abren nuevos caminos o cambian los existentes.

El pensamiento lateral puede ocurrir por saltos y considera ideas irrelevantes, es variado antes que correcto, permite explorar rutas que tienen menos posibilidades de ocurrir y facilita el uso de variedad de información. En su naturaleza es un proceso probabilístico en el cual tiene cabida el azar. Uno de los aportes científicos más relevantes de De Bono, es la definición, estructuración y sistematización del pensamiento lateral. Él plantea: El

pensamiento lateral es una actitud mental y también una cantidad de métodos definidos.

La actitud mental implica la disponibilidad para tratar de mirar las cosas de diferentes maneras. Implica una apreciación de que cualquier manera de mirar las cosas es sólo una entre muchas. Implica una comprensión de cómo usa la mente los esquemas para poder pasar a otro mejor. Estas son algunas ideas generales de la sustentación teórica, desde lo cognitivo, sobre la necesidad de estimular el pensamiento creativo, ya que forma parte importante del pensar.

La expectativa social consiste en un docente que, convertido en ola creativa, sea capaz de orquestar tantas variables aparentemente disímiles pero que de manera integrada conducen al mismo objetivo: contribuir a la realización del ser.

De Bono, E. (1998) considera que una parte importante del pensamiento lateral es saber cómo la mente usa los esquemas para poder abandonarlos cuando se requiera, y quién está mejor preparado para ello que los docentes y estudiantes, las razones que ya se han expuesto sobre la necesidad específica de su estimulación.

En relación con el pensamiento y su estimulación, es que, como afirma la Psicología, quien piensa es la persona como una totalidad. Se asocian más cercanamente al pensamiento creativo algunas características personalógicas, como: fluidez, flexibilidad, elaboración, originalidad, sensibilidad ante los problemas y su capacidad de redefinición. Las características personalógicas se pueden desarrollar con el conocimiento de su estructura y entrenamiento. Pero, además, una persona es creativa sobre

todo en aquella actividad en la cual está motivada; por ello la motivación en el proceso docente-educativo es muy importante para lograr la estimulación del pensamiento creativo.

Según Vizcaya, F. (2009) cuando un maestro quiere motivar, acude a herramientas de diversos tipos para lograr lo que se ha llamado “atención” durante mucho tiempo en los ámbitos educativos. Se busca la novedad en una situación ordinaria, que en primer lugar estimule: un mapa, un sonido, una proyección...o unas preguntas bien concebidas, con oportunidad y finalidad.

Por otra parte, Gama, L.; Gómez, C.; González, R. y Lagos, Y. (2010) sostienen que son las emociones las que conducen a la memoria, lo que significa que si las emociones son placenteras el rechazo a la información novedosa será menor, y por ende el aprendizaje más efectivo, al cerebro se le agiliza el aprendizaje cuando se incorpora información mediante esquemas, mapas, gráficos y cualquier otra herramienta que permita la formalidad y el orden.

De esta manera la información mostrada de forma organizada y estructurada incorpora una actitud positiva para captar la atención del alumno, dicha información se maximiza cuando este la relaciona con aprendizajes previos, es decir vivencias personales que los alumnos tienen y que permiten entender mejor lo aprendido.

Ríos, P. (2004) “la motivación es un estado de activación cognitiva y emocional que produce una decisión consciente de activarse y que da lugar a un esfuerzo sostenido con el fin de lograr unas metas previamente establecidas” (pág. 49) y afirma que si bien es cierto, que la motivación es

algo interno establece diferencias entre motivación intrínseca y extrínseca. Se está intrínsecamente motivado cuando se hace algo y se disfruta haciéndolo por la satisfacción personal que eso da o porque la actividad es significativa en sí misma.

Por el contrario, la motivación extrínseca está relacionada con la que proviene del exterior, es decir, cuando se hace algo con la finalidad de alcanzar algún beneficio que escasamente o nada tiene que ver con la actividad realizada. En este mismo orden de ideas, el autor dice que los factores afectivos y motivacionales energizan las acciones, mantienen la perseverancia, el efecto dinamizador efectivo y entusiasta.

Asimismo, el deseo de saber, la necesidad de logro y la superación, son factores que inciden en el aprendizaje por cuanto condicionan el estado de alerta, atención, nivel de esfuerzo, persistencia y concentración, por lo que es necesario crear ambientes de aprendizajes en los centros educativos que permitan a los aprendices motivarse ellos mismos.

De las afirmaciones anteriores Ríos, P. (2004), plantea una serie de pautas encaminadas a favorecer el aprendizaje:

- En relación con las tareas y actividades de aprendizaje propone seleccionar aquellas que ofrezcan retos y desafíos razonables por su novedad, variedad o diversidad.
- Ayudar a los alumnos en la toma de decisiones fomentando responsabilidad e independencia y desarrollando el autocontrol.
- Las estrategias instruccionales más importantes que se deberían implementar en el aula son: centrarse sobre el progreso y mejora

individual, reconocer el esfuerzo de los alumnos y transmitir la visión de que los errores son parte del proceso.

2.5. Rendimiento Escolar

Según Ander-Egg, E. (1999) define el rendimiento académico como un indicador del nivel de aprendizaje alcanzado por el estudiante; por ello el sistema educativo brinda tanta importancia a dicho indicador, en tal sentido el rendimiento académico se convierte en una “tabla imaginaria de medidas” para el aprendizaje logrado en el aula, que constituye el objetivo central de la educación.

Según Ander-Egg, E. (1999) el rendimiento escolar, “es el nivel de aprovechamiento o de logro en la actividad escolar” pág. 251. Sin embargo, en el rendimiento académico, intervienen muchas otras variables externas al sujeto como la calidad del maestro, el ambiente de clase y la familia entre otras, además de variables psicológicas o internas, como la actitud hacia la asignatura, la inteligencia, la personalidad, la motivación entre otros.

El conjunto de creencias hábitos y normas dominantes, opera en el contexto de condiciones específicas, que definen la identidad profesional de los docentes y condicionan sus intervenciones o decisiones pedagógicas sobre que enseñar, como enseñar y porqué enseñar. Según la UPEL (1998), en la formación docente se estudia casi como una normativa que la principal meta de la educación es crear hombres capaces de hacer cosas nuevas donde se afecte significativamente el aprendizaje y no simplemente de repetir lo que han hecho otras generaciones.

Partiendo de los supuestos anteriores, para efectos del estudio se profundizo en el rol del docente, quien tiene un papel importante como facilitador en el proceso de enseñanza en las aulas de clase, debe lograr que los alumnos y alumnas aprendan, motivarlos al estudio, por tal razón debe crear las condiciones necesarias para aprovechar el potencial de los estudiantes; tiene la labor de enseñar a aprender a los alumnos, además de planificar y coordinar su tiempo.

Desde una perspectiva general, las ideas anteriores conforman, una visión holística y creativa de la educación.

Dentro de este marco, la creatividad es el principal elemento de las estrategias innovadoras orientadas a la adquisición de nuevos conocimientos, mediante el proceso de interacción: estímulo sentido aparato interpretativo de los sentidos, cerebro y experiencias previas.

En este sentido, Ortega, H. y Quiñones, G. (2005) hacen una serie de reflexiones filosóficas que intentan concatenar algunos aspectos sobre el funcionamiento del cerebro humano con avances recientes de la física, la psicología y las ciencias cognitivas. Se plantea que la articulación de estos avances convalida la generación de constructos teóricos que podrían ser útiles para enriquecer el tratamiento e interpretación de las ciencias sociales y las humanidades.

La física de frontera ofrece, un marco de referencia fundamental para las ciencias al concebir la unificación de varias categorías: tiempo, espacio, conciencia e información. Desde 1982, Capra nombró a este nuevo paradigma –surgido de comprobaciones físicas como la visión sistémica de la realidad. Esta visión enfatiza la importancia de las totalidades integradas

cuyas propiedades no pueden ser reducidas a unidades o a dimensiones más pequeñas o de menor escala.

La visión de sistemas subraya principios básicos de organización, procesos, interrelaciones e integración que han de estar presentes en todos los campos del conocimiento. Los sistemas de pensamiento corresponden a procesos de pensamiento; la forma viene a estar asociada o ligada con proceso, interrelación con interacción, y los opuestos están unificados por oscilación.

La imposibilidad de escindir las cosas atribuyéndolas a compartimientos pulverizados o distanciados de un saber más integral, ha constituido, entonces, un vuelco investigativo interesante que ha puesto a trabajar a disciplinas tales como la filosofía, filosofía de las ciencias, gnoseología, psicología y las llamadas neurociencias.

2.6. Neurociencia

La neurociencia es la comprensión de los mecanismos neuronales responsables de los niveles superiores de la actividad mental como la conciencia, la imaginación y el lenguaje. Estudia como la actividad del cerebro crea la mente, mencionado por Ríos, P. (2004).

El propósito general de la neurociencia declaran Schwartz y Jessell (citado por Gama, L.; Gómez, C.; González, R. y Lagos, Y, 2010) es entender como el encéfalo produce la marcada individualidad de la acción humana. Hoy en día, la neurociencia ha pasado a ser el mayor campo de investigación al estudiar el funcionamiento del cerebro que puede ser descrito a nivel molecular, celular, organizacional, psicológico y/o social, que hasta hace poco parecía extraño a los educadores.

Aplicada a la educación es el intento por fusionar ambas ciencias (neurociencia y pedagogía) en una mezcla de estrategia modelo, métodos y procedimientos significativos, de tal manera que la enseñanza y el aprendizaje estén acordes al desarrollo neurofisiológico del individuo, estimulando para ello áreas y/o regiones cerebrales a través de estímulos adecuados que puedan ser acoplados en forma natural y ser procesados e integrados por el cerebro, de manera tal que esta información puede ser considerada relevante por el individuo y convertirla luego en información utilizable y aplicable.

Gama, L.; Gómez, C.; González, R. y Lagos, Y. (2010) plantean que, la enseñanza compatible con el cerebro en un ambiente sin amenazas que permitiera un uso desinhibido de la neocorteza cerebral tendría como resultado un aprendizaje y una conducta mejor, pero para ello debía ocurrir un cambio en el paradigma de enseñanza – aprendizaje.

Sylwester (citado por Salas, 2003), sostiene que la profesión docente es conflictiva; se centra en la manifestaciones visibles, medibles y manejables del conocimiento, más que en los mecanismos y procesos cognitivos; es decir, los mecanismos subyacentes que gobiernan la enseñanza – aprendizaje como son la emoción, el interés, la atención, el pensamiento y la memoria, el centrarse en la conducta externa puede llevar a emplear practicas didácticas inadecuadas que afectan el aprendizaje.

En este sentido Ríos, P. (2004), establece una clasificación de procesos cognitivos de bajo y alto nivel, siendo los primeros: el análisis, la comparación y la clasificación; mientras los de alto nivel abarcan la capacidad para tomar decisiones, resolver problemas y para el pensamiento crítico y creativo.

Actualmente, en la educación tradicional se pone la preponderancia en el contenido, a una visión estática de los fenómenos, se centra en productos y en la transmisión de conocimientos y los procesos cognitivos se centran en los de bajo nivel; es decir, prevalece la ejercitación y práctica de actividades que consisten en la aplicación directa de fórmulas, la memorización y el pensamiento causa-efecto lineal, sin embargo, los retos del presente y del futuro demandan capacidades superiores para hacerle frente, y para ello se requiere de procesos cognitivos de alto nivel que permitan abordar la complejidad, la incertidumbre y la multicausalidad de los fenómenos.

Sobre la base de las ideas expuestas la metacognición juega un papel de importancia, es decir, la toma de conciencia por parte del alumno acerca de lo que está sucediendo en su mente cuando enfrenta una tarea, del por qué y para que de los procesos cognitivos que están teniendo lugar en su cerebro, con el objeto que el mismo estudiante pueda conocer y decidir acerca del mejor uso de sus recursos cognoscitivos que le permita consolidar sus actividades intelectuales.

Algunos de los aportes de la neurociencia a la educación es que la ayudado a entender mejor los procesos de aprendizaje de los alumnos, y en consecuencia a enseñarles de manera más apropiada efectiva y agradable.

2.6.1. Funcionamiento y estructura del Cerebro

Para garantizar un funcionamiento cerebral eficiente, productivo, inteligente y de alta calidad, es decir, creativo, toda su potencialidad debe ser movilizada, en un concierto de múltiples interacciones, donde todas las manifestaciones del procesamiento de información son posibles, en arreglos

y desarrollos de alta complejidad, tributarios de las predisposiciones de base genética, del ambiente y de la cultura en general, así lo concibe Gardié, O. (1998).

En términos más sencillos, todo el cerebro se involucra en el proceso creativo, y no sólo una parte de él. Por otro lado, la disciplina científica llamada psiconeurología (psicología y neurología) ofrece interesantes conclusiones acerca del funcionamiento del cerebro humano. Según La UPEL Investigadores como Sperry, Mac Lean, Gazzaniga y Pribram (1978), Restok (1984), entre otros, descubrieron el carácter de "capa de cebolla" del cerebro, producto de la evolución biológica. Actualmente en los círculos especializados se habla de un cerebro con tres capas, sub-cerebro o sistemas:

- *Reptil o instintivo*: Asiento de los instintos y los cambios psicológicos necesarios para asegurar la supervivencia. Es un antiguo mecanismo neuronal que ejecuta los programas básicos de la vida. Estas conductas son inconscientes y automáticas y por lo tanto difíciles de modificar solo con una capacidad de razonamiento bien desarrollada puede analizar y asumir responsablemente las conductas del sistema reptil. En la actualidad se persigue una práctica educativa que promueva el cambio de conducta como consecuencia de un proceso consciente de razonamiento por parte de la persona.

Según la UPEL 1998 se pueden usar estrategias en el aula para que el alumno perciba lo que aprende como parte de sus necesidades básicas, que le permitirán sobrevivir en un mundo flexible y de cambio permanente.

- *Sistema Límbico*: Asiento de la afectividad. Se encuentra rodeando la zona del sistema reptil. Ejecuta programas relacionados con emociones, defensa, miedos, afectos y motivaciones. Debe ser de especial interés para los docentes, porque el aprendizaje involucra contenido emocional. Ledoux (1988) confirma que la información sensorial es procesada, en primer lugar, por el sistema límbico, y de allí pasa a la neocorteza para su procesamiento a nivel de pensamiento. Se traduce en cambios externos o conductuales.

Las investigaciones que indican que toda la información que entra al cerebro es revisada por el sistema límbico menciona Restack (citado por UPEL) tiene inmensas implicaciones para el hecho educativo, porque le imprime mayor significado científico a la motivación dentro del contexto de aprender. La utilización de estrategias cognoscitivas para elegir y hacer acciones apropiadas comienza con elementos motivacionales.

- *Neocorteza*: Asiento del pensamiento. Se encuentra por encima y alrededor del sistema límbico. Procesa información y genera conocimientos. Imagina y anticipa el devenir. Es el centro de la actividad intelectual, de los procesos mentales que exige generar y resolver problemas, analizar, sintetizar, comprender y crear.

Según la UPEL esta área del cerebro es la que la mayoría de los profesores esperan haber enriquecido cuando finalizan sus programas de entrenamiento, pero lo que generalmente encuentran son estudiantes que tienen reacciones automáticas, reptiles, que se relaciona con problemas de socialización, poder y supervivencia. El aprendizaje no es productivo sino reproductivo de información no

pertinente, que es respuesta a una motivación de la educación basada en las competencias.

La neocorteza se subdivide en dos (2) hemisferios. Según la UPEL (1998) han sido de gran significación los estudios de Sperry, Gazzaniga y Bogen, los cuales han mostrado que en los humanos existe una hiperespecialización hemisférica. El hemisferio izquierdo, rige el lado derecho del cuerpo; que gobierna los procesos analíticos relacionados con el habla y el procesamiento de la información, considerándose el hemisferio racional. Mientras el hemisferio derecho controla la parte izquierda del cuerpo, determina la percepción visual y espacial, esto es la captación total de imágenes razón por la que se conoce como el hemisferio intuitivo.

Las características señaladas guardan estrecha relación con ciertas funciones y actividades que han sido adjudicadas a uno y otro hemisferio.

En el proceso de enseñanza – aprendizaje el individuo es entrenado para usar casi exclusivamente el hemisferio izquierdo, es decir, para que se ejecute procesos lineales, sin embargo, otra forma son los procesos simultáneos no lineales característicos del hemisferio derecho donde predomina un pensamiento visual relevante como la fantasía, es decir, la capacidad para manipular la imaginación mental, ya que se da acceso al almacén de imágenes del hemisferio derecho.

De esta manera se estimula el trabajo creativo, la visualización es una estrategia efectiva para resolver problemas. Cada hemisferio presenta fortaleza específica; sin embargo eso no quiere decir que sean antagónicos sino más bien complementarios ya que el pensamiento lateral es útil para

generar ideas de nuevos modos de ver las cosas y el pensamiento lógico es necesario para su subsiguiente enjuiciamiento y aplicación práctica.

El hemisferio izquierdo es el responsable de dar respuestas a instrucciones verbales, resolver los problemas enfrentando secuencialmente cada parte del problema, hacer juicios objetivos, observar las diferencias, prefiere la conversación y la escritura, controlar los sentimientos, procesar paso a paso y dato a dato en forma causal y lineal. Igualmente se encarga de que el pensamiento siga una lógica explícita que brinde la posibilidad de tener conciencia acerca de las operaciones involucradas y los procesos que se desarrollan en el cerebro.

En cambio el hemisferio derecho es el encargado de responder a instrucciones no verbales, resolver problemas por intuición, observando patrones y configuraciones, hacer juicios subjetivos, observar similitudes, prefiere las imágenes y dibujos, al igual que las preguntas sin respuestas, es libre de expresar sentimientos, procesa holísticamente muchos datos a la vez, en forma simultánea no lineal, ni casual, el pensamiento es intuitivo, sigue una lógica implícita que marcha al margen de la conciencia.

El pensamiento lateral aumenta la eficacia del pensamiento lógico al poner a su disposición un gran número de ideas, de las que aquel puede seleccionar las más adecuadas. Muchos docentes hacen de su asignatura algo casi imposible de comprender, por usar únicamente actividades del hemisferio izquierdo, utilizando medio cerebro. La gran mayoría de las disciplinas académicas tienen grandes cantidades de conocimiento que se expresan, tanto racional y secuencialmente como gráficamente, siendo casi siempre, una forma mejor que la otra. Esto depende mucho del estilo cognitivo propio de cada estudiante.

De todos modos, siempre es preferible la integración de las dos formas ya que una utiliza el proceso consciente y la otra el inconsciente con su inmensa riqueza de información almacenada. Un buen gráfico, diseño, mapa, diagrama, tabla, matriz o cuadro a colores, permite una comprensión rápida y cabal de muchas realidades imposibles de captar numérica, secuencial, racional o verbalmente. Por ello un buen docente trata siempre de hacer visualizable lo que expresa racionalmente; no es usar dos formas solamente, sino dos maneras y la interacción entre las dos, algo que enriquece enormemente a cada una.

Por lo tanto el profesional de la docencia una vez consciente de las herramientas que le ofrece la neurociencia debe aprovechar al máximo estos conocimientos para el desarrollo de los procesos cognoscitivos de sus estudiantes.

2.6.2. Modelo del Cerebro Total de Herrmann

Según Gardié, O. (1998) este modelo postula la existencia de cuatro maneras distintas para procesar información (cuatro estilos de pensamiento diferentes). Estos se corresponden con el funcionamiento de cuatro cuadrantes cerebrales derivados de la división teórica entre el hemisferio izquierdo y derecho por un lado y las mitades superior e inferior (cerebral y límbica) por el otro. Los cuatro cuadrantes procesan información diferenciada, así:

- Cuadrante A superior izquierdo: lógico, analítico, cuantitativo, crítico, no toma decisiones sino tiene los hechos claros.

- Cuadrante B inferior izquierdo: Secuencial, controlado, conservador, detallista, no acepta ambigüedades.
- Cuadrante C inferior derecho: Emocional, sensorial, musical, expresivo, induce al trabajo en equipo.
- Cuadrante D superior derecho: Conceptual, sintetizador, metafórico e integrador, experimentador y gusta de tomar riesgos.

Los cuadrantes están impulsados por predisposiciones genéticas, y modelados por el aprendizaje social y la influencia cultural, de tal forma que las personas desarrollan y activan, uno o más de los estilos de pensamiento disponibles, pudiendo incluso tener preferencia por todos ellos.

Este modelo tiene su base en el procesamiento cerebral de información, su virtud más resaltante es la de incorporar el componente límbico (regulador, afectivo y emocional) al cerebral (netamente cognitivo), en el marco de un fascinante escenario de profunda interacción de procesos y modalidades de pensamiento, en donde tienen cabida incluso las manifestaciones no conscientes (intuición, por ejemplo), el cual responde a los principios de situacionalidad e interactividad.

Desde el punto de vista del aprendizaje creativo, lo más resaltante del modelo de Herrmann es que, el proceso creativo no es patrimonio exclusivo de una "parte del cerebro", contrariamente a lo que pudiera pensarse, este modelo, no sólo aboga por el equilibrio o la uniformidad generalizada del funcionamiento cerebral, también reconoce y valora justamente la diversidad de configuraciones y comportamientos posibles, en respuesta a múltiples situaciones individuales y organizacionales de aprendizaje, toma de decisiones y solución de problemas.

Según Herrmann, (citado por Gardie,) el cerebro humano funciona en su mayor potencial innovador y productivo solamente cuando los cuatro cuadrantes están en perfecta coordinación con todas y cada una de sus partes. Los cuadrantes A y B definen el problema o tema. Los cuadrantes B y C brindan los ingredientes viscerales y emocionales. Los cuadrantes C y D incuban y permiten que las soluciones se hagan conscientes. Los cuadrantes A y D procesan las soluciones repetidamente para chequear la lógica de la solución imaginada. Finalmente, los cuadrantes A y B, junto con los cuadrantes C y D, verifican y refinan la solución durante los procesos de planeación, implementación y control.

Los procesos mentales que se activan en cada cuadrante cerebral permiten un manejo pedagógico óptimo de la información, en función a seleccionar determinadas estrategias que son de gran utilidad para mejorar la calidad de la enseñanza y el rendimiento académico. Y asimismo, contribuirían a fundamentar la praxis educativa a través de programas de actualización docente con la finalidad de diseñar y planificar el proceso de enseñanza- aprendizaje con gran variedad de estrategias innovadoras para optimizar logros en su tarea formadora de las cualidades humanas de la nueva generación, lo cual espera que el docente esté permanentemente dispuesto a aprender a enseñar.

2.7. Creatividad

Ríos, P. (2004) la define como un proceso intelectual para producir ideas originales, visiones, reestructuraciones e invenciones; es decir, dejar que la imaginación supere los esquemas en los cuales tienden a encerrarla e ingeniar soluciones originales a nuevos o viejos problemas. Generalmente el proceso creativo pasa por las siguientes fases: preparación, incubación,

iluminación y ejecución. Entre las características de una personalidad creativa destacan: originalidad, fluidez, imaginación, empatía, flexibilidad, inconformidad, tolerancia a la ambigüedad, perseverancia y la motivación intrínseca.

En otro orden de ideas, los obstáculos serían: conformismo y miedo al fracaso. Por ello como medio para superar los obstáculos existen diversas metodologías destinadas a promover la creatividad, las cuales se orientan a relacionar cosas distantes, romper con el concepto establecido de cada idea e ir más allá de sus conexiones habituales para encontrar nuevas perspectivas y vías de solución antes no utilizadas que impedían dar respuesta por parecer imposibles. Crear espacios de formación para que los docentes reflexionen y razonen sólidamente acerca del aprendizaje y la enseñanza y su actuación en estos procesos.

Sobre este punto dicen Vailant, D. y Marcelo, C. (2001):

.... se está planteando la necesidad de incorporar en los programas de formación de profesores, conocimientos, destrezas y actitudes que les permitan comprender las complejas situaciones de enseñanza. Se insiste particularmente en fomentar en los profesores actitudes de apertura, flexibilidad, tolerancia, aceptación y atención a las diferencias individuales y grupales: de género, clase social, ideología
pág.31.

La posibilidad de reflexionar, produce un flujo de relaciones sobre los diversos aspectos matices o características de los objetos que percibimos. Requiere esto unas condiciones en el docente que persigue estos hábitos, de paciencia y reflexión previa a las clases o actividades. Es que evita los automatismos y se propone la creatividad en el aula con los materiales que ya conoce.

Menciona Dewey, J. (1989):

Por estas razones, el problema del método en la formación de hábitos de pensamiento reflexivo, se identifica con el problema de crear condiciones que despierten y orienten la curiosidad, de establecer, entre las cosas experimentadas las conexiones que promuevan en el futuro el flujo de sugerencias y creen cuestiones y finalidades que favorezcan la coherencia lógica en la sucesión de ideas.” Pág. 29.

Es necesario entonces, que el docente utilice estrategias apropiadas para motivar al estudiante y orientar su aprendizaje.

2.8. Estrategias creativas

Didácticamente se trata de una experiencia que ha sido pensada para estimular la configuración del desarrollo de Estrategias Cognoscitivas que permitan consolidar habilidades intelectuales en el alumno y en el docente.

Según Logan, L. y Logan, V. (1980)

La creatividad es una condición esencial de la educación, el niño es creativo por naturaleza, es tan natural como respirar, sus respuestas son imaginativas, originales, espontáneas e inventivas., entusiasta e inquisitivo, sensitivo y anhelante se sumerge en el contorno físico y social del que forma parte... es como si intuitivamente se diera cuenta de que la simple acumulación de hechos no es suficiente., el mismo debe descubrir relaciones si quiere comprender su mundo. Pág.30.

Por otro lado para Flórez, R. (1996) cuando el alumno, con sus conocimientos previos, y sus condiciones creativas (unos más, otros menos) entra en contacto con las nuevas situaciones, nuevas para él aunque no para otros, y ese contacto se produce en una situación interactiva, participativa, cooperativa, se produce en su interior un proceso de asimilación, organiza las nuevas situaciones, en la medida que le resulten interesantes, con las

estructuras de representación de experiencias previas (estructuras cognoscitivas) tal vez similares, que él conserva en su memoria, generándose nuevas estructuras que constituirán elementos propiciadores de aprendizajes significativos en relación con los contenidos programáticos.

Según Gamero, M. (1996) es necesario que el proceso de aprendizaje en las escuelas sea orientado ubicando como epicentro del proceso al alumno, para que este alumno de hoy, hombre de acción del mañana, mediante la adopción libre y racional de actitudes y comportamientos, sea capaz de interpretar con visión crítica su realidad e insertarse y actuar creativamente ante los procesos de transformación y cambio presente y futuro de la sociedad venezolana.

La esencia de las Estrategias Creativas para el Aprendizaje, es que el alumno, en contacto con objetos y espacios reales y concretos, viva y perciba estímulos externos que en articulación con sus experiencias previas contribuyan al desarrollo y enriquecimiento de sus estructuras cognoscitivas ya acumuladas en el transcurso de su existencia. De manera que al aperturar los procesos de aprendizaje en el aula, se produzca esa interacción generadora del conocimiento esperado pero, construido interiormente por el alumno, mediante ese proceso de interacción estímulo-aparato interpretativo de los sentidos-cerebro-experiencias previas.

Desde el campo de la Psicología según Piaget (citado por Flórez, 1996) El desarrollo se produce... por un proceso....complejo que abarca y articula cuatro factores principales: maduración, experiencia, transmisión y equilibración (...). La experiencia más importante es la de la acción propia... la que el sujeto obtiene de las acciones sobre otros objetos naturales y/o culturales.... la transmisión se apoya en esos esquemas previos que posee el

aprendiz.... equilibración. . .búsqueda interna de nuevos niveles y reorganización de equilibrio mental, después de cada alteración cognoscitiva provocada desde el exterior o auto provocada.

El proceso psicológico señalado por Piaget es lo esperado mediante la aplicación de la experiencia Estrategias Creativas para el Aprendizaje, la generación de procesos que interesen, comprometan y potencien la articulación de las experiencias previas, la transmisión y la equilibración que le permita al alumno generar en su interior un aprendizaje significativo, generador de un conocimiento sustentable, por cuanto al ser auto producido, tiene para el alumno un claro, sentido, significado e importancia; claridad en lo que lo aprendido significa para él, y para la sociedad.

Según Ríos, P. (2004) Piaget aunque nunca mencionó explícitamente el concepto de metacognición, lo asume cuando explica el cómo y el porqué se construye el conocimiento a través de al menos tres conceptos: toma de conciencia, abstracción y autorregulación y además un proceso de subordinación entre los niveles más bajos de pensamiento a los más altos.

Las estrategias creativas que se presentan a continuación, para lograr aprendizajes esperados, están en función de una «construcción de conocimientos», resaltando también el componente afectivo o emocional, todo ello dentro de un clima mental favorable para potenciar dichos aprendizajes. Como se pretende que se aprenda con todo el cerebro y se creen estructuras sólidas de conocimiento, se entra en el campo de la concreción, tratando de dar una respuesta al cómo y con qué se desarrolla la creatividad, es decir, se desciende de la teoría a la práctica.

2.8.1. Mapa Mental

Es una técnica grafica creada por Tony Buzan; que permite acceder a todo potencial de cerebro, ayuda organizar y presentar información de forma fácil, espontánea, divertida y creativa para hacer asimilada y recordada por el cerebro. Para su elaboración se requiere de la utilización de imágenes, palabras, símbolos, dibujos, colores, representaciones humorísticas, entre otras; su ventaja principal es que desarrolla la creatividad por medio de la reproducción de ideas, para tratar temas tanto fáciles como agradables, así como temas difíciles y abstractos.

2.8.2. Análisis Morfológico

Consiste en descomponer un concepto o problema en sus elementos esenciales o estructura básica; construyendo una matriz para establecer relación entre las partes. Es una técnica que permite generar gran cantidad de ideas en un corto periodo de tiempo y se desarrolla como resultado de los trabajos del astrónomo Fritz Zwicky.

2.8.3. Mapa Conceptual

Es una técnica que permite representar de modo grafico las relaciones existentes entre conceptos, ayudando a comprender mejor el contenido de un texto, su ventaja consiste en ordenar las ideas jerárquicamente, es decir el tema central ocupa la parte superior del mapa y los conceptos más específicos se desarrollan hacia abajo. Las ideas se expresan en palabras o símbolos y se encierran en un recuadro o figura que luego se conectan entre sí.

2.8.4. Torbellino De Ideas (Brainstorming)

Esta técnica grupal consiste en generar ideas en torno a un tema, para luego formular un concepto o solución a un problema determinado y fue desarrollada por Alex Osborn en los años 30.

2.8.5. Seis sombreros para pensar

El creador de esta técnica es Edward De Bono, reconocido como una de las máximas figuras del pensamiento creativo, la innovación y la enseñanza directa del pensamiento como una aptitud.

Seis sombreros para pensar es un método utilizado para analizar una decisión desde varios puntos de vista o perspectiva. Esto fuerza a cambiar la forma habitual de pensar y ayuda en forma creativa a formar diferentes visiones de una situación.

2.8.6. Resolución de problemas

Tiene su origen en los años 60 y actualmente es utilizado en todos los niveles de educación, ya que es considerada una estrategia de enseñanza que se centra en el aprendizaje del alumno. En esta estrategia el docente selecciona o diseña un problema acorde con ciertos objetivos o contenidos del aprendizaje; surgiendo preguntas abiertas que motivan al alumno a un razonamiento eficaz de manera creativa.

2.8.7. 4x4x4 (Método Polya)

El creador de esta estrategia fue George Polya. En sus estudios, estuvo interesado en el proceso del descubrimiento, o cómo es que se derivan los resultados matemáticos. Advirtió que para entender una teoría, se debe conocer cómo fue descubierta. Por ello, su enseñanza enfatizaba en el proceso de descubrimiento aún más que simplemente desarrollar ejercicios apropiados.

2.9. Modelo Didáctico de Elena Dorrego

El modelo didáctico utilizado está fundamentado en el Modelo para el diseño instruccional del medio de Dorrego, E. (1991), el cual se caracteriza por seguir un orden secuencial de tareas, a través de las cuales se van logrando los objetivos propuestos y coinciden con los componentes de un mejoramiento profesional para los profesores y en consecuencia se derivan cinco (5) fases:

Fase 1: Formulación de los objetivos terminales que serán alcanzados con el uso del material respectivo. Se pueden dar dos situaciones:

- a) Que la selección y diseño del medio corresponda a una fase del diseño general de una instrucción predeterminada, en cuyo caso ya esta explicitado los objetivos que serán alcanzados a través de uno o varios medios apropiados.
- b) Que la selección y diseño del medio no forme parte del diseño de una instrucción predeterminada, en cuyo caso debe formularse el objetivo o los objetivos terminales que podrían alcanzarse con este medio.

En cualquiera de las dos situaciones los objetivos terminales deben expresar la conducta esperada en el alumno luego de haber interactuado con el material.

Fase 2: Esta fase comprende varios aspectos:

- a) Análisis estructural: Indica las sub habilidades a ser alcanzadas por el alumno, a fin de lograr el objetivo terminal. Aquí pueden darse varias situaciones:
 - 1. Si la selección y la elaboración del medio forma parte de un diseño general de la instrucción, ya el análisis de tarea estaría realizado y solo se tomaría ahora en cuenta las tareas necesarias para los objetivos a alcanzar con el material.
 - 2. También es posible dentro de la situación anterior, que algunos de los objetivos específicos formulados en el diseño general de la instrucción pasen a convertirse en objetivos instruccionales del material instruccional; en este caso se requiere utilizar un nuevo análisis estructural, a fin de especificar más los objetivos subordinados que se logaran con el material.
 - 3. Otra situación sería que el diseño del material instruccional no esté integrado a un diseño general de la instrucción en cuyo caso necesariamente debe realizarse el análisis del objetivo terminal que conduzca a la formulación de los objetivos específicos. Se realiza el análisis estructural, descomponiendo el objetivo terminal en las sub habilidades a lograr, a fin de alcanzar el aprendizaje final.

- b) Conducta de entrada y requisitos previos: se refiere a la necesidad de determinar las características de la población a la cual va dirigido el material. La identificación de las conductas de entrada o conocimientos previos que debe tener el alumno antes de trabajar con el material permite diseñar las estrategias para su uso. Antes de utilizar el material, el profesor debe asegurarse que el alumno tenga los aprendizajes requeridos para alcanzar los objetivos previstos y de no ser así, debe planificar la forma que el alumno los alcance. Por supuesto, si el material forma parte de una secuencia instruccional del diseño general, las conductas de entrada no son sino los objetivos que las anteceden en dicha secuencia.

En relación a los requisitos es necesario conocer las características de la población, tales como: madurez, desarrollo social, nivel de escolaridad, entre otros, que pueden afectar su creatividad.

Los procesos cognoscitivos implicados en el aprendizaje, ya sean generales o específicos del conocimiento a lograr y necesarios para el procesamiento de la información requerida en el aprendizaje, deben determinarse en esta fase, ya que determinarán luego los eventos adecuados para su facilitación.

Fase 3: A partir de las consideraciones anteriores se formulan los objetivos específicos, los cuales deben señalar la conducta que el alumno evidenciara luego de trabajar con el material. Estos objetivos deben ser organizados siguiendo la secuencia apropiada según el tipo de estructura implicada, de manera que el material se desarrolle siguiendo esa secuencia.

Fase 4: Esta fase comprende lo siguiente:

- a) La determinación de las estrategias instruccionales: Las cuales se definen como el conjunto de eventos instruccionales diseñados para cada una de las fases del proceso de aprendizaje, en función del tipo de resultado a alcanzar, y de los procesos cognoscitivos requeridos para el procesamiento de la información.

La estrategia depende de varios factores como la modalidad de la enseñanza, el énfasis de la actividad, el grado de interactividad, las fases de aprendizajes, los procesos internos implicados los procesos para la adquisición, codificación, elaboración de la nueva información, entre otros.

Consta de: la selección de los eventos específicos a ser presentados en el material atendiendo a la fase del aprendizaje y a los procesos cognoscitivos que se desea facilitar además la determinación de la modalidad de presentación, es decir, la estructura mediante el cual es transmitido el mensaje y por último la decisión en cuanto al uso de instrucciones orientadoras, particularmente las propuestas por el docente- diseñador.

- b) La selección y organización del contenido: Debe tomarse en cuenta los objetivos a lograr, las características de la materia y las características de la población a la cual va dirigido el material. Las características del contenido guardan estrecha relación con las estrategias instruccionales, así, por ejemplo un contenido altamente estructurado podría ser presentado a través de instrucción

programada, forma que probablemente no se adapte a otro tipos de contenidos menos estructurados.

- c) La determinación de las variables técnicas del medio: Implica diseñar técnicamente el medio correspondiente, tomando en cuenta sus características propias y su relación con los aspectos anteriormente señalados. En el caso de medios impresos se refiere a la diagramación, tamaño de letra, uso de ilustraciones entre otros.

Fase 5: Evaluación formativa y sumativa: Estos procesos se deben diseñar en esta fase, aunque su desarrollo con el propósito formativo debe conducirse paralelamente al desarrollo de la fase de planificación.

Las fases del Modelo Didáctico de Elena Dorrego coinciden con los componentes de un mejoramiento profesional para los profesores de Educación Media General para aumentar el rendimiento escolar.

2.10 Bases Legales

Cuatro instrumentos de carácter legal fundamentan y justifican la propuesta de Estrategias Creativas para el Aprendizaje: la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (CRBV.), Ley Orgánica de Educación (LOE.), el Reglamento de la Ley Orgánica (RGLOE) y la Ley Orgánica de Protección al Niño y al Adolescente (LOPNA).

Los dos primeros instrumentos establecen la finalidad de la educación venezolana en los siguientes términos: ... Desarrollar el potencial creativo de

cada ser humano y el pleno ejercicio de su personalidad... (CRBV art 102). El pleno desarrollo de la personalidad y el logro de un hombre sano, culto, crítico.... (LOE art. 3).

En este mismo orden de ideas la CRBV en su artículo 103 dice “Toda persona tiene derecho a una educación integral, de calidad, permanente, en igualdad de condiciones y oportunidades, sin más limitaciones que las derivadas de sus aptitudes, vocación y aspiraciones.... “, lo cual indica que la calidad del nivel educativo debe ser óptimo en todos y cada uno de sus niveles, y la preparación del gremio docente debe estar a la vanguardia para garantizar la formación de ciudadanos y ciudadanas útiles a la patria y que logren alcanzar su pleno desarrollo social e intelectual.

Las competencias del Estado Docente sientan las bases para hacer de este proceso educativo el más productivo, a través de la constante actualización de sus docentes y proporcionándole las herramientas necesarias para el desarrollo de sus habilidades con el fin lograr la efectividad del proceso de enseñanza-aprendizaje en todos sus niveles es por ello que la Ley Orgánica de Educación establece una educación integral, permanente, continua y de calidad.... Art 6, y agrega que El Estado garantiza el desarrollo socio- cognitivo integral de ciudadanos y ciudadanas... para superar la fragmentación del saber... Art 6, numeral 3# d por otro lado el art 38 establece que la formación permanente es un proceso integral, continuo que mediante políticas, planes, programas y proyectos, actualiza y mejora el nivel de conocimiento y desempeño de los y las responsables en la formación del ciudadano.

Por otro lado El RGLOE en su artículo 5 expresa:

Los docentes que se desempeñen en los niveles de educación básica y media diversificada y profesional y en las modalidades del sistema educativo, estarán obligados a enseñar a sus alumnos al uso de las diversas técnicas pedagógicas de aprendizaje y de investigación que determine el Ministerio de Educación.

Para ello existen diversas estrategias de aprendizaje que contribuyen a facilitar trabajo en el aula, tanto para el docente como para el estudiante.

Existe otro instrumento legal que avala el derecho a la educación de los niños, niñas y adolescentes, como lo es la LOPNNA, el cual en su artículo 53, Parágrafo Primero: El Estado debe crear y sostener escuelas, planteles e institutos oficiales de educación, de carácter gratuito, que cuenten con los espacios físicos, instalaciones y recursos pedagógicos para brindar una educación integral de la más alta calidad y el Artículo 55 también agrega que todos los niños y adolescentes tienen el derecho a participar activamente en su proceso educativo.

La propuesta se fundamenta en las bases legales antes mencionadas y se orienta a la formación de docentes en Estrategias Creativas para Aumentar el Rendimiento Escolar en Educación Media General.

CAPITULO III
MARCO METODOLÓGICO

CAPITULO III

MARCO METODOLÓGICO

Este capítulo contiene el método para el desarrollo del estudio, se identifica el tipo de investigación, nivel, diseño, técnicas e instrumentos para la recolección de datos, procedimientos para la recolección de la información, validez y confiabilidad de las técnicas de presentación y análisis de los resultados.

3.1. Diseño de Investigación

Según Arias, F. (2006) la investigación de campo es:

Aquella que consiste en la recolección de datos directamente de los sujetos investigados, o de la realidad donde ocurren los hechos (datos primarios), sin manipular o controlar variable alguna, es decir, el investigador obtiene la información pero no altera las condiciones existentes. (pag.31).

La presente investigación es de campo, porque se realizó en la institución donde se está presentando un bajo rendimiento en los alumnos, detallando los aspectos que caracterizan el evento en estudio.

3.2- Población

En cuanto a la población Arias, F. (2006) argumenta “Es un conjunto finito o infinito de elementos con características comunes para los cuales serán extensivas las conclusiones de la investigación”. pág. 81.

La población fue conformada por 26 profesores que laboran en el Primer año del nivel de Educación Media General, en la Unidad Educativa Nacional Generalísimo Francisco de Miranda del Sector Valle Lindo de la ciudad de Puerto La Cruz.

3.3. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

3.3.1. La encuesta

Es definida por Arias, F. (2006) como “una técnica que pretende obtener información que suministra un grupo o muestra de sujetos acerca de sí mismo, o en relación con un tema en particular” pág. 72. Para alcanzar los objetivos de la investigación se utilizó la técnica de la encuesta.

3.3.1.1. El cuestionario

Como instrumento se utilizó la modalidad del cuestionario, según Arias, F. (2006),

Es la modalidad de encuesta que se realiza de forma escrita mediante un instrumento o formato en papel contentivo de una serie de preguntas; se le denomina cuestionario auto administrado porque debe ser llenado por el encuestado, sin intervención del encuestador. Pag.74.

El cuestionario utilizado fue un instrumento mixto que incluyó preguntas cerradas y abiertas; fue aplicado a los 26 docentes, población objeto de estudio.

Las preguntas cerradas contienen categorías o alternativas de respuesta que fueron delimitadas; es decir, se presentaron a los docentes

las posibilidades de respuesta y ellos se limitaron a ellas. Estas respuestas dependiendo del tipo de preguntas eran dicotómicas (dos alternativas de respuesta) y varias alternativas de respuestas.

3.3.2. Observación libre o no estructurada

Según Arias, F.(2006) “es la que se ejecuta en función de un objetivo, pero sin una guía prediseñada que especifique cada uno de los aspectos que deben ser observados” pag70, en este sentido se señala la visita al departamento de Evaluación de la institución estudiada para recabar la información del rendimiento escolar durante el lapso anterior y vaciarla en el instrumento utilizado para tal fin que fue el cuaderno de notas y reporte de evaluaciones y notas de los alumnos, sobre la actuación de los mismos.

De acuerdo con esta técnica de recolección de datos, la observación y la percepción del fenómeno se hizo en las aulas de clase con el fin de apreciar las estrategias y materiales didácticos utilizados por los docentes de las asignaturas, con la premisa de que los investigadores no se involucraron con las acciones o vivencias que se desarrollaron durante la clase, mientras que la observación estructurada realizada con una lista, permitió identificar la presencia o no de alguna estrategia didáctica en particular.

3.3.3. Observación simple

Arias. F. (2006) la define como aquella “que se realiza cuando el investigador observa de manera neutral sin involucrarse en el medio o realidad en la que se realiza el estudio” pág. 69.

Para el estudio se hicieron observaciones en aula, durante 1 mes, tres días a la semana, utilizándose como instrumento una lista de cotejo definida por Arias, F. (2006) como “un instrumento donde se indica la presencia o ausencia de un aspecto o conducta a ser observado” pág. 70.

3.3.3.1 Lista de Cotejo

Se define como: “un instrumento en el que se indica la presencia o ausencia de un aspecto o conducta a ser observada” Arias, F. (2006) pág. 70.

Esta herramienta se utilizó para observar la praxis educativa del docente, (03 días a la semana, durante un mes aproximadamente), en todos los aspectos: relación docente-alumno, material didáctico, actividades realizadas en el aula de clases; y las estrategias metodológicas que utilizan los 26 docentes que dictan clases en los 1eros años, para determinar si en el proceso de enseñanza-aprendizaje, se estimula y se desarrolla el aprendizaje significativo en los alumnos.

El mismo consistió en 13 ítems, que contenía 02 opciones de respuesta, en donde se marcaba con una (X) el aspecto observado.

3.4. Validación de los instrumentos

Para validar el cuestionario, la lista de cotejo y el diseño de la propuesta, algunos especialistas en el campo educativo (juicio de experto) realizaron una revisión de los instrumentos y emitieron su opinión sobre la redacción, organización y análisis de los ítems que los integran a fin de

mejorar su presentación y ordenación definitiva.

3.4.1. Variables

Según Arias, F. (2006) “es una característica o cualidad; magnitud o cantidad, que puede sufrir cambios, y que es objeto de análisis, medición, manipulación o control en una investigación” pág. 57.

Por la relación que guardan con el propósito de la investigación las variables pueden ser dependientes e independientes.

3.5. Operacionalización de variables

Según Arias, F. (2006) “es un proceso mediante el cual se transforma la variable de conceptos abstractos a términos concreto, observables y medibles, es decir en dimensiones e indicadores” pág. 63, en este sentido se procedió a definir para objeto de este trabajo 2 variable concreta: formación docente y estrategias utilizadas por los docentes.

Cuadro N° 1
OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLES	DIMENSIÓN	INDICADORES	FUENTE	TECNICAS	INSTRUMENTOS	ÍTEMS
Formación docente	Nivel académico.	• Técnico docente • Técnico superior • Profesor • Licenciado en Educación • Especialista • Magíster	Docente	Encuesta	Cuestionario	1,2,3
	Experiencia laboral.	• 0- 2 años • 2-5 años • 5-10 años • 10-15 años • 16 años o mas				
	Talleres y/o cursos realizados	• Actualización				
Estrategias que utilizan los docentes	Centradas en el docente.	• Clase magistral • Exposiciones • Mapa conceptual • Mapa mental • Brainstorming • Discusiones Guiada • Preguntas insertadas • Taller. • Dictado	Docente	Encuesta	Cuestionario	5,6,7,8, 9,10,11, 12.
	Centradas en el alumno	• Trabajo grupal • Taller • Debates • Investigación				

CAPITULO IV
PRESENTACION Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

CAPITULO IV

PRESENTACION Y ANALISIS DE LOS RESULTADOS

En este capítulo se presentan los resultados obtenidos mediante la aplicación de los instrumentos elaborados y utilizados en el proceso de recolección de datos. La información se procesó manualmente a través de tablas cuyos resultados son expresados en gráficos tipo torta. Adicionalmente, se realizó una interpretación de los resultados con el propósito de elaborar inferencias que servirán para formular las conclusiones y recomendaciones pertinentes.

A continuación se desglosan los ítems correspondientes a los instrumentos aplicados a docentes, del 1er año en la U.E. “Generalísimo Francisco de Miranda de la ciudad de Puerto La Cruz.

Cuadro N° 2

Presentación y análisis de los resultados obtenidos al aplicar la lista de cotejo al proceso de enseñanza - aprendizaje desarrollado por los docentes.

		SI	NO
1	Establece un clima de confianza y respeto durante el proceso de enseñanza – aprendizaje	54%	46%
2	Planifica el proceso de enseñanza aprendizaje	100%	
3	Utiliza variadas estrategias acordes con los contenidos curriculares	38%	62%
4	Utiliza diferentes recursos de aprendizaje para mediar el proceso de enseñanza aprendizaje	46%	54%
5	Indaga conocimientos previos en los alumnos	31%	69%
6	Solicita ideas de los estudiantes	30%	70%
7	Aplica estrategias de enseñanza para generar aprendizaje significativo	54%	46%
8	Las estrategias utilizadas por el docente incentivan el interés del alumno	54%	46%
9	Emplea lluvias de ideas		100 %
10	Utiliza mapas conceptuales como estrategia		100 %
11	Presenta mapas mentales		100 %
12	Fomenta la creatividad en el alumno	20%	80%
13	Evalúa los aprendizajes adquiridos por el discente	100%	

Fuente: Datos recopilados por las autoras. Año 2012.

ASPECTOS OBSERVADOS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Análisis:

Planificación de la jornada diaria

Se realizaron cuarenta y ocho (48) horas de observaciones, a razón de cuatro (04) horas diarias, durante tres (03) días a la semana, en un lapso de un (01) mes; con el fin de recolectar datos, en torno a las estrategias de aprendizaje utilizadas por los docentes de 1er año de la U.E. Generalísimo “Francisco de Miranda”. Después de analizados los datos aportados por los instrumentos aplicados los resultados fueron los siguientes:

Se detectó que el 100% de los docentes observados planifican sus actividades diarias, lo cual refleja la importancia que le otorgan a las actividades planeadas, dirigidas y sistematizadas y representa un primer paso para que el conocimiento sea significativo, cabe destacar que en la actualidad están trabajando en base al Proyecto del agua, según los lineamientos emanados del Ministerio del Poder Popular para la Educación.

El 62% de los profesores no utiliza estrategias de enseñanza acorde con los contenidos curriculares del aprendizaje, mientras que el 38% restante si las utiliza, lo que implica la participación activa del estudiante en la construcción de los conocimientos, al reorganizar sus estructuras cognitivas a través de la intervención docente con estrategias que contribuyan a mejorar la calidad del aprendizaje y fomentar el desarrollo de la creatividad.

Se observó que 46% de los docente utiliza diferentes recursos didácticos para mediar el proceso de enseñanza aprendizaje, pero el 54% continúa utilizando el método tradicionalista, convirtiéndose en dadores de clases, evitando de esa forma que el alumno construya su aprendizaje y por ende enriquezca sus estructuras cognoscitivas.

Se evidenció también que el 31% de los docentes indaga el conocimiento previo de los estudiantes, en cambio, el 69% desestiman este recurso para enlazar la nueva información, perdiendo así una importante herramienta a ser utilizada para que los alumnos construyan un aprendizaje significativo.

En lo que respecta a la participación del estudiante en el proceso de enseñanza, se detectó que sólo el 70% de los docentes no toma en cuenta las ideas de los estudiantes y se dedica sólo a dar la clase de forma tradicional, no obstante el 30% restante solicita e integra al alumno en el proceso educativo, dándole la oportunidad de que participe y promocióne sus conocimientos previos y los que ha de adquirir durante el proceso.

En relación a las estrategias de enseñanza utilizadas por los docentes para generar aprendizaje significativo, se detectó que el 46% se apoya en: clase magistral, copiar en la pizarra y que el estudiante se limite a transcribir lo copiado, por el contrario, el 54% si utiliza estrategias que contribuyen a la consolidación del conocimiento significativo.

Del mismo modo, se evidencio que el 54% de los docentes logra incentivar el interés de los alumnos, mientras el 46% no logra motivar a sus estudiantes y por lo tanto, las actividades de enseñanza no van acorde con los intereses y características de los alumnos. En este mismo orden de

ideas, se pudo evidenciar que ninguno de los docentes utiliza estrategias como la lluvia de ideas, los mapas conceptuales y mapas mentales, limitando al alumno en su potencial cerebral para asimilar y acomodar la experiencia de aprendizaje.

Aun cuando los educadores tienen una amplia experiencia docente, y con una larga trayectoria educativa, se detectó que sólo el 20% fomenta la creatividad en el aula de clase, mientras que el 80% no utiliza este recurso, por ello los profesores deberían actualizarse periódicamente en la conducción de nuevas estrategias creativas para el manejo de los contenidos a desarrollar y adaptarlos a la realidad de sus educandos.

Si bien es cierto que el 100% de los docentes evalúa los aprendizajes obtenidos por los estudiantes, no lo hace con la finalidad de mejorar el proceso de aprendizaje, sino más bien, de medir el conocimiento del alumno.

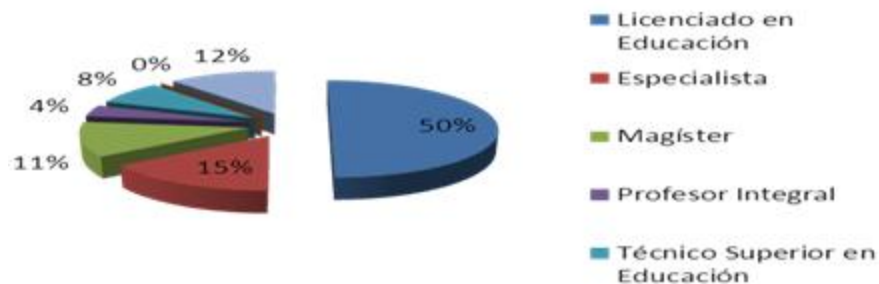
PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS AL APLICAR EL CUESTIONARIO A LOS DOCENTES.

Cuadro N° 3
ÍTEM N° 1
Nivel de Instrucción

Nivel de Instrucción	Docentes	Porcentaje %
Licenciado en Educación	13	50
Especialista	04	15
Magíster	03	12
Profesor Integral	01	3
Técnico Superior en Educación	02	8
Técnico Docente	00	0
Otro	03	12
Total	26	100 %

Fuente: Datos recopilados por las autoras en el año 2011.

GRÁFICO N° 1
Nivel de Instrucción



Análisis:

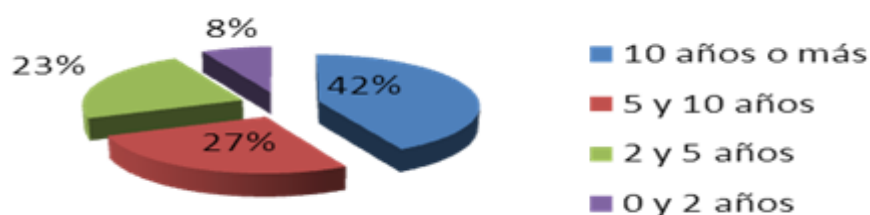
De los veintiséis (26) docentes encuestados, que representan el 100%, trece (13), es decir el 50% son licenciados en educación, cuatro (04) que representa el 15%, son especialistas en su materia, tres (03) son magister, dos (02) son técnicos superiores en educación, y tres (03) son estudiantes de educación, cabe destacar que el 80% del profesorado posee su título y por lo tanto se considera una ventaja para la institución, sin embargo el docente debe mantenerse actualizado para ejercer su profesión en consonancia con los nuevos tiempos.

CUADRO N° 4
ÍTEMS N° 2
Tiempo de Servicio

Tiempo de Servicio	Docentes	Porcentaje %
10 años o más	11	42
5 y 10 años	07	27
2 y 5 años	06	23
0 y 2 años	02	8
Total	26	100 %

Fuente: Datos recopilados por las autoras en el año 2011.

GRAFICO N° 2
Tiempo de Servicio



Análisis:

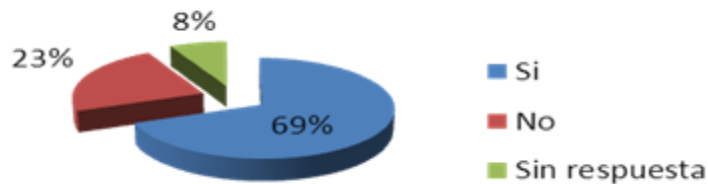
De los veintiséis (26) docentes que representan el 100%, a los cuales se les aplicó el cuestionario, once (11), el 42% cuenta con una amplia trayectoria educativa al tener más de 10 años ejerciendo la profesión docente, siete (07) docentes, que representan un 27%, tienen entre 5 y 10 años, seis (06) entre 2 y 5 años de labores en el campo educativo y sólo el 8% representado por dos (02) profesores tienen menos de dos años de ejercicio docente, por lo cual se infiere que la mayoría cuenta con una amplia trayectoria en el ámbito educativo y por ello es necesario la actualización para mejorar el dominio de estrategias creativas que permitan aumentar el rendimiento escolar en los estudiantes de Educación Media General.

CUADRO N° 5
ÍTEM N° 3
Cursos, talleres, seminarios y/o conferencias de actualización docente

Cursos, talleres, seminarios y/o conferencias de actualización docente	Docentes	Porcentaje (%)
Si	18	69
No	06	23
Sin respuesta	02	8
Total	26	100 %

Fuente: Datos recopilados por las autoras en el año 2011.

GRAFICO N° 3
Cursos, talleres, seminarios y/o conferencias de actualización docente



Análisis:

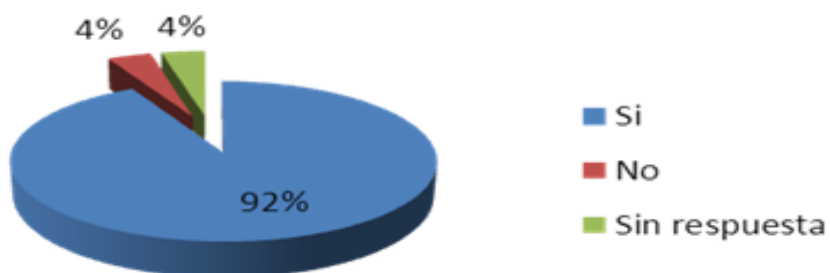
En cuanto a la consulta sobre la realización de cursos, talleres, seminarios y/o conferencias de actualización docente, de los veintiséis (26) docentes que representan el 100%, dieciocho (18) equivalente al 69%, respondió afirmativamente, mientras que seis (06) de ellos (23%) manifestó no haber realizado ninguna jornada de actualización y sólo dos profesores (8%) dejó la pregunta sin contestar, en este orden de ideas, el Estado Venezolano garantiza la actualización de su personal docente a través de jornadas de formación permanente para desarrollar un nuevo modelo de escuela, que promueva la innovación pedagógica utilizando herramientas como la creatividad que contribuyan a facilitar la comprensión de los aprendizajes en el aula.

CUADRO N° 6
ÍTEMS N° 4
Ambiente de confianza y libre de tensiones en el aula

Ambiente de confianza y libre de tensiones en el aula	Docentes	Porcentaje %
Si	24	92
No	01	4
Sin respuesta	01	4
Total	26	100 %

Fuente: Datos recopilados por las autoras en el año 2011.

GRAFICO N° 4
Crea usted un ambiente de confianza y libre de tensiones en el aula



Análisis:

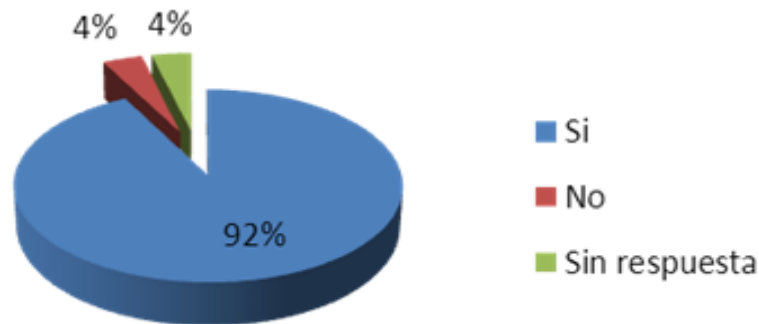
De los veintiséis (26) docentes que representan el 100%, veinticuatro (24) profesores, el 92%, dice prepararse para crear un buen clima en el aula de clases incentivando a los estudiantes de diversas formas, sin embargo existe un (01) docente que menciona no hacerlo y otro que dejó sin contestar este ítem. Es importante resaltar que en el rendimiento escolar influyen variables externas e internas que condicionan el logro de los objetivos, al igual que la familia y la calidad del docente, el ambiente forma parte de los factores externos que inciden directamente sobre dicho rendimiento.

CUADRO N° 7
ÍTEMS N° 5
Interés en la clase

Interés en la clase	Docentes	Porcentaje %
Si	24	92
No	01	4
Sin respuesta	01	4
Total	26	100 %

Fuente: Datos recopilados por las autoras en el año 2011.

GRAFICO N° 5
Interés en la clase



Análisis:

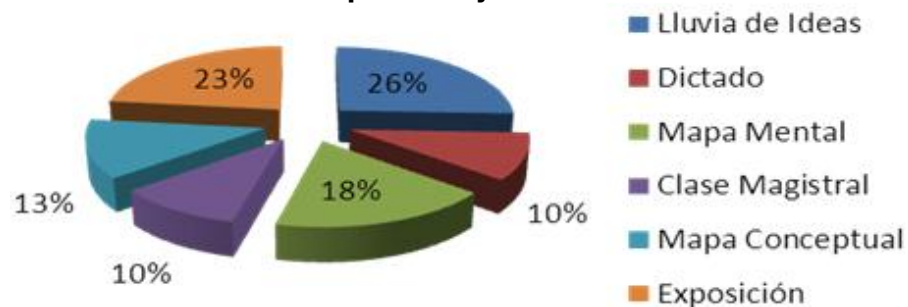
De los veintiséis (26) docentes que conforman el 100% de la población estudiada, veinticuatro (24) que representa el 92%, respondió afirmativamente, uno (01) manifestó no incentivar a sus alumnos en clase y el otro no respondió la pregunta, vale la pena destacar que la preparación de la clase y la disposición del facilitador para impartir los conocimientos, son factores determinantes para condicionar un clima agradable a los discentes y que los mismos presten la debida atención para lograr la comprensión de los temas planteados. En este sentido Piaget plantea que el profesor debería proveer un ambiente en el cual se pueda experimentar la investigación espontáneamente y para ello, los salones de clase deberían tener materiales que motiven el interés del estudiante.

CUADRO N° 8
ITEMS N° 6
Estrategias para llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje

Estrategias para llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje	Docentes	Porcentaje %
Lluvia de Ideas	20	26
Dictado	08	10
Mapa Mental	14	18
Clase Magistral	08	10
Mapa Conceptual	10	23
Exposición	18	23
Total	26	100 %

Fuente: Datos recopilados por las autoras en el año 2011.

GRAFICO N° 6
Estrategias para llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje



Análisis:

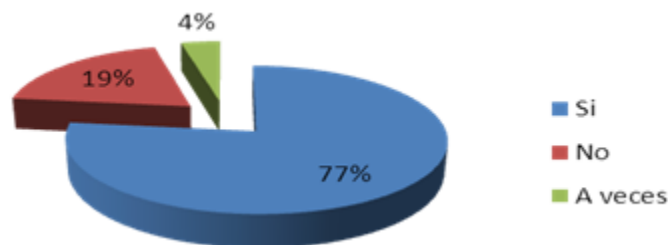
De los veintiséis (26) educadores, se observa que la lluvia de ideas es la estrategia más común, con un 26%, siguiéndole con un 23% la técnica de la exposición, los mapas mentales y conceptuales obtuvieron una frecuencia del 18% y 13%, respectivamente, encontrándose que los porcentajes más bajos vienen representados por las clases magistrales y los dictados, que representan cada uno el 10%. De estos resultados se infiere que el profesorado reconoce la eficacia de estrategias de aprendizaje basadas en representaciones gráficas y esquemas, con la finalidad de construir los conocimientos conjuntamente con la participación activa del alumnado.

CUADRO N° 9
ITEMS N° 6
Cambios de las estrategias en cada planificación

Cambios de las estrategias en cada planificación	Docentes	Porcentaje %
Si	20	77
No	05	19
A veces	01	4
Total	26	100 %

Fuente: Datos recopilados por las autoras en el año 2011.

GRAFICO N° 7
Cambios de las estrategias en cada planificación



Análisis:

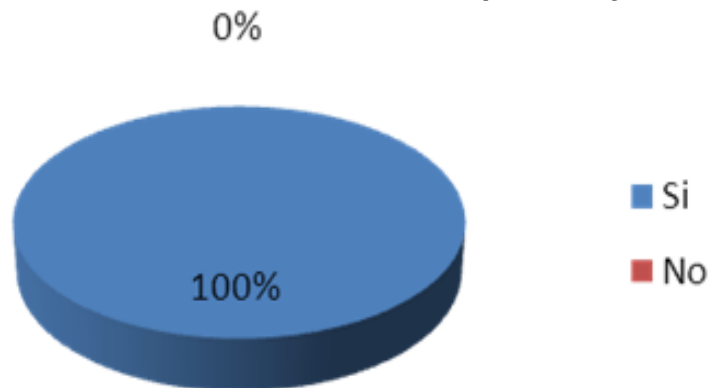
De los veintiséis (26) docentes que conforman el 100% de los encuestados, veinte (20), que representa el 77% dice realizar cambios de estrategias en su planificación, en cambio, cinco (05) de ellos, o sea el 19%, contesto de forma negativa, y sólo uno (01) respondió hacerlo a veces; según la teoría constructivista, el docente debe reinventarse cada día para no caer en la rutina y el rechazo de sus alumnos, precisamente la planificación se nutre de la variedad de estrategias, técnicas, e instrumentos para facilitar y hacer más atractivo el aprendizaje.

CUADRO N° 10
ITEMS N° 8
Motivación del alumno al aprendizaje

Motivación del alumno al aprendizaje	Docentes	Porcentaje %
Si	26	100
No	00	0
Total	26	100 %

Fuente: Datos recopilados por las autoras en el año 2011.

GRÁFICO N° 8
Motivación del alumno al aprendizaje



Análisis:

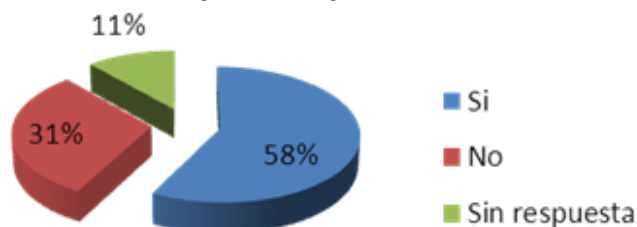
Los veintiséis (26) docentes que conforman el 100% de los encuestados, respondieron que las estrategias utilizadas si motivan el interés de sus alumnos hacia el aprendizaje, de lo cual se infiere que la motivación constituye una de las variables psicológicas internas más influyentes en el logro de los mismos y por ende incide directamente en el rendimiento académico de los estudiantes, en este sentido, el deseo de aprender y la superación personal son factores que condicionan la atención, la persistencia y la concentración en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

CUADRO N° 11
ITEMS N° 9
Papel fundamental de las estrategias en el logro de los aprendizajes

Papel fundamental de las estrategias en el logro de los aprendizajes	Docentes	Porcentaje %
Si	15	58
No	08	31
Sin respuesta	03	11
Total	26	100 %

Fuente: Datos recopilados por las autoras en el año 2011.

GRAFICO N° 9
Papel fundamental de las estrategias en el logro de los aprendizajes



Análisis:

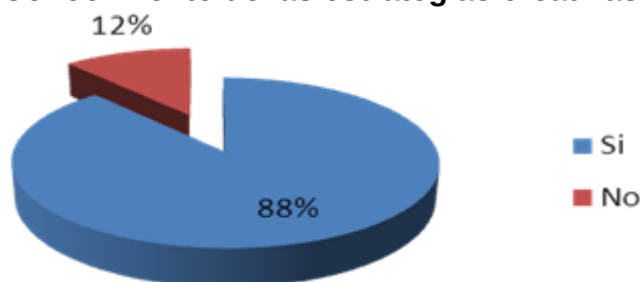
De los veintiséis (26) profesores que representan el 100%, el 58% contestó de forma positiva, por lo cual se deduce que ellos consideran a las estrategias fundamentales en el logro de los aprendizajes, no obstante, existe un 31% que no lo estima tan necesario, mientras que el 11% se limitó a no responder la interrogante. Se evidencia con esta respuesta que no todos los docentes consideran imperante el uso de estrategias en el aula, sin embargo, según los planteamientos de Ausubel para que el aprendizaje sea significativo debe emplearse estrategias que permitan relacionar los nuevos conocimientos con los ya existentes de una manera consciente y no arbitraria; sólo así se logrará la obtención de un verdadero aprendizaje.

CUADRO N° 12
ÍTEM N° 10
Relación entre las estrategias de enseñanza y rendimiento escolar

Conocimiento de las estrategias creativas	Docentes	Porcentaje %
Si	23	88
No	03	12
Total	26	100 %

Fuente: Datos recopilados por las autoras en el año 2011.

GRÁFICO N° 10
Conocimiento de las estrategias creativas



Análisis:

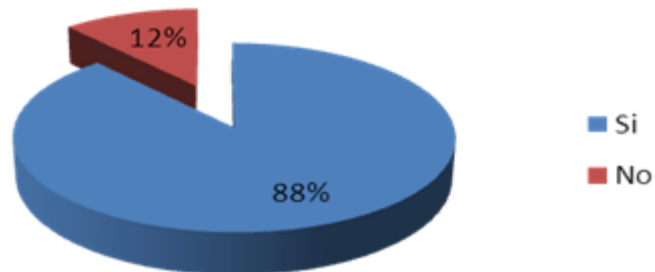
De los veintiséis (26) docentes que representan el 100%, el 88% de los encuestados, es decir 23 profesores, considera que esta relación es estrecha, mientras que el 12% restante, representado por tres (03) docentes cree que no es así. Al respecto, Gama, L.; Gómez, C.; González, R. y Lagos, Y. (2010) mencionan que las emociones son el vehículo conductor de la memoria, lo que significa que si estas emociones son agradables y se obtienen mediante el empleo de diversas estrategias metodológicas, el aprendizaje será más efectivo, para ello resulta de suma utilidad la incorporación de estrategias creativas que muestren la información de forma organizada e interesante, para motivar al estudiante y así pueda mejorar su rendimiento.

CUADRO N° 13
ÍTEM N° 11
Conocimiento de las estrategias creativas

Conocimiento de las estrategias creativas	Docentes	Porcentaje %
Si	24	92
No	01	4
Sin respuesta	01	4
Total	26	100 %

Fuente: Datos recopilados por las autoras en el año 2011.

GRÁFICO N° 11
Conocimiento de las estrategias creativas



Análisis:

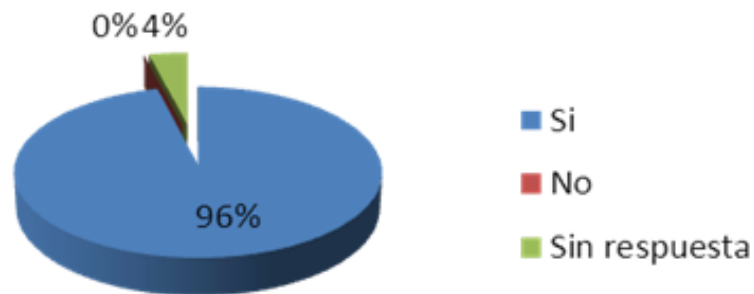
De los veintiséis (26) que representan el 100% de los que respondieron el cuestionario, veinticuatro (24), representado por el 92%, manifestó conocer lo que son las estrategias creativas, mientras que, un (01) docente reconoció no saber nada y otro no respondió la interrogante; por lo tanto se infiere que los docentes tienen claro que las estrategias creativas son herramientas que condicionan el cerebro a trabajar en forma global y de esta manera contribuyen al logro de un aprendizaje significativo tanto para el docente como para el alumno, ya que, desinhiben, desbloquean y facilitan el acceso a la reserva pre consciente, cuando existen dificultades por vía lógico racional.

CUADRO N° 14
ÍTEM N° 12
Oportunidades y experiencias que ofrecen las estrategias creativas

Oportunidades y experiencias que ofrecen las estrategias creativas	Docentes	Porcentaje %
Si	25	96
No	00	0
Sin respuesta	01	04
Total	26	100 %

Fuente: Datos recopilados por las autoras en el año 2011.

GRÁFICO N° 12
Oportunidades y experiencias que ofrecen las estrategias creativas



Análisis:

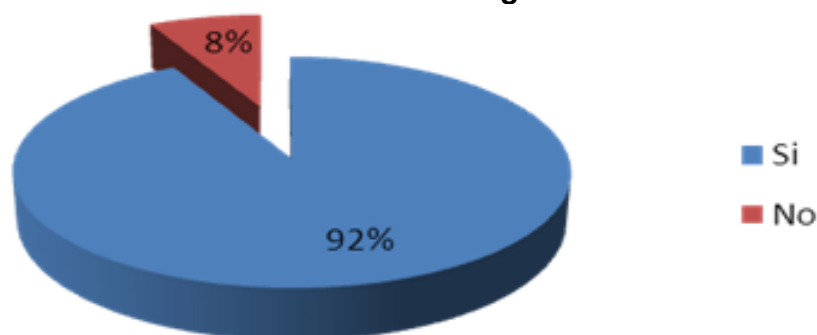
De los veintiséis (26) docentes que representan el 100% de la población, veinticinco (25) que representa el 96% dicen reconocer la ventaja del uso de estrategias creativas en el salón de clases al contestar afirmativamente, no obstante hubo uno (01) que dejó la pregunta sin responder, es importante destacar que, en el marco de las innumerables innovaciones que el mundo actual impone, las estrategias creativas representan una herramienta de trabajo orientada a la adquisición de conocimientos y experiencias de aprendizaje significativos.

CUADRO N° 15
ÍTEM N° 13
Efectividad de las estrategias creativas

Efectividad de las estrategias creativas	Docentes	Porcentaje %
Si	24	92
No	02	8
Total	26	100 %

Fuente: Datos recopilados por las autoras en el año 2011.

GRÁFICO N° 13
Efectividad de las estrategias creativas



Análisis:

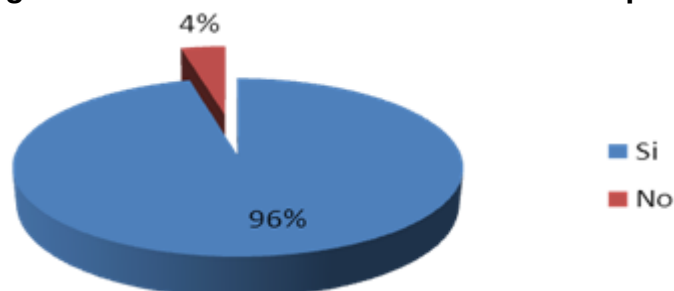
De los veintiséis (26) profesores que conforman el 100%, el 92% opina que las estrategias creativas son más efectivas que los métodos tradicionales, mientras un 8% (dos docentes) no lo considera así. Según la UPEL, mediante el uso de las estrategias creativas se involucra todo el cerebro de manera que el alumno percibe lo que aprende como parte de sus propias necesidades y experiencias; por el contrario cuando se utilizan los métodos tradicionales se estimula sólo una parte del cerebro y el aprendizaje es más reproductivo que productivo, utilizando casi exclusivamente el hemisferio izquierdo del cerebro.

CUADRO N° 16
ITEMS N° 14
Estrategias creativas a utilizar en los cursos de primer año

Estrategias creativas a utilizar en los cursos de primer año	Docentes	Porcentaje %
Si	25	96
No	01	4
Total	26	100 %

Fuente: Datos recopilados por las autoras en el año 2011.

GRÁFICO N° 14
Estrategias creativas a utilizar en los cursos de primer año



Análisis:

De los veintiséis (26) docentes que representan el 100%, sólo uno (01) dice no estar de acuerdo con que se utilicen estrategias creativas en todos los cursos de primer año en la U.E. Generalísimo Francisco de Miranda, mientras la mayoría (96%), representada por veinticinco (25) profesores que dictan clase en los cursos de primer año de esta institución, manifiesta estar de acuerdo en el uso de estrategias creativas para el mejor desempeño escolar de sus alumnos, ya que sería muy beneficioso en cualquier nivel de estudio apoyarse en este tipo de estrategias instruccionales que garantiza total efectividad del proceso de enseñanza-aprendizaje, y que

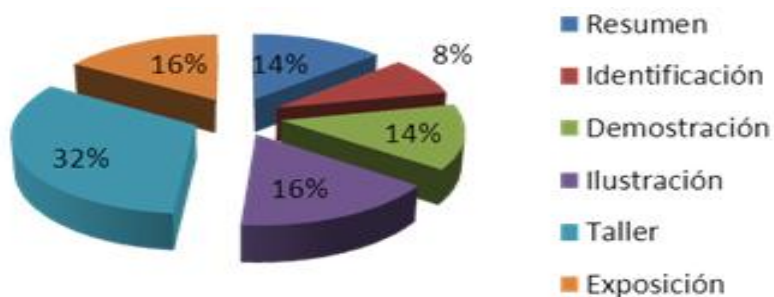
además condicionan la motivación y el interés del alumno hasta lograr el acoplamiento de los nuevos conocimientos con los ya existentes, aprovechando así el funcionamiento global del cerebro.

CUADRO N° 17
ÍTEM N° 15
Estrategias para la evaluación de los aprendizajes:

Estrategias para la evaluación de los aprendizajes:	Docentes	Porcentaje %
Resumen	10	14
Identificación	6	8
Demostración	10	14
Ilustración	12	16
Taller	24	32
Exposición	12	16
Total	26	100 %

Fuente: Datos recopilados por las autoras en el año 2011

GRÁFICO N° 15
Estrategias para la evaluación de los aprendizajes:



Análisis:

De los instrumentos de evaluación propuestos, a los veintiséis (26) docentes que representan el 100% de los encuestados, para verificar si los objetivos fueron logrados satisfactoriamente, 32% prefiere hacer talleres para comprobar los conocimientos adquiridos, además la ilustración y exposición (16%) resultaron ser herramientas valiosas a la hora de verificar el conocimiento, siguiéndole con un 14% las demostraciones y el resumen y

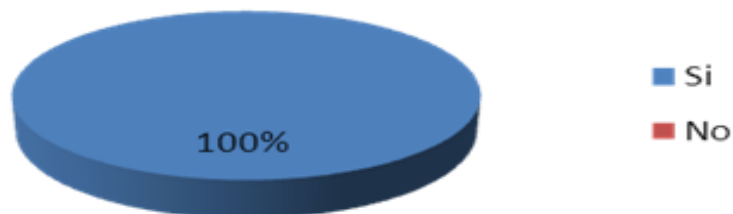
como último recurso la identificación por lo cual se infiere que por desconocimiento de estrategias se trabaja con las mismas de siempre por lo cual se hace necesario una actualización docente.

CUADRO N° 18
ÍTEM N° 16
Disponibilidad a participar en un taller sobre estrategias creativas

Disponibilidad a participar en un taller sobre estrategias creativas	Docentes	Porcentaje %
Si	26	100
No	00	0
Total	26	100 %

Fuente: Datos recopilados por las autoras en el año 2011.

GRÁFICO N° 16
Disponibilidad a participar en un taller sobre estrategias creativas



Análisis:

Los veintiséis (26) docentes que representan el 100%, coinciden en responder que está de acuerdo con que se les dicte un taller sobre estrategias creativas, el cual fortalecería sus estrategias de enseñanza con el fin de favorecer su práctica docente y al mismo tiempo alcanzar el logro de los objetivos planificados a lo largo del año escolar de una manera más eficaz y creativa; fomentando el desarrollo pleno del individuo como ciudadano útil a la patria, dotándolo de las herramientas que le permitan alcanzar el mejor nivel académico a lo largo de su vida estudiantil.

De las evidencias anteriores en lo que respecta a los análisis realizados sobre la encuesta, se deduce lo siguiente: el ítem del instrumento aplicado a los docentes, donde se indaga si las estrategias juegan un papel fundamental en los logros de los aprendizajes planificados, arrojó como resultado que 15 docentes (58%), de un total de 26, respondió de manera afirmativa; evidenciándose posteriormente en las observaciones que más de la mitad de los docentes no utilizan estrategias de enseñanza acorde con los contenidos curriculares.

De esta manera se evidencia una discrepancia con la concepción constructivista del aprendizaje que implica la participación activa del estudiante en actividades planeadas, dirigidas y sistematizadas, donde se le permita al alumno reorganizar sus estructuras cognitivas estimulando la Zona de Desarrollo Próximo con estrategias apropiadas que contribuyan a mejorar la calidad del aprendizaje y fomentar el desarrollo de la creatividad, lo cual incide en el rendimiento escolar.

De aquí se desprende la importancia de la planificación en el acto educativo que tome en cuenta la influencia del contexto social y cultural en la construcción del conocimiento.

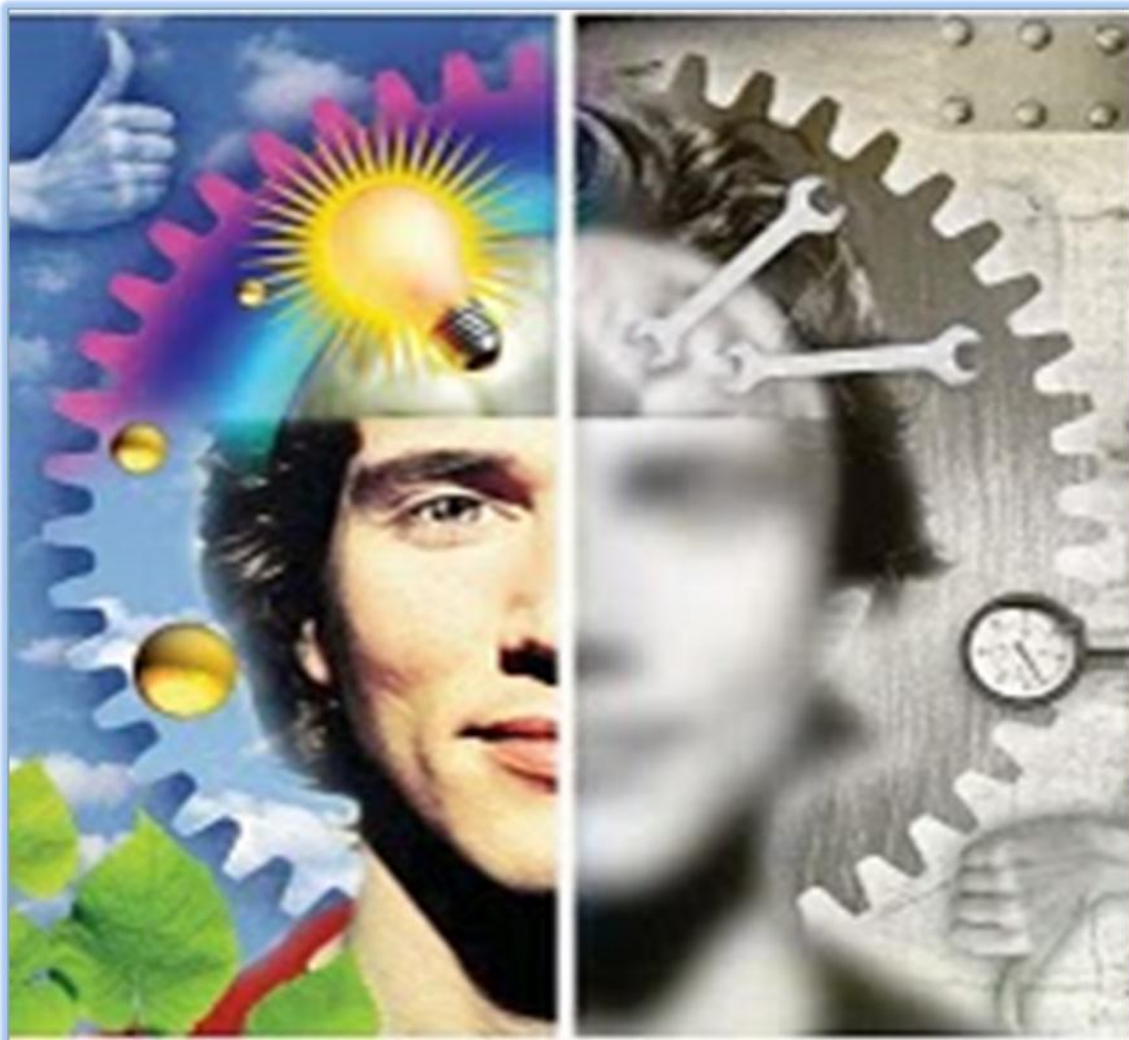
Ausubel (citado por Rojas, 2004), le da importancia al conocimiento previo para adquirir nueva información, sin embargo, en las observaciones realizadas, la mayoría de los docentes no aprovechan este recurso para enlazar la nueva información, desaprovechando una importante herramienta a ser utilizada para que los alumnos construyan un aprendizaje significativo, es por ello necesario que la práctica educativa se oriente con las teorías del aprendizaje, específicamente con el constructivismo, a través de un taller de estrategias creativas.

CAPITULO V

PROPUESTA

**U.E. “GENERALISIMO FRANCISCO DE MIRANDA”
DEPENDENCIA OFICIAL
PUERTO LA CRUZ - ESTADO ANZOATEGUI**

INTRODUCCIÓN A LAS ESTRATEGIAS CREATIVAS



5.1. INTRODUCCIÓN

Los planes de formación docente son propuestas pedagógicas, generadas fundamentalmente en una realidad escolar cuyos objetivos y contenidos convergen con los grandes propósitos de mejorar la calidad y equidad de la educación.

Por ello un plan de formación docente adquiere sentido cuando las necesidades de una institución educativa lo requiere con urgencia para mejorar la práctica docente con el objetivo de alcanzar sus metas de logro educativo en lo que se refiere al dominio de conocimiento, habilidades y desarrollo de capacidades intelectuales, como a las dimensiones afectivas y morales, señaladas para la educación venezolana en general y en la etapa de educación media general en particular.

Es en este contexto, el plan de formación docente se orienta a la búsqueda de soluciones efectivas para aumentar el rendimiento escolar utilizando estrategias creativas acordes con los alumnos y el contexto instruccional para buscar mejoras en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El diseño del taller “Introducción a las Estrategias Creativas”, propuesto con el fin de dar respuesta a las necesidades de los docentes del 1er año de Educación Media General de la U.E. “Generalísimo Francisco de Miranda”, hace énfasis en el dominio de estrategias creativas básicas para promover el logro del aprendizaje significativo utilizando procedimientos para prestar la ayuda pedagógica necesaria y así disminuir el bajo rendimiento en la institución.

5.2. JUSTIFICACIÓN

En el marco de la misión y visión de la educación que es contribuir al mejoramiento de la calidad educativa para así mejorar el rendimiento escolar, el docente también puede hacer su aporte con su mejoramiento profesional, lo cual lo ayudará a manejar herramientas que potencian el aprendizaje significativo en los estudiantes y, por ende, lo prepare para la vida.

Atendiendo a esta situación, se propone el presente material el cual contiene, para el docente, una serie de estrategias creativas, con el objeto de ser empleadas en la enseñanza de los estudiantes para facilitarles el aprendizaje e incentivar su participación activa en el aula.

Su intención no es ser exhaustivo en cuanto a orientar a los educadores, sino más bien servir de estímulo para tomar en cuenta esos valiosos recursos didácticos que representan las estrategias creativas en la formación del alumno, en su espíritu indagatorio y sus capacidades para descubrir y crear nuevos mundos, para elevar así, no sólo el nivel de vida propio, sino también del colectivo.

5.3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA Y LEGAL

La propuesta está sustentada en la teoría del aprendizaje significativo, es decir; en el modelo constructivista haciendo énfasis en el desarrollo y optimización de los procesos, asumiendo como premisas que estos (analizar, inferir, comparar), se combinan de diferentes maneras para producir variedad de respuestas y ajustarse a diferentes exigencias intelectuales, evidenciándose de esta forma, el potencial que tiene el mediador de los

procesos para ayudar al individuo a descubrir cuales utiliza en determinadas tareas y cual estrategia le dará mejor resultado.

Cuando la educación se vale de los paradigmas de las Neurociencias y la Psicología sobre la naturaleza del aprendizaje y el desarrollo mental, orientadas a educar con una visión holística del hombre y una mejor utilización del potencial humano, por parte del mediador, en el proceso enseñanza aprendizaje, se evidencian los logros de esta metodología.

En Venezuela se propone un conjunto legal sobre las finalidades que debe cumplir el sistema educativo; para sustentar las bases legales de esta propuesta se tomó como soporte los artículos N° 37 y 38 de la Ley Orgánica de Educación, en los cuales el Estado asume la preparación académica de los profesionales de la docencia como función primordial, así como también la actualización de sus estudios, de acuerdo con los avances tecnológicos y sociales que exige el mundo actual.

El artículo 37 expresa:

Es función indeclinable del Estado la formulación, regulación, seguimiento y control de gestión de las políticas de formación docente a través del órgano con competencia en materia de Educación Universitaria, en atención al perfil requerido por los niveles y modalidades del Sistema Educativo y en correspondencia con la políticas, planes, programas y proyectos educativos emanados del órgano con competencia en materia de educación básica, en el marco del desarrollo humano, endógeno y soberano del país. La formación de los y las docentes del Sistema Educativo se regirá por la ley especial que al efecto se dicten y deberá contemplar la creación de una instancia que coordine con las instituciones de educación universitaria lo relativo a sus programas de educación docente.

Así mismo el artículo N° 38 establece:

La formación permanente es un proceso integral continuo que mediante políticas, planes, programas y proyectos, actualiza y mejora el nivel de conocimientos y desempeño de los y las responsables y los y las corresponsables en la formación de ciudadanos y ciudadanas. La formación permanente deberá garantizar el fortalecimiento de una sociedad crítica, reflexiva y participativa en el desarrollo y transformación social que exige el país.”

Desde esta óptica, estos artículos evidencian la necesidad de formar un individuo crítico, reflexivo, con espíritu inquisitivo, para ello se hace necesaria la inclusión de nuevas estrategias de enseñanza que contribuyan a motivar al estudiante como una medida para alcanzar los fines de la educación en el país.

5.4. FUNDAMENTACIÓN INSTRUCCIONAL

El modelo didáctico utilizado está fundamentado en el Modelo para la Producción Evaluación de Materiales Instruccionales de Dorrego, E. (1995), el cual se caracteriza por seguir un orden secuencial de tareas, a través de las cuales se van logrando los objetivos propuestos y coinciden con los componentes de un mejoramiento profesional para los profesores.

La importancia de tomar en cuenta los aportes de los enfoques cognitivos al momento de diseñar propuestas educativas, permite desarrollar estrategias que ayuden a mediar en el conocimiento de los estudiantes para procesar adecuadamente la información requerida para aprender, específicamente con el uso de estrategias creativas.

Una de las fases más importantes del diseño es la selección del medio adecuado que tenga las características propias para transmitir de manera efectiva el mensaje necesario para el aprendizaje.

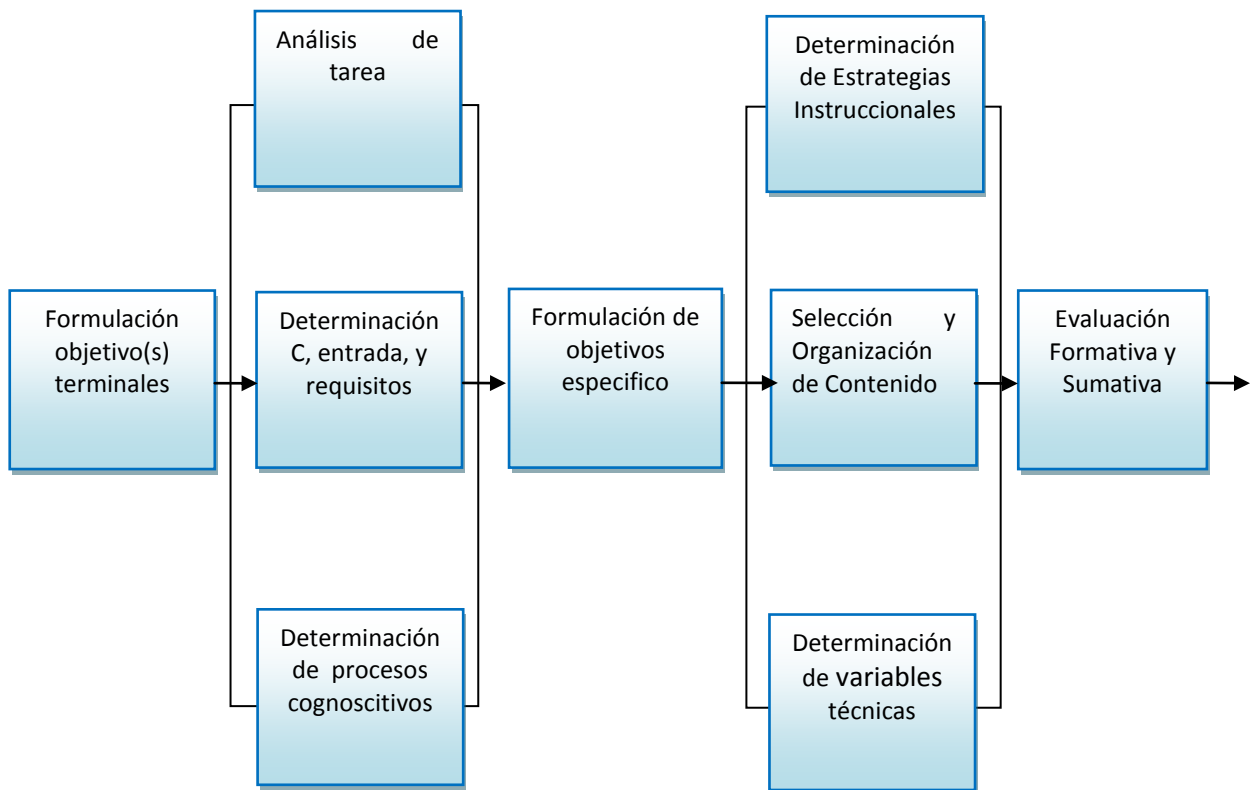
Para el diseño se utilizó el Modelo de Diseño Instruccional de los medios y estrategias cognitivos Dorrego, E. (1995) porque se evidenció la importancia de tomar en cuenta los aportes de los enfoques cognitivos al diseñar la instrucción, de manera que se facilite el logro de los aprendizajes con el desarrollo de estrategias cognoscitivas que ayuden a procesar el logro de los aprendizajes.

La autora antes mencionada, manifiesta que el diseño instruccional es el proceso mediante el cual se analizan las necesidades y metas de la enseñanza; partiendo de esa premisa se seleccionan y desarrollan las actividades y recursos para alcanzar las metas.

Modelo propuesto por Elena Dorrego

La propuesta de Dorrego, E. (1995) está fundamentada en los aportes de la Teoría Instruccional de Robert Gagné y en el enfoque del procesamiento de información, por lo que se considera al individuo como participante activo de su proceso de aprendizaje y construcción de su conocimiento, y la instrucción debe ir siempre orientada hacia estrategias que faciliten o estimulen el procesamiento y recuperación de la información. Propone dos etapas en la producción de un material instruccional: la planificación o pre-producción y la realización o post-producción. La planificación incluye la elaboración de un plan didáctico y un plan de

producción. El plan didáctico se refiere a la selección del medio y a su diseño instruccional. Considerando que la selección del medio se considera parte del diseño en sí mismo, se propone para la realización del plan didáctico, el siguiente modelo:



Como se aprecia en la imagen, el plan didáctico está organizado en 5 fases dentro de las cuales deben realizarse diferentes acciones dirigidas hacia la planificación de la situación instruccional que se desea desarrollar.

El plan de producción debe especificar las actividades técnicas y administrativas considerando los recursos materiales y humanos necesarios

para la producción y postproducción. Incluye la elaboración de tres guiones: de contenido, didáctico y técnico, así como también un informe sobre el plan de producción, señalando la logística de la producción y un plan de evaluación formativa que comprende tres fases: planificación, realización y prototipo con alumnos.

La realización comprende todos aquellos procesos dirigidos a la elaboración del medio, incluyendo los instrumentos que se usarán para evaluar esta etapa.

Las estrategias cognoscitivas pueden ser enseñadas, y por lo tanto, deben ser consideradas al diseñar los diferentes componentes de la instrucción, se realizó el diseño para satisfacer una necesidad de los docentes, como era la actualización a través de un taller de estrategias que le otorgara herramientas al educador para utilizarlas en el proceso de enseñanza- aprendizaje que les permitiera enfrentar la situación del bajo rendimiento escolar.

La U.E. “Generalísimo Francisco de Miranda” de Puerto La Cruz, Estado Anzoátegui, cuenta con un equipo directivo deseoso de fortalecer las actividades académicas que se desarrollan en la institución, y la disposición de los educadores para llevar a cabo esta propuesta. Las estrategias creativas son consideradas, hoy en día, valiosos recursos al servicio de la educación, pues incentivan la búsqueda de información en el educando, a la vez que facilitan la labor docente, permitiendo un acercamiento más efectivo entre alumno y profesor.

Esta propuesta capacita al Maestro-facilitador para realizar su trabajo pedagógico en un marco estructurado y de seguridad psicológica que lo

compromete, en su propia evolución conceptual, a entender mejor sus propias necesidades de expresión, comunicación y creatividad, así como la de sus alumnos. El Maestro facilitador se convierte en un mediador y motivador, ofreciendo estrategias más cercanas que provoquen curiosidad e interés, disfrutando con ello, la conquista del aprendizaje.

Vigosky asumía que la interacción del individuo con el medio social producía el aprendizaje que luego provocaba el desarrollo cognoscitivo, por ello el maestro facilitador se convierte en un mediador y motivador, ofreciendo estrategias más cercanas que provoquen curiosidad e interés, disfrutando con ello la conquista del aprendizaje, que es visto por el constructivismo como un proceso en el cual el estudiante construye activamente nuevas ideas o conceptos basados en conocimientos presentes y pasados de una manera continua y progresiva.

Los teóricos como Jean Piaget y David Ausubel plantearon que aprender era la consecuencia de desequilibrios en la comprensión de un estudiante y que el ambiente tenía una importancia fundamental en este proceso, en este sentido hay muchos elementos incluidos en el ambiente tales como la familia , la escuela y la institución educativa , dentro de esta última, cabe destacar el aula de clase con un docente como facilitador del proceso este necesita enganchar a sus estudiantes con estrategias motivadoras e interesantes; pero para lograr esto es necesario la actualización docente, que permita preparar a los docentes del 1 año en un taller de formación en estrategias creativas, para que los alumnos de primer año de Educación Media General aumenten su rendimiento escolar.

5.5 FASE I. DIAGNÓSTICO DE LA SITUACIÓN DE LA ESCUELA

Nombre:	U.E. “GENERALÍSIMO FRANCISCO DE MIRANDA”
Ubicación:	CALLE PRINCIPAL DEL SECTOR VALLE LINDO
Localidad:	PUERTO LA CRUZ
Municipio:	SOTILLO
Dependencia:	PUBLICA
Medio Geográfico:	URBANO
Niveles:	EDUCACIÓN MEDIA GENERAL (1 ^{ero} a 5 ^{to} año)
Turnos:	MAÑANA:7:00am–12:35 m/ TARDE:1:00 pm– 5:45 pm
Matrícula Total:	1.610 alumnos
Profesores:	59
Administrativos:	13
Obreros:	20
Total personal:	92

5.5.1 DIAGNOSTICO INSTITUCIONAL

La institución en estudio presenta una serie de fortalezas en lo que se refiere al nivel de instrucción de sus docentes, tiempo de servicio en educación en general y en particular en la institución, relaciones interpersonales entre docentes y estudiantes y, además, los docentes ven las estrategias creativas como oportunidades para mejorar el rendimiento escolar en los primer años.

Sin embargo se presentan debilidades por cuanto la mayoría de los docentes aplican estrategias tradicionales, aun cuando afirman conocer las estrategias creativas, lo cual redundo en bajo rendimiento académico en los

estudiantes. Se destaca el hecho que el 88% manifiesta una relación significativa entre el uso de las estrategias creativas y el rendimiento escolar, lo cual ofrece una oportunidad magnífica para llevar talleres de actualización docente a la institución en cuestión, afrontando así una amenaza representada por la falta de actualización docente que el ministerio, como órgano rector, no ha respondido, pero también es, según la Ley Orgánica de Educación, responsabilidad del docente buscar su mejoramiento profesional.

Se requiere la renovación y actualización de los conocimientos, habilidades y actitudes en los docentes. El objetivo es socializar una estrategia pedagógica orientada al desarrollo de la creatividad en los docentes de la Educación Media General, desde el proceso de formación permanente. Se asume que los docentes deben ser formados de acuerdo con el encargo social que tiene la educación. En el contexto venezolano, la formación permanente debe estar orientada a la renovación y actualización de los contenidos culturales, en relación con los avances educativos, científicos y tecnológicos, donde juega un papel la creatividad en correspondencia con las exigencias del sistema educativo venezolano.

Es por ello que se propone una formación en estrategias creativas, a través de un taller, que permita disminuir el bajo rendimiento en los estudiantes.

En la actualización docente se presenta un problema que requiere y demanda soluciones urgentes. Ese problema se evidencia en el bajo rendimiento de los alumnos. Esto ocurre, a pesar de la destacada actuación que ha tenido, desde hace varios años, en los eventos patrocinados por la misma institución como, por ejemplo, el Domingo Familiar, así como otro tipo

de actividades culturales, científicas y deportivas, dirigidas a elevar el rendimiento de los estudiantes.

Por ello, consideramos que esta situación exige la aplicación de todas las estrategias metodológicas necesarias, con el fin de contribuir con el mejoramiento del rendimiento de los estudiantes del 1er año de la U.E. “Generalísimo Francisco de Miranda”.

5.6. FASE II. OBJETIVOS DEL PLAN DE ACTUALIZACIÓN

5.6.1. Objetivo General

Concienciar a los docentes para que utilicen estrategias creativas en 1^{er} año de Educación Media General a fin de aumentar el rendimiento escolar en los alumnos.

5.6.2. Objetivos Específicos

- Facilitar a los docentes las ventajas del uso de las estrategias creativas de enseñanza en el aula.
- Instruir a los docentes sobre los tipos de estrategias creativas.

5.6.3 Resultados Esperados

Se espera que a partir del taller se pueda aumentar el rendimiento escolar en los estudiantes del 1er año de Educación Media General, contribuyendo así a la prosecución de sus estudios.

5.7 FASE III. ESTRATEGIAS

La actualización docente permitirá mejorar la situación problemática que presenta la U.E."Generalísimo Francisco de Miranda" mediante el taller "Inducción a las estrategias creativas" para alcanzar los objetivos propuestos y resultados esperados, organizando un conjunto de actividades, acciones o tareas, distribución de responsabilidad y funciones que propiciarán compromisos en el desempeño del docente y mejorará el rendimiento escolar.

Con el objeto de implementar estrategias potenciadoras del aprendizaje significativo, se realiza una propuesta fundamentada en la teoría del cerebro total de Herrmann y los resultados de la investigación de la neurociencia. Con la aplicación de estas estrategias se persigue la utilización simultánea de todo el cerebro (cuadrantes y hemisferios cerebrales), para lograr un desarrollo armonioso del mismo y garantizar un incremento en la creatividad de los alumnos.

La aplicación de estas estrategias se denotará en el impulso creativo de los alumnos, el que conlleva a una estructura sólida de conocimiento y de manifestación espontánea de sus expresiones corporales, verbales y sociales. El modelo expresado facilita la práctica docente donde se estimula la creatividad, superando paradigmas obsoletos, ortodoxos y limitantes que frenan y constituyen una barrera en el aprendizaje significativo del alumno. Por lo que su aplicación refleja fuerza, flexibilidad y mayores posibilidades de mejorar la relación alumno-profesor y rendimiento de las asignaturas que establece el programa de primer año de educación básica general.

Las estrategias son muchas en el contexto de la estimulación y la creatividad del alumno, pero se seleccionaron para esta propuesta, siete de ellas, las cuales fueron establecidas, en cinco aplicables a las asignaturas teóricas como, por ejemplo: Historia de Venezuela, Geografía General, Educación Familiar y Ciudadana, entre otras; y dos para las asignaturas prácticas como por ejemplo: Matemáticas, Ciencias de la Naturaleza, entre otras.

Cabe destacar que las estrategias de enseñanza que se presentan tienen doble utilidad: la primera, promover la mayor cantidad y calidad de aprendizaje significativo, lo cual implica un valor pedagógico indiscutible; la segunda, para introducir y enseñar a los alumnos como elaborarlas, de forma tal que posteriormente, con ayudas, explicaciones y ejercitaciones apropiadas lleguen aprenderlas y utilizarlas como estrategias de sus aprendizajes.

5.7.1. ESTRATEGIAS PARA LAS ASIGNATURAS TEORICAS

Entre estas se encuentran:

5.7.1.1. MAPA MENTAL

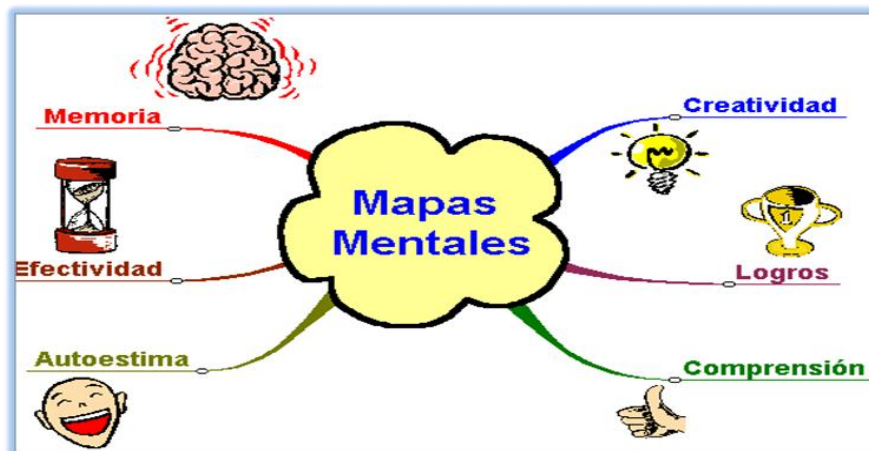
Los mapas mentales desarrollados por Tony Buzan, facilitan el aprendizaje, puesto que permiten a los alumnos representar sus ideas relacionadas con símbolos, utilizando de manera armónica las funciones cognitivas de los hemisferios cerebrales. Podríamos afirmar que es más fácil entender un concepto cuando lo “visualizamos” por medio de la imaginación, ya que la mente forma asociaciones casi instantáneamente.

El mapa mental resulta una buena estrategia para aprender, pero también es una buena técnica de enseñanza, que puede ser utilizada en diferentes momentos de la clase: para la anticipación, para la construcción del conocimiento o bien para la consolidación. Admite una elaboración de manera individual o en grupo y puede servir al docente para abrir debates respecto de un tema específico.

Debido a la gran cantidad de asociaciones envueltas, los mapas mentales pueden ser muy creativos, tendiendo a generar nuevas ideas y asociaciones en las que no se había pensado antes, por lo que se denota la estimulación a la creatividad y el manejo del aprendizaje constante del alumno, es decir que los cuadrantes cerebrales están en permanente estimulación y desarrollo.

Para la elaboración de un mapa mental, se debe comenzar en el centro de una página con la idea principal, y trabajar hacia afuera en todas direcciones, produciendo una estructura creciente y organizada compuesta de palabras e imágenes claves. Cada elemento en un mapa es, en efecto, un centro de otro mapa.

Ejemplo:



5.7.1.2.BRAINSTORNG O LLUVIA DE IDEAS

Es una técnica creada en 1941 por Alexander Osborn, que se origina cuando en su búsqueda de ideas creativas resultó que un proceso interactivo de grupo no estructurado generaba más y mejores ideas que las que los individuos podían producir trabajando en forma independiente.

Esta herramienta de trabajo grupal facilita el surgimiento de nuevas ideas sobre un tema o problema determinado. La lluvia de ideas como estrategia de enseñanza grupal genera ideas originales, en un ambiente relajado, aprovechando la capacidad creativa de los participantes.

Consiste en que el grupo genere tantas ideas como sea posible en período breve, teniendo en cuenta la propagación de ideas por la influencia que ejerce unas sobre otras; de esta manera los integrantes del grupo estimulan así su creatividad e innovación.

Su aplicación permite:

- Construir un aprendizaje significativo.
- Diagnosticar conocimientos previos.
- Resolución de conflictos

Las características más resaltantes son:

- Conformado por grupos pequeños (4 a 5 personas).
- Se expresan ideas cortas.
- Propone la asociación de ideas.
- Ayuda a innovar.

- Estimula la creatividad.
- Las ideas producidas generan formas de solución de problemas.

Para su uso se recomienda los siguientes consejos prácticos:

- Plantear temática o problema a resolver.
- Se nombra un facilitador del ejercicio.
- Se formula preguntas.
- Utilizar un rotafolio o cualquier otro medio para registrar las ideas que van fluyendo de los miembros del grupo.
- Establecer el tiempo de intervención de cada miembro (debe ser intervenciones cortas).
- Se debe dejar fluir todas las ideas que crucen por la mente del alumno.



5.7.1.3. MAPA CONCEPTUAL

Fue desarrollado por Joseph Novak en el año 1972, cuando dirigía un proyecto de investigación, posteriormente se convirtió en una herramienta útil para ayudar al aprendizaje de teorías científicas

Hoy en día los mapas conceptuales constituyen una estrategia educativa para construir nuevos conocimientos de forma significativa que se integran y modifican la estructura de conocimientos previos.

Por su estructura, los mapas conceptuales propician:

- Aprendizaje significativo.
- El desarrollo de la creatividad.
- Desarrollo de nuevo conocimiento.
- Trabajo en equipo.
- La motivación para el auto aprendizaje.

La elaboración del mapa conceptual puede partir de un texto, como notas de clase, para ordenar y representar los conocimientos que las personas tienen respecto a un tema. Su elaboración está basada en representaciones visuales, formadas por conceptos, palabras o frases de enlace y proposiciones.

Conceptos

- Pueden ser hechos, objetos, ideas, lugares, seres, entre otros.
- Se expresan o etiquetan con palabras o símbolos.

- Se encierran en un recuadro o elipse y se conectan entre sí.

Frases conectoras.

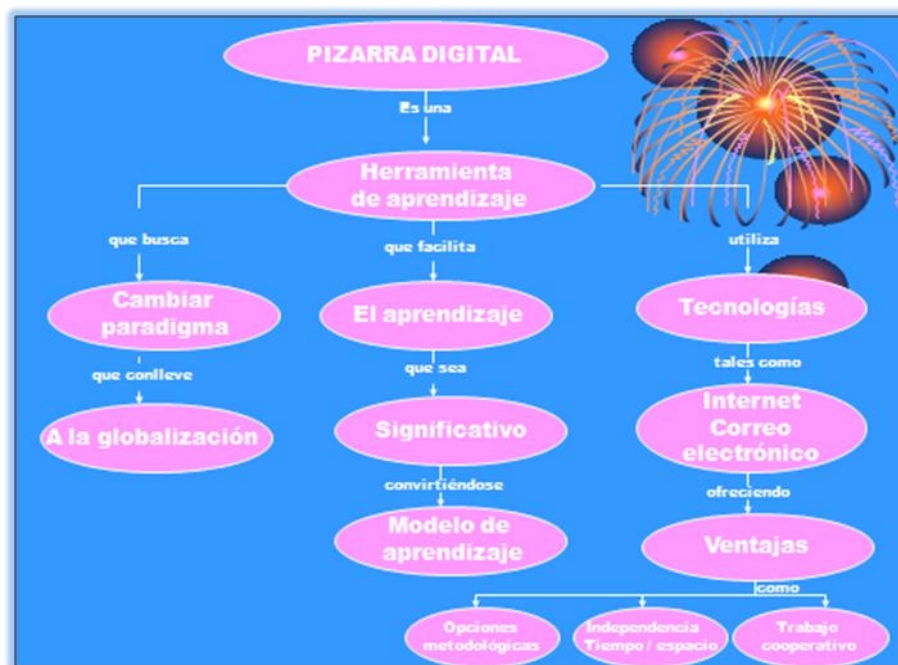
- Conectan las ideas, por ejemplo: sirven para, son, necesitan, utilizan, entre otras.
- No son conceptos, sólo sirven de enlace entre otros conceptos.

Proposiciones.

- Son unidades semánticas o de significado.
- Se forman al unir dos o más frases.

Dicen algo de la relación entre dos o más conceptos

Ejemplo:



5.7.1.4. ANÁLISIS MORFOLÓGICO

Es un método analítico combinatorio creado en 1969 por Fritz Zwicky, su objetivo es resolver problemas mediante el análisis de las partes que lo componen, se basa en la concepción que cualquier objeto del pensamiento está compuesto o integrado por un cierto número de elementos y en la consideración que estos tienen identidad propia y pueden ser aislados; por tanto, parte de una lista de atributos para generar nuevas posibilidades.

El método tiene 3 etapas claramente diferenciadas:

- El análisis.
- La combinación.
- La búsqueda morfológica.

Con mayor frecuencia esta técnica es utilizada en la asignatura castellano, para descomponer una oración en las partes que la integran.

Ejemplo de su aplicación:

Se enuncia una oración, y a un lado se va anotando para cada una de las palabras si es un artículo, sustantivo, nombre, pronombre, verbo, adverbio, una proposición, conjunción, otros. Dependiendo de la profundidad de este análisis, se puede agregar otros elementos: como el género, si es singular o plural, si es masculino o femenino; se puede acompañar la categoría de más o menos información según los requerimientos del estudio en cuestión.

Oración: Los buenos jugadores llegaron ayer.

Elementos de la oración	Definición	Análisis Morfológico
Los	artículo	Artículo determinado, masculino, plural.
Buenos	adjetivo	Adjetivo, masculino, plural.
Jugadores	sustantivo	Sustantivo común, concreto, masculino, plural.
Llegaron	Verbo	Verbo infinitivo, 1era conjugación, 3era persona, plural, pretérito perfecto simple, indicativo.
Ayer	adverbio	Adverbio de tiempo

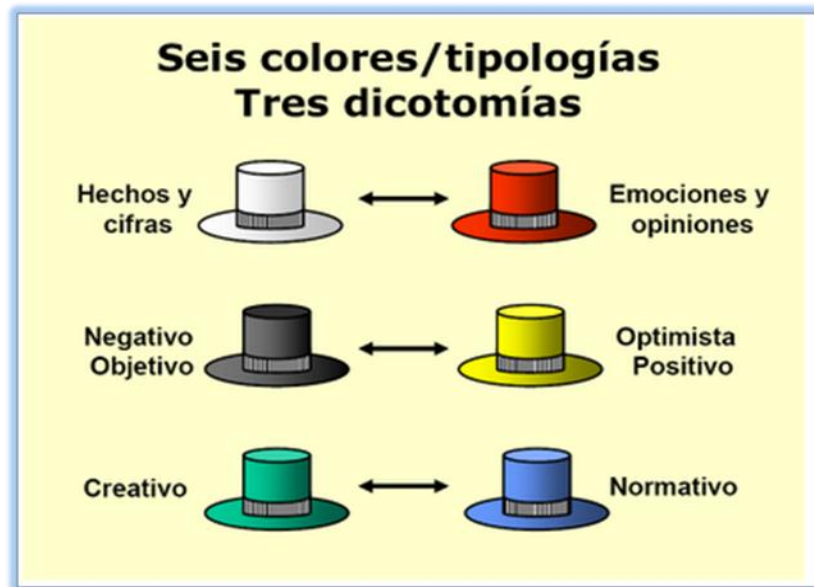
5.7.1.4. SEIS SOMBREROS PARA PENSAR

El creador de esta técnica es Edward De Bono, reconocido como una de las máximas figuras del pensamiento creativo, la innovación y la enseñanza directa del pensamiento como una aptitud.

Seis sombreros para pensar es un método utilizado para analizar una decisión desde varios puntos de vista o perspectiva. Esto fuerza a cambiar la forma habitual de pensar y ayuda en forma creativa a formar diferentes visiones de una situación.

Para ello, su creador identifica seis estados en los cuales el cerebro puede ser sensibilizado. En cada uno de los estados, el cerebro identificará y llevará a la consciencia ciertos aspectos de la materia teniendo en cuenta

el estado en particular. De Bono, a cada uno de estos estados, les asignó un color específico. Los sombreros involucran a los participantes en una especie de juego de rol mental, los colores y su significado se describen a continuación:



- Sombrero Blanco, blanco, virgen, hechos puros, números e información
- Sombrero Rojo, ver rojo, emociones y sentimientos
- Sombrero Negro, abogado del diablo, enjuiciamiento negativo.
- Sombrero Amarillo, luz del sol, brillo y optimismo, positivo, constructivo, oportunidad
- Sombrero Verde, fertilidad, creatividad, plantas brotando de las semillas, movimiento, provocación.
- Sombrero Azul, moderación y control, director de orquesta, pensar en el pensamiento.

Beneficios de método:

- Permite la expresión legítima de sentimientos e intuiciones.
- Proporciona una manera simple y directa de conmutar el pensamiento sin ofender.
- Requiere que todos los pensadores sean capaces de utilizar cada uno de los sombreros en vez de quedarse cerrados en un solo tipo de pensamiento.
- Libera las mentes capaces para poder examinar un tema más completamente.
- Proporciona un método práctico de pensar para utilizar diferentes aspectos en la mejor secuencia posible.
- Se escapa de los argumentos en pro y en contra y permite una exploración constructiva.

5.7.2. ESTRATEGIAS PARA LAS ASIGNATURAS PRÁCTICAS

5.7.2.1. RESOLUCION DE PROBLEMAS

Tiene su origen en los años 60; se desarrolló con el objetivo de mejorar la calidad de la educación médica de la universidad de Mc Master en Canadá y de Case Wertern Reserve en los EE.UU.

Actualmente es utilizado en todos los niveles de educación, ya que es considerada como una estrategia de enseñanza que se centra en el aprendizaje del alumno.

Esta estrategia se sustenta en diferentes corrientes teóricas sobre el aprendizaje humano; con mayor aporte de la teoría constructivista que

visualiza al estudiante como un ente activo en la adquisición del conocimiento,

- El entendimiento con respecto a una situación de la realidad surge de las interacciones con el medio ambiente.
- El conflicto cognitivo al enfrentar cada nueva situación estimula el aprendizaje y la creatividad.
- El conocimiento se desarrolla mediante el reconocimiento y aceptación de los procesos sociales y de las diferentes interpretaciones individuales del mismo fenómeno.
- Desarrolla el pensamiento crítico, ya que busca que el alumno comprenda y profundice adecuadamente en la respuesta a los problemas que se usan para aprender abordando aspectos de orden filosófico, sociológico, psicológico, histórico, práctico, otros.

Al respecto Ríos (2004), manifiesta que una situación es problemática cuando nos exige acciones o respuestas que no podemos dar de manera inmediata porque no disponemos de la información necesaria o de los métodos para llegar a la solución, por lo que alude a los procesos que una persona ejecuta para superar los obstáculos con que se encuentra para la realización de la tarea.

Como se ve, la solución de problemas lleva implícita la obligación de pensar. La capacidad para resolver problemas se relaciona con diversos aspectos cognitivos, como a) la habilidad para recordar problemas similares; b) el reconocimiento de patrones; y c) la creatividad para desarrollar nuevas soluciones.

Esta estrategia de resolución de problemas se implementa con grupos pequeños de alumnos, con la facilitación de un tutor o maestro. El docente sigue los siguientes pasos:

1. Se presenta el problema (diseñado o seleccionado adaptado a ciertos objetivos de conocimiento).
2. Se identifica las necesidades de aprendizaje.
3. Se da el aprendizaje de la información, identificando posibles soluciones.
4. Se resuelve el problema o se identifican problemas nuevos y se repite el ciclo.

La estructura y el proceso de esta estrategia están siempre abiertos, lo cual motiva a un aprendizaje consciente y al trabajo en grupo en una experiencia colaborativa de aprendizaje.

Las ventajas que presenta esta estrategia de enseñanza-aprendizaje son:

- Desarrollo del razonamiento eficaz y creativo
- La motivación de los alumnos permite mayor retención de información y por ende el aprendizaje es significativo.
- Permite la integración de los estudiantes; generando intercambio de ideas y de información, es decir, estimula el aprendizaje colaborativo.
- Permite al estudiante descubrir la relación entre lo que sabe y lo que se pide, porque tiene que dar una solución correcta al problema que se le plantea; es decir, el alumno adquiere confianza en sí mismo.

5.7.2.2. 4X4X4 (MÉTODO POLYA)

El creador de esta estrategia fue George Polya, en sus estudios, estuvo interesado en el proceso del descubrimiento, o cómo es que se derivan los resultados matemáticos; advirtió que para entender una teoría, se debe conocer cómo fue descubierta.

Por ello, su enseñanza enfatizaba en el proceso de descubrimiento aún más que simplemente desarrollar ejercicios apropiados. Actualmente este método está enfocado a la solución de problemas matemáticos, por ello es importante señalar alguna distinción entre ejercicio y problema.

Para resolver un ejercicio, se aplica un procedimiento rutinario que lleva a la respuesta, para resolver un problema, se hace una pausa, reflexiona y hasta puede ser que ejecute pasos originales que no había ensayado antes para dar la respuesta.

Esta característica de dar una especie de paso creativo en la solución, no importa que tan pequeño sea, es lo que distingue un problema de un ejercicio. Para involucrar a sus estudiantes en la solución de problemas, generalizó su método en los siguientes cuatro pasos:

- Entender el problema
- Configurar un plan
- Ejecutar el plan
- Mirar hacia atrás

A continuación presentamos un breve resumen de cada uno de ellos:

- **Paso 1: Entender el Problema**

La primera etapa es obviamente insoslayable: es imposible resolver un problema del cual no se comprende el enunciado. Sin embargo, en la práctica docente se observa a muchos estudiantes lanzarse a efectuar operaciones y aplicar formulas sin reflexionar siquiera un instante sobre lo que se les pide.

- **Paso 2: Configurar un Plan**

La segunda etapa es la más sutil y delicada, ya que no solamente está relacionada con los conocimientos, sino también con la imaginación y la creatividad. Se puede observar que las preguntas que Polya asocia a esta etapa están dirigidas a llevar el problema hacia un terreno conocido, para que de esta manera el alumno pueda relacionar lo observado con experiencias ya vividas.

- **Paso 3: Ejecutar el Plan**

La tercera etapa es de carácter más técnico. Si el plan está bien concebido, su realización es factible y si se posee los conocimientos y el entrenamiento necesario, debería ser posible llevarlo a cabo sin contratiempo. Sin embargo, por lo general, en esta etapa se pueden encontrar dificultades que obligaran a regresar a la etapa anterior para realizar ajuste o modificar por completo el plan.

- **Paso 4: Mirar hacia atrás**

La cuarta etapa es mucho más omitida. Sin embargo, Polya insiste mucho en su importancia, no solamente porque comprobar los pasos realizados y verificar su corrección puede ahorrar sorpresas desagradables, sino porque la visión retrospectiva nos puede conducir a nuevos resultados que generalicen, amplíen o fortalezcan al que se acaba de encontrar.

Ejemplo:

Justo en la zona de Punta Escambrón ocurrió uno de los peores accidentes de derrame de combustible en la historia del país. Se cree que al menos 2 de los 9 tanques de la barcaza Morris J. Berman se rompieron en el impacto comenzando a derramar parte de los 1.5 millones de galones de combustible utilizados para generar energía eléctrica. Los 1.5 millones de galones de petróleo caben en 125 camiones tanques de los que a diario se ven a diario en la carretera. ¿Cuántos galones de combustible caben en cada camión tanque? (Hacer una o más operaciones matemáticas)

Resolución:

Comprender el problema: La cantidad de petróleo en la barcaza es 1.5 millones. Esta cantidad cabe en 125 camiones tanques. ¿Cuál es la capacidad de cada tanque?

Desarrollar un plan: Dividir 1.5 millones entre 125 camiones.

Llevar a cabo el plan: $1,500,000 \div 125 = 12,000$ galones.

Revisar: $12,000 \times 125 = 1,500,000$ millones.

Solución: Cada tanque debe caber aproximadamente 12,000 galones de combustible.

5.8 FASE IV. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

En esta fase se señalan las etapas de ejecución del taller, indicando fecha de inicio y duración de cada una de ellas en el en el próximo año escolar.

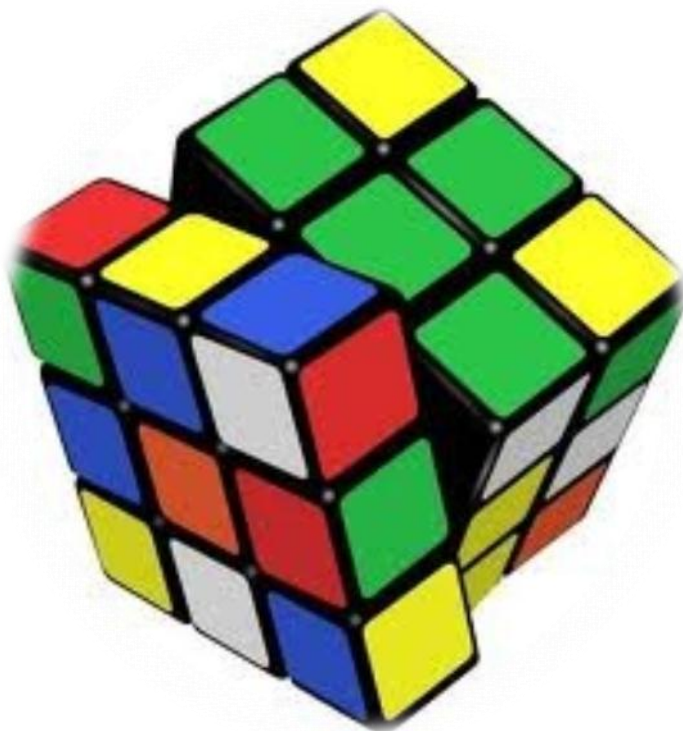
Se explica la evaluación por etapas finales de la propuesta en forma de un seguimiento continuo que estará a cargo de los docentes que usarán las estrategias creativas y el departamento de evaluación que observará el rendimiento escolar después de la aplicación de la propuesta.

PLAN DE ACCIÓN

Objetivo General: Concienciar a los docentes del 1^{er} año de Educación Media General a fin de aumentar el rendimiento escolar en los alumnos.

OBJETIVOS ESPECIFICOS:	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO DE EJECUCIÓN	EVALUACIÓN
Facilitar a los docentes las ventajas del uso de las estrategias creativas de enseñanza Instruir a los docentes sobre Los diferentes tipos de estrategias creativas	Taller de sensibilización sobre el uso de las nuevas estrategias de enseñanza. Elaboración de guía instruccional sobre el uso de nuevas estrategias de enseñanza del área	Humanos: Facilitadoras Docentes Materiales: Pizarra acrílica Video Beam Marcadores Borrador Hojas de papel bond Tijeras Pega Papel crepe	08 Horas	Formativa

Guia del facilitador



Estrategias Creativas dirigidas a los docentes
para promover el aprendizaje significativo de los alumnos

INTRODUCCIÓN

La creatividad y la práctica de la pedagogía son dos procesos que están estrechamente relacionados entre sí.

El desarrollo de la creatividad, no sólo corresponde al aprendizaje de los alumnos, sino también, y en igualdad de condiciones, al trabajo realizado por los profesores en el aula.

El docente de hoy, debe entender que enseñar no es sinónimo de transmitir cultura, sino de capacitar al alumno para que por sí mismo la integre, recree y enriquezca.

Por ello es necesario preparar al hombre para la vida, despertar en él, la curiosidad, estimular su creatividad, debe dejársele formular sus propias hipótesis y conclusiones, aunque éstas sean erróneas, hay que darle la oportunidad de que el mismo lo compruebe; si el docente se propone educar para el cambio y capacitar para la innovación debe hacerlo creativamente.

En este orden de ideas, se impone el desarrollo de la creatividad como alternativa de cambio en el campo educativo, convirtiéndose en el puente que permitirá establecer una adecuada interrelación entre las actividades de los alumnos y profesores teniendo como norte conducir al alumno por el camino de la construcción de su propio aprendizaje, fomentando su pensamiento independiente y vinculándolo con su propia realidad.

Características generales del taller

Objetivo general

Instruir a los docentes en el uso de estrategias creativas que contribuyan al desarrollo del aprendizaje significativo en los alumnos de 1er año.

Objetivo específico

- ✓ Explicar los tipos de estrategias de aprendizaje e importancia.
- ✓ Describir las estrategias creativas y su importancia en el proceso educativo.
- ✓ Demostrar las ventajas de utilizar estrategias creativas en el proceso de enseñanza aprendizaje a fin de incrementar el rendimiento académico.

Dirigido: a los 26 docentes que laboran en 1er año de la U.E Generalísimo Francisco de Miranda de Puerto La Cruz.

Duración: 8H, (1 día con 2 sesiones, mañana y tarde)

Recursos Humanos: Facilitadores y Participantes.

Tecnológicos: Laptop, Video Beam, C.D.

Materiales: Pizarra, Marcadores, Papel bond, Tijera, Pega, Papel crepe, Carpeta contentiva al material informativo del taller.

PLANIFICACIÓN DEL TALLER

Objetivo Terminal: Concientizar a los docentes sobre las ventajas de aplicación de estrategias creativas en el aula.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	CONTENIDO	ESTRATEGIA METODOLÓGICA	RECURSOS	EVALUACIÓN	TIEMPO
Señalar la importancia de las estrategias en el proceso educativo	• Estrategias. Definición • Tipos de estrategias • Características de las estrategias • Importancia de las estrategias dentro del aula	Dinámica de grupo de presentación	Humanos: Facilitadores Participantes Tecnológicos: Laptop Video beam Cd Materiales; Pizarra Marcadores Papel Bond y crepe Tijeras Pegas Guía instruccional	Tipo: Autoevaluación Formativa	08 Horas
Señalar la utilidad de la creatividad en el proceso educativo	▪ Creatividad. Definición ▪ Elementos de la creatividad ▪ La enseñanza creativa	Lluvia de Ideas			
Reconocer la efectividad de las estrategias creativas como instrumento para lograr un aprendizaje significativo	▪ Estrategias creativas. Definición ▪ Aplicación de las estrategias creativas en el proceso de enseñanza aprendizaje ▪ Ventajas del uso de estrategias creativas en el aula ▪ Sugerencias de estrategias creativas que se pueden aplicar en el aula: ▪ Mapa mental brainstorming o lluvia de ideas ▪ Mapa conceptual ▪ Análisis morfológico ▪ Seis sombreros para pensar ▪ Resolución de problemas ▪ 4x4x4 (método Polya)	Exposición por parte de los facilitadores Preguntas y Respuestas Discusión Socializada Exposición oral por parte de las docentes			

Sesión Nº 01

HORA	Proceso Preinstruccional
8:00–8:30 am	Saludo, Bienvenida y presentación de los facilitadores Dinámica de grupo de presentación Preguntas Exploratorias
	Proceso Coinstruccional
8:30 - 10:00 am	Técnica de la pregunta: ¿Se considera usted un buen maestro? ¿Por qué? ¿Qué significa ser un buen maestro? Lluvia de ideas Exposición del tema: las estrategias en el proceso educativo Presentación de láminas en video beam Intervención de los participantes
10:00 – 10:20 am	Receso: refrigerio
10:20 -11:20 am	Exposición del tema: LA CREATIVIDAD EN EL PROCESO EDUCATIVO Exposición del tema: las estrategias en el proceso educativo Presentación de láminas en video beam
	Proceso Postinstruccional
11:20 -12:30 m.	Elaboración de mesas de trabajo Exposición oral por parte de los integrantes de cada mesa de trabajo

Sesión Nº 02

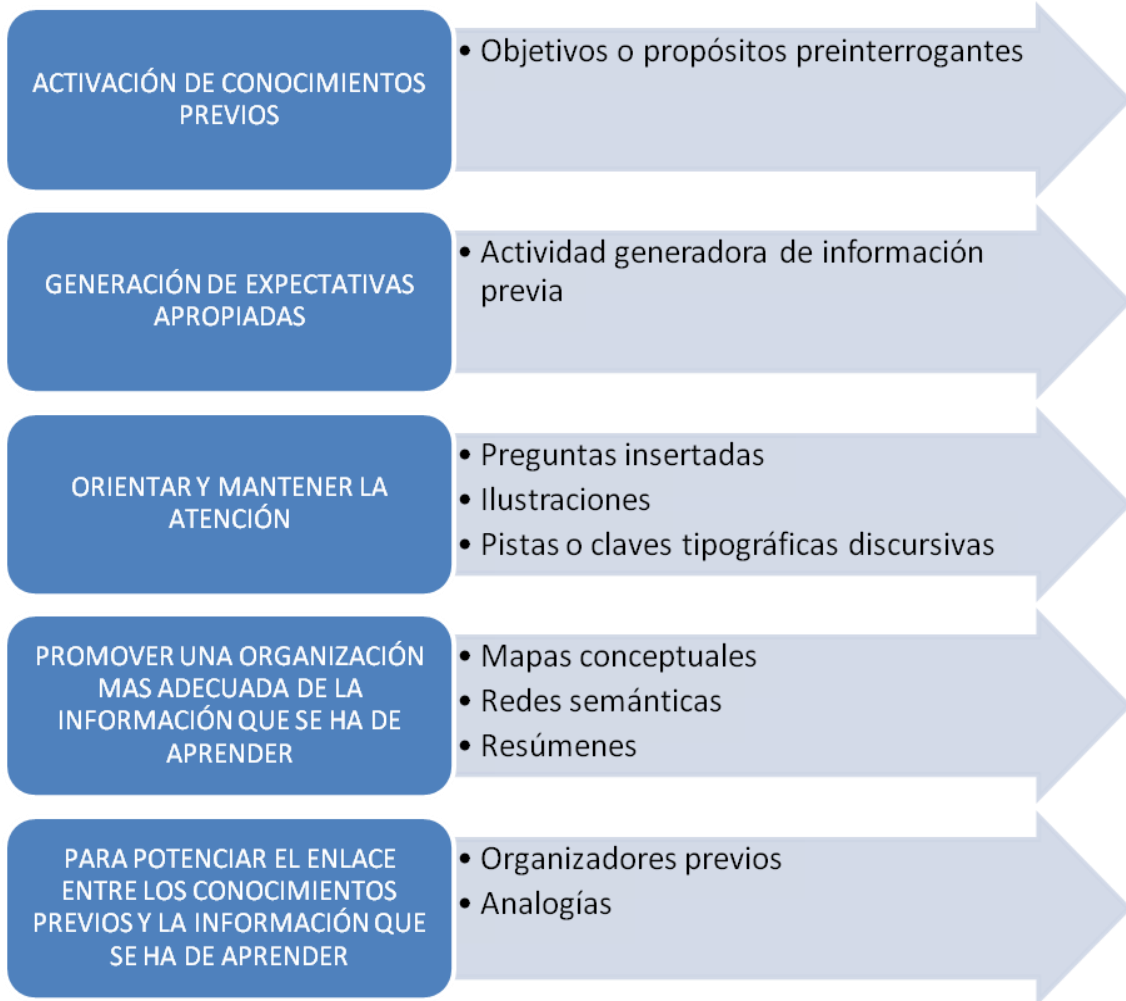
HORA	Proceso Preinstruccional
1:30–2:00 pm	Dinámica de grupo Preguntas Exploratorias
	Proceso Coinstruccional
2:00 - 4:00 pm	Técnica de la pregunta: ¿Conoce usted lo que son las estrategias creativas? ¿Estaría dispuesto a utilizar las estrategias creativas en su planificación diaria ? Lluvia de ideas Exposición del tema: Estrategias creativas Presentación de láminas en video beam Intervención de los participantes
	Proceso Postinstruccional
4:00 - 5:00 pm.	Elaboración de trabajos individuales Exposición oral de cada trabajo realizado
5:00 – 5:30 pm.	Elaboración de conclusiones Compartir Despedida

CLASIFICACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA





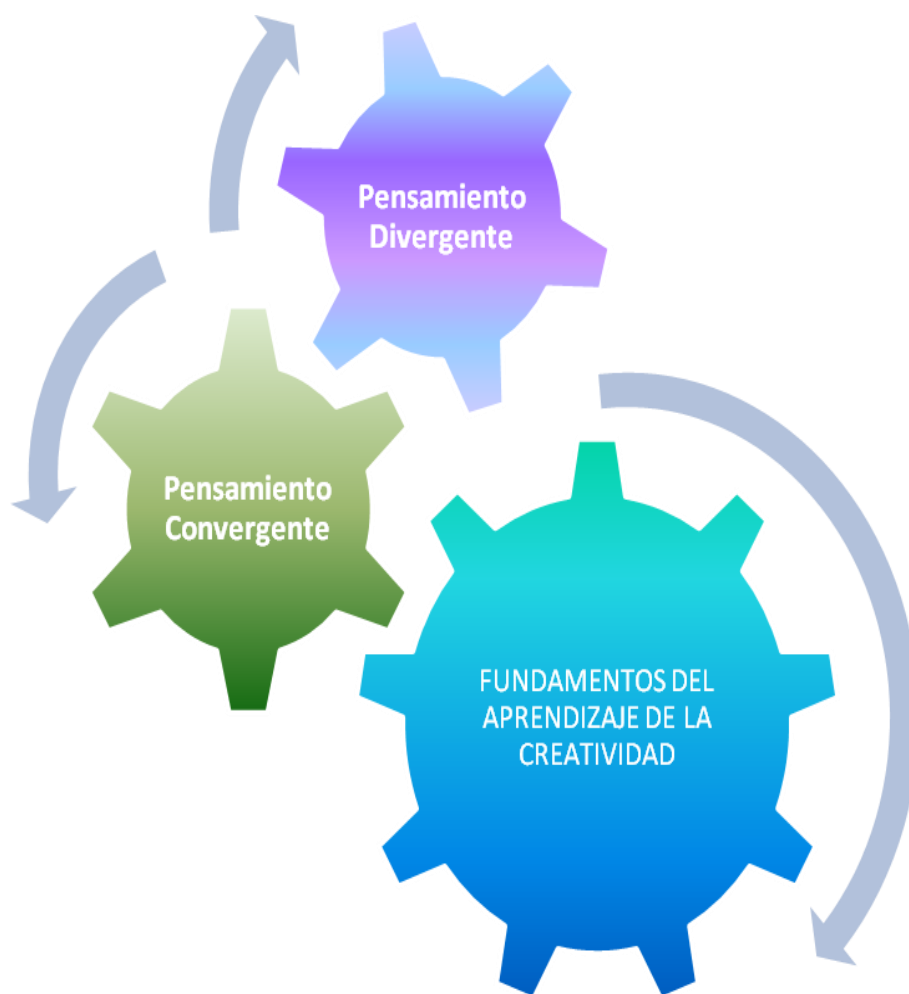
**Clasificación de las estrategias de enseñanza según el proceso cognitivo
elicitado.**

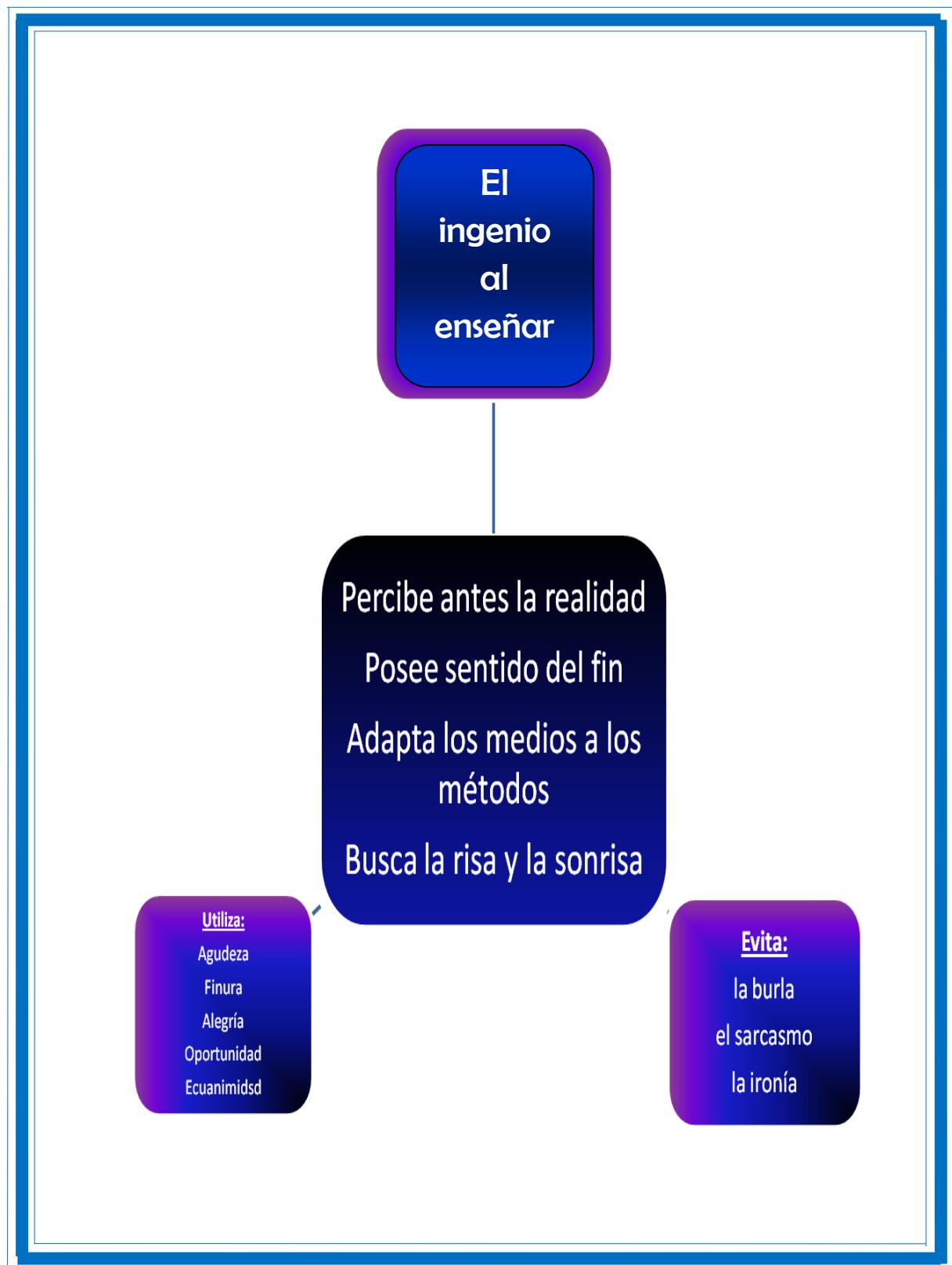


La creatividad humana



CREATIVIDAD Y APRENDIZAJE





**LA IMAGINACIÓN ES UNA ACTIVIDAD MENTAL BASADA EN
LA PERCEPCIÓN, LA MEMORIA Y EL PENSAMIENTO**

- Reproducir ideas o imágenes

- Crear asociaciones de ideas y de imágenes



- Solución múltiple de problemas

- Relaciones entre ideas, cosas u objetos, que a su vez dan lugar al pensamiento analógico

ALGUNAS ESTRATEGIAS CREATIVAS



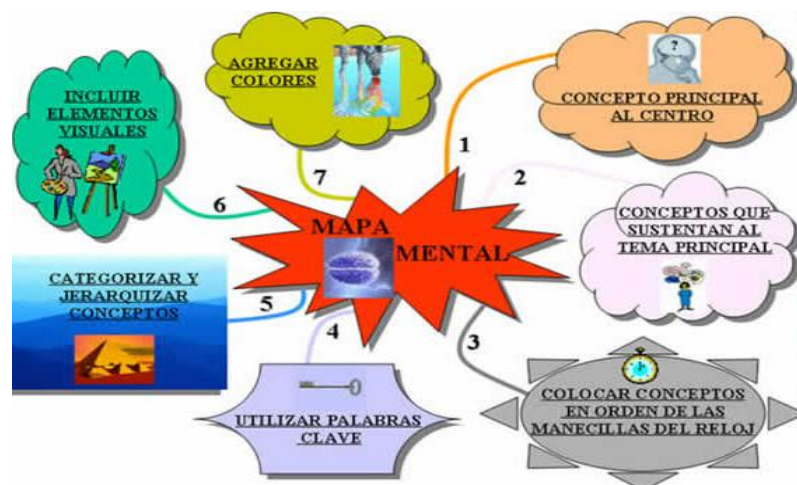
MAPAS MENTALES

Es una técnica creada por Tony Buzán, investigador en el campo de la inteligencia y presidente de la Brain Foundation.

Para su elaboración se siguen los siguientes pasos:

1. Se toma una hoja de papel, grande o pequeña, según sea un mapa grupal o individual.
2. El problema o asunto más importante se escribe con una palabra o se dibuja en el centro de la hoja.
3. Los principales temas relacionados con el problema irradian de la imagen central de forma ramificada.
4. De esos temas parten imágenes o palabras claves y se trazan sobre líneas abiertas, sin pensar, de forma automática pero clara.

Las ramificaciones forman una estructura nodal.



BRAINSTORMING

Es una técnica eminentemente grupal para la generación de ideas, se conoce también como torbellino de ideas, tormenta de ideas, remolino de ideas o lluvia de ideas, fue desarrollada por Alex Osborn (especialista en creatividad y publicidad) en los años 40 y publicada en 1963 en el libro “Applied Imagination”.

Pasos a seguir para su utilización:

1. Hacer el planteamiento del tema a tratar.
2. Nombrar un facilitador para el ejercicio.
3. Establecer un tiempo durante el cual se va a trabajar.
4. Utilizar una lista de control para mejorar las ideas expuestas.
5. Tras la generación de ideas, establecer en forma grupal, los criterios para evaluar las ideas expuestas.

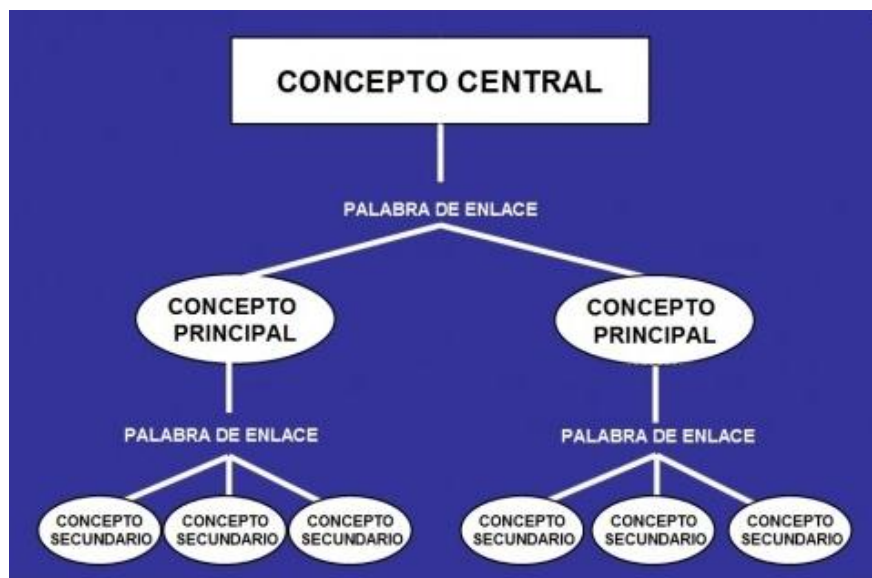


MAPAS CONCEPTUALES

Constituyen una estrategia educativa para construir nuevos conocimientos de forma significativa que integran y modifican la estructura de conocimientos previos, esta técnica fue desarrollada por Joseph Novak en el año 1972, cuando dirigía un proyecto de investigación.

Por su estructura los mapas conceptuales favorecen:

- El aprendizaje significativo.
- El desarrollo de la creatividad.
- La motivación para el autoaprendizaje.
- El desarrollo de nuevo conocimiento
- El trabajo en equipo.



SEIS SOMBREROS PARA PENSAR

Es una técnica creada por Edward de Bono, una herramienta de comunicación utilizada en todo el mundo para facilitar la resolución o el análisis de problemas desde distintos puntos de vista o perspectivas. Se trata de un marco de referencia para el pensamiento que puede incorporar el pensamiento lateral.

El autor nos propone un método que nos permite pensar de manera más eficaz. Los seis sombreros representan seis maneras de pensar y deben ser considerados como directores de pensamiento mas que como etiquetas para el pensamiento, es decir, que los sombreros se utilizan proactivamente y no reactivamente.

Los beneficios derivados del uso de esta técnica son tres:

- Fomenta el pensamiento paralelo.
- Fomenta el pensamiento en toda su amplitud.
- Separa el ego del desempeño.



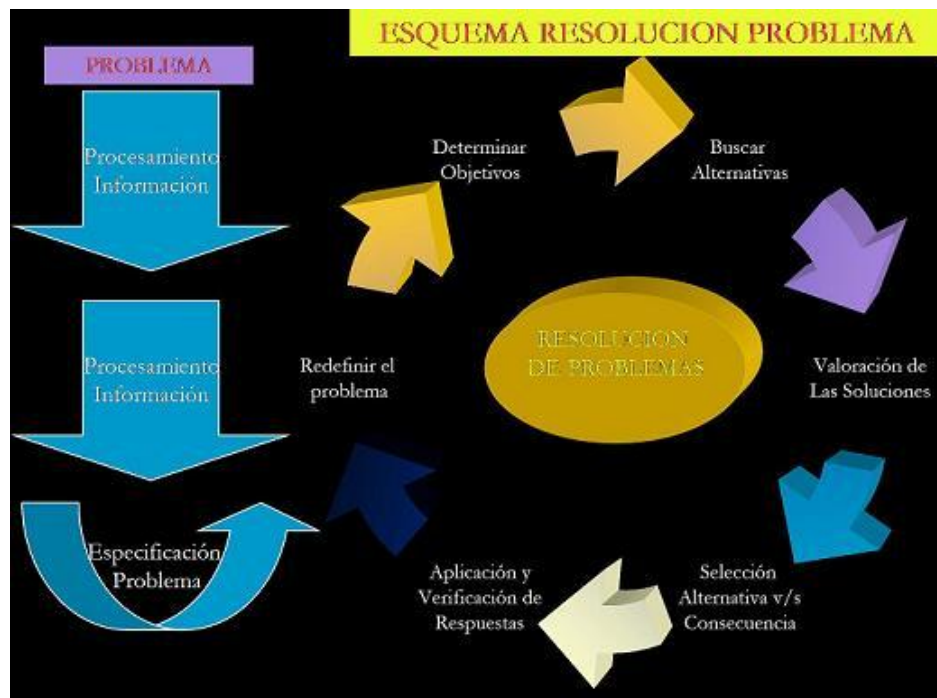
ANÁLISIS MORFOLÓGICO



RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Mediante la aplicación de esta estrategia estimula el proceso cognitivo, el afectivo y la práctica.

- En lo cognitivo, porque activa la capacidad mental del alumno, ejercita su creatividad, reflexiona sobre su propio proceso de pensamiento, transfiere lo aprendido a otras áreas del conocimiento.
- En cuanto a lo afectivo, el estudiante adquiere confianza en sí mismo, reconoce el carácter lúdico de su actividad mental.
- Por último en la práctica desarrolla destrezas en las aplicaciones de las matemáticas en otros campos científicos.



4 X 4 X 4 (MÉTODO POLYA)

George Polya, fue uno de los primeros investigadores que se dedicó a trabajar sistemáticamente este tema. Su aporte ha sido tan importante para la resolución de problemas, que aún hoy está vigente y es la base del trabajo de muchas investigaciones posteriores. De él tomamos, para que nuestros estudiantes puedan enfrentarse exitosamente a los problemas, el método de los cuatro pasos, para el trabajo en clase.



Manual del Participante



Estrategias Creativas dirigidas a los docentes
para promover el aprendizaje significativo de los alumnos

Características generales del taller

Objetivo general

Instruir a los docentes en el uso de estrategias creativas que contribuyan al desarrollo del aprendizaje significativo en los alumnos de 1er año.

Objetivo específico

Explicar los tipos de estrategias de aprendizaje e importancia.

Describir las estrategias creativas y su importancia en el proceso educativo.

Demostrar las ventajas de utilizar estrategias creativas en el proceso de enseñanza aprendizaje a fin de incrementar el rendimiento académico.

Dirigido: a los 26 docentes que laboran en 1er año de la U.E Generalísimo Francisco de Miranda de Puerto La Cruz.

Duración: 8H, (1 día con 2 sesiones, mañana y tarde)

Recursos Humanos: Facilitadores y Participantes

Tecnológicos: Laptop, Video Beam, C.D.

Materiales: Pizarra, Marcadores, Papel bond, Tijera, Pega, Papel crepe, Carpeta contentiva al material informativo del taller.

PLANIFICACION DEL TALLER

MODULO	HORA	TEMA	CONTENIDO
I	8:00–10:00 am	LAS ESTRATEGIAS EN EL PROCESO EDUCATIVO	• Estrategias. Definición • Tipos de estrategias • Características de las estrategias • Importancia de las estrategias dentro del aula
II	10:10-12:30 m	LA CREATIVIDAD EN EL PROCESO EDUCATIVO	▪ Creatividad. Definición ▪ Elementos de la creatividad ▪ La enseñanza creativa
III	1:30–4:00 pm 4:00–5:00 pm	ESTRATEGIAS CREATIVAS	▪ Estrategias creativas. Definición ▪ Aplicación de las estrategias creativas en el proceso de enseñanza aprendizaje ▪ Ventajas del uso de estrategias creativas en el aula ▪ Sugerencias de estrategias creativas que se pueden aplicar en el aula: ▪ Mapa mental brainstorming o lluvia de ideas ▪ Mapa conceptual ▪ Análisis morfológico ▪ Seis sombreros para pensar ▪ Resolución de problemas ▪ 4x4x4 (método Polya) ▪ Aplicación de estrategias creativas por mesas de trabajo ▪ Exposiciones por mesa de trabajo ▪ Reflexión ▪ Evaluación del taller

LAS ESTRATEGIAS EN EL PROCESO EDUCATIVO

Para Rodríguez. D (1993) las estrategias metodológicas son la “adecuación del ambiente, tiempo, experiencia y actividades ordenadas en forma lógica a una situación individual y de grupo, y de acuerdo a los principios y objetivos preestablecidos y a los que surjan en el proceso” Pág. 26.

La metodología es la opción que toma el docente para organizar el proceso de enseñanza – aprendizaje, teniendo presente una serie de factores que condiciona dicha actuación, como lo es el contenido de la materia que imparte, el grado de madurez de los alumnos que pretende enseñar, la finalidad que persigue con el contenido, los recursos disponibles, el currículo vigente, su propio pensamiento profesional y la reacción del alumnado. Estos aspectos son determinantes en la planificación que realiza el docente para facilitar el desarrollo de una clase.

La planificación de estrategias metodológicas permite al docente aproximarse al máximo hacia la obtención de las finalidades previstas, a través de actividades concretas, activas, creativas y graduales; de esta manera, estas actividades actúan como vehículos facilitadores del aprendizaje, a la vez que favorecen al conocimiento y la comprensión de los distintos elementos y factores que configuran el medio que rodea al alumno. En este contexto, las estrategias metodológicas son una serie de pasos que determina el docente para que los alumnos consigan apropiarse del conocimiento, o lograr un aprendizaje significativo, la cuales serán detallada en particular en su forma sugerida de uso.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA

Díaz, F. y Hernández, G. (1999) manifiestan que son “procedimientos que el agente de enseñanza utiliza en forma reflexiva y flexible para promover el logro del aprendizaje significativo en los alumnos”. Se puede decir, que la estrategias de enseñanza son el tipo de experiencia o condiciones que el maestro crea para favorecer el aprendizaje del alumno. Define como se van a producir las interacciones entro los alumnos, el profesor, los materiales didácticos, los contenidos del currículo y la infraestructura, entre otros. Pág. 223.

Diversas estrategias de enseñanza pueden incluirse antes (preinstruccionales), durante (coinstruccionales) o después (postinstruccionales) de un contenido curricular específico o en la dinámica del trabajo docente. En este sentido, se presentara una clasificación de las estrategias de enseñanza, basadas en su momento de uso y presentación.

Las estrategia preinstruccional por lo general preparan y alertan al estudiante en relación a que y como va a prender (activación de conocimiento y experiencias previas), y le permiten ubicarse en el contexto de aprendizaje pertinente. Algunas de las estrategias preinstruccionales típicas son: los objetivos y los organizadores previos.

La estrategia construccional apoya los contenidos curriculares mediante los procesos mismos de enseñanza. Cubre funciones como las siguientes: detección de la información principal, conceptualización de los contenidos, delimitación de la organización, estructura e interrelaciones entre dicho contenido y mantenimiento de atención y motivación. Aquí pueden

incluirse estrategias como: ilustraciones, redes semánticas, mapas conceptuales, entre otros.

A su vez las estrategias postinstruccionales se presentan después del contenido que se ha de aprender, y permiten al alumno formar una visión sintética, integradora e incluso crítica del material. En otros casos le permite valorar su propio aprendizaje. Algunas de las estrategias postinstruccionales más reconocidas son: preguntas intercaladas, resúmenes finales, redes semánticas y mapas conceptuales.

Las distintas estrategias de enseñanza que se mencionaron pueden usarse simultáneamente, incluso es posible hacer algunos híbridos según el profesor lo considere necesario. El uso de la estrategia dependerá del contenido de aprendizaje de las actividades que deberán, realizar los alumnos, de las actividades didácticas efectuadas y de ciertas características de los aprendices (nivel de desarrollo, conocimiento previo, entre otros). A continuación se describen las estrategias de enseñanza mencionadas:

ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

Son procedimiento (conjunto de pasos, operaciones o habilidades) que un aprendiz emplea en forma consciente, controlada e intencional como instrumentos flexibles para aprender significativamente y solucionar problemas, Díaz, F. (2002); es decir, que estos procedimientos deben estar planificados de acuerdo a las necesidades de los alumnos, ya que son ejecutadas intencionalmente por ellos siempre que se le demande aprender, recordar o solucionar sobre un contenido de aprendizaje escolar.

La ejecución de la estrategia de aprendizaje ocurre acompañado con otro tipo de recurso y proceso cognitivos de que dispone el alumno por ejemplo: la atención y codificación de información, los conocimientos previos estratégicos (saber cómo acceder al conocimiento) y los metacognitivos (conocimiento sobre conocimiento). Algunas estrategias de aprendizaje que se pueden mencionar: Técnica expositiva, técnica de interrogatorio, técnica de discusión, técnica de la demostración y métodos de proyectos

IMPORTANCIA DE LA ESTRATEGIA DENTRO DEL AULA

En el proceso de enseñanza-aprendizaje que se lleva a cabo en el aula, intervienen dos agentes humanos: el alumno y el profesor. Se trata de personas que aprenden y enseñan a la vez, que tienen unos roles determinados en cada situación; personas que desarrollan y ponen en práctica una serie de habilidades, emociones y sentimientos, que perciben la situación y se perciben a sí mismo de manera diferente, que actúan a partir del conocimiento y experticias anteriores.

Por ello, saber aplicar la estrategia metodológica adecuada, es de gran importancia en el proceso educativo; a veces, como docentes, se planifican estrategias para desarrollar conocimientos que se quiere que obtenga el alumno, pero no se planifica el tipo de habilidad que necesita desarrollar para poder adquirir esos conocimientos.

La mayoría de la veces el trabajo en el aula consiste en explicar conceptos, en dar información, y en hacer ejercicio para comprobar si esos conceptos se entendieron, muchas veces lo que no se explica ni se trabaja son las distintas estrategias o métodos que los alumnos pueden emplear

para realizar un ejercicio o absorber una determinada información..

Los alumnos con malas estrategias muchas veces acaban creyéndose incapaces y por lo tanto, este problema de estrategias se convierte en un problema de motivación y por ende de bajo rendimiento. Cambiar las estrategias a las que se está acostumbrado a usar exige una profunda reflexión sobre lo que se ha hecho hasta ese momento. Por lo tanto otra manera de trabajar la estrategia es ayudar a los alumnos a reflexionar sobre su propio proceso de aprendizaje, hacerle preguntas que le hagan pensar en que le funciona y que no le funciona.

Si lo que diferencia un alumno de otro es el tipo de estrategia que utiliza, ello implica que también el docente debe identificar qué estrategia determina el éxito o el fracaso de la materia que dirige. Por eso debe planificar estrategias novedosas para hacer más claro y exitoso el aprendizaje de los alumnos evitando así la frustración como profesor de la materia que imparte.

CREATIVIDAD

Para Piaget, J. (1999) la creatividad es la manifestación cúspide de la inteligencia, concebida como la expresión de equilibrios de la estructura cognitiva del ser humano con el medio.

Por su parte De la Torre, S. (1982), considera que “la creatividad consiste en generar ideas nuevas y comunicarlas, además es la energía potencial para llevar a cabo cambios en nuestro entorno cotidiano”. Pág.117.

Como complemento, otros autores como López B. Y Recio, H (1998) “la creatividad es un estilo que tiene la mente para procesar la información, que se manifiesta mediante la generación de ideas, objetos y enfoques con cierto grado de originalidad, que pretende impactar o transformar la realidad presente del individuo”.Pág. 53

De acuerdo con los mencionados autores, la creatividad es la capacidad del cerebro para crear cosas nuevas y resolver problemas en una forma original, así mismo se resaltan aspectos puntuales que componen la creatividad como son que se estructura a nivel cognitivo, que los estímulos ambientales son determinantes en el desarrollo de la creatividad, que el individuo es capaz de generar ideas novedosas y que originan cambios propicios en su entorno cotidiano.

Condiciones que cualquier docente posee y puede enriquecer cuando le da apertura a la necesidad de mejorar su práctica pedagógica, con dedicación y entusiasmo, a manera de favorecer el intercambio de saberes que se desarrolla en el aula.

ELEMENTOS DE LA CREATIVIDAD

La creatividad siendo un sistema dinámico mental, coordinadora de informaciones que provoca situaciones nuevas e inesperadas, se conforma de los siguientes elementos:

La autoexpresión: Las personas pueden expresar aquello que ven, sienten, oyen y piensan; la autoexpresión puede ayudar al individuo a encontrar su propio estilo.

Curiosidad: A las personas se les permite dar seguimiento a su intuición, sus impulsos y su deseo natural de averiguar, ¿qué son las cosas?, ¿cómo funcionan? y ¿qué sucedería si.....?

Experimentación: Los individuos pueden probar diferentes maneras de utilizar un objeto o un juguete, o de trabajar en un proyecto.

Imaginación: Las personas están en libertad de fantasear, de dedicarse al juego imaginativo o de encontrar muchas posibilidades en aquello en que se están concentrando, probando ideas o planteando soluciones a problemas de la vida cotidiana.

Pensamiento abierto: Los individuos amplían sus aptitudes cognoscitivas para no tener que llegar a una sola respuesta o a un único resultado.

Por lo anterior expuesto, se deduce que estos elementos son muy importantes para fomentar la creatividad en los alumnos, por lo que es

fundamental estimularlos, estableciendo ambientes propicios para que los estudiantes adquieran destrezas en la resolución de problemas, desarrollen su sentido de singularidad, desarrollen su capacidad cognitiva, así como su voluntad y perseverancia en la solución de los problemas que se le presenten.

LA ENSEÑANZA CREATIVA

Por naturaleza el ser humano es creativo, no se trata de un don, ni tampoco de improvisar sino que es fruto del potencial personal y de una actitud transformadora, por lo que la misma, constituye la base del progreso humano. Los factores esenciales para que el docente desarrolle su creatividad vienen dados por la capacidad de comunicación y motivación que imprima al momento de impartir su enseñanza.

Toda enseñanza creativa pretende el desarrollo de las potencialidades del alumno y para ello se debe contar con una serie de estrategias y recursos que la favorezcan, no olvidemos que la misma es flexible y contraria al autoritarismo. Es de vital importancia la actualización de los docentes con respecto al desarrollo de su potencial creador.

De esta manera se estará dando la oportunidad de implementar condiciones externas (exteriorización de las ideas) e internas (procesamiento de la información que internamente lleva a cabo el sujeto), así como también condiciones sociales como ser humano para estimular y desarrollar ese potencial que está olvidado en su pensamiento y utilizarlo como herramienta que le va a facilitar su función mediadora del aprendizaje creando ambientes que promuevan el conflicto cognitivo y se produzca la construcción de un

conocimiento por descubrimiento, exploración e indagación.

ESTRATEGIAS CREATIVAS

Afanador, A. (2009) define las estrategias creativas como la construcción de nuevas maneras de resolver problemas a partir del uso de estrategias que permiten aprender a reflexionar, por lo tanto se consideran estrategias didácticas; partiendo de esta premisa, se deduce que, no hay que enseñar a los alumnos métodos o técnicas universales de aprendizaje, sino a ser creativo, es decir, a ser capaces de actuar intencionalmente en el aprendizaje.

Las estrategias didácticas, como la indagación dirigida, trabajos prácticos de laboratorio, trabajos prácticos experimentales, estudio de casos, investigación-acción, situaciones problemáticas, entre otras, tienen la finalidad de desarrollar la creatividad y son en sí estrategias creativas, siempre y cuando no adopten una posición tradicionalista, rígida e inflexible.

Las estrategias de carácter innovador y creativo buscan entre otros aspectos, desarrollar capacidades y habilidades de ideación, interacción, elaboración, competencia comunicativa, argumentación para expresar y defender los propios puntos de vista, el trabajo colaborativo y el desempeño de roles diversos.

APLICACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS CREATIVAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE

En el proceso de enseñanza-aprendizaje, el docente utiliza un conjunto de acciones para la consecución de los logros académicos, pero a pesar de sus múltiples esfuerzos para lograr que todo el grupo a su cargo obtenga el conocimiento, la mayor parte de los alumnos logran aprendizajes restringidos, poco perdurables, altamente dependientes de la situación instruccional, con mucho o pocos conocimientos conceptuales sobre distintos temas disciplinarios y con pocas herramientas cognitivas que les sirvan para enfrentar por sí mismos nuevas situaciones de aprendizaje pertenecientes a distintos dominios y útiles para ser transferibles a las situaciones de estudios cotidianos.

Esto ocurre así porque muchas veces el docente desconoce los procesos cognitivos, afectivos y metacognitivos implícitos en el aprendizaje significativo y, sobre todo, en la forma de enseñar.

De acuerdo a las investigaciones realizadas como el enfoque constructivista, la neurociencia, el docente de hoy utiliza estrategias creativas que permitan aproximarse al máximo hacia la obtención de las finalidades previstas a través de actividades concretas, activas y graduales, que faciliten la enseñanza.

La aplicación de las estrategias creativas en el aula de clase es de gran ayuda para el docente, cuyo propósito es dotar a los alumnos de estrategias efectivas para el mejoramiento en áreas y dominios determinados (comprensión de textos académicos, resolución de problemas, entre otros).

VENTAJAS DEL USO DE ESTRATEGIAS CREATIVAS EN EL AULA

El uso de estrategias de estrategias creativas en el aula de clase desarrolla un ambiente gratificante, de roles participativos e interactivos, por lo que genera ventajas tanto para el docente como para el alumno.

Ventajas para el docente:

Permite al docente actualizarse y desarrollarse profesionalmente, es decir, ser docente innovador y creativo, capaz de implicar al alumnado en los aprendizajes relevantes de la materia.

El docente se convierte en un mediador del aprendizaje.

Promover una planificación flexible y abierta, incorporando nuevas ideas en su forma de enseñar y actuar, estimuladoras a la hora de impartir la clase.

Induce a los estudiantes hacia el autoaprendizaje de manera que se puedan explotar sus potencialidades, destrezas, habilidades y mejorar la apropiación del conocimiento.

Permite abordar los contenidos de forma fácil, práctica y entendible para el estudiante.

Reduce el temor de los alumnos a manifestar sus ideas.

VENTAJAS PARA EL ALUMNO:

- ✓ El estudiante es protagonista de su propio aprendizaje.
- ✓ Estimula el desarrollo de habilidades cognitivas haciendo el aprendizaje más motivador.
- ✓ Permite confrontar información, pues el aprendiz no se limita solamente a los resultados de su saber, sino que los compara con el resto del grupo.
- ✓ Desarrolla la capacidad de procesar información usando distintos estilos de pensamiento (convergente y divergente).
- ✓ Adquisición de habilidades para generar ideas flexibles y fluidas.
- ✓ Motivación para buscar, aprender y crear.

Permite una alta implicación en el proceso de aprendizaje significativo así como la colaboración y el hecho de compartir con los demás las propias ideas.

Resolver tareas con creatividad incentiva la perseverancia y la constancia.

Estimula el criterio personal, aumenta la autoestima, da la seguridad básica para abrirse a la experiencia.

El aprendiz está en permanente actividad constructiva, asimila los estímulos del medio y los elabora según su propio modo de ser. Superada la etapa de imitación de modelos, conquista su expresión original, personal y comunicativa.

SUGERENCIAS DE ESTRATEGIAS CREATIVAS QUE SE PUEDEN APLICAR EN EL AULA:

Mapa conceptual

Es un organizador gráfico que revela la forma en que se relacionan los conceptos entre sí, va de lo general a lo particular y se lee de arriba hacia abajo. Son muy importantes los conectores que le den sentido a la lectura del mapa.

Esta estrategia le proporciona al alumno la facilidad para la construcción del aprendizaje significativo, permite utilizar ambos hemisferios del cerebro, complementándose los procesos abstractos y psicomotrices.

Los pasos que se deberían seguir para la elaboración de mapas conceptuales serían:

Se toman de un párrafo los conceptos más resaltantes y necesarios para entender el significado del texto, eligiendo el concepto más importante entre todos.

Ordenar los conceptos de mayor a menor generalidad. Aquí los estudiantes tendrán diferentes opiniones, lo cual es muy positivo, pues hay más de un modo de entender un texto.

Una vez definida la jerarquía conceptual, se comienza con la elaboración del mapa. Serán los estudiantes quienes elijan las palabras que unen los conceptos para formar las proposiciones válidas.

Se buscan relaciones cruzadas entre los conceptos y los estudiantes serán los que sugieran las palabras de enlace.



Mapa mental

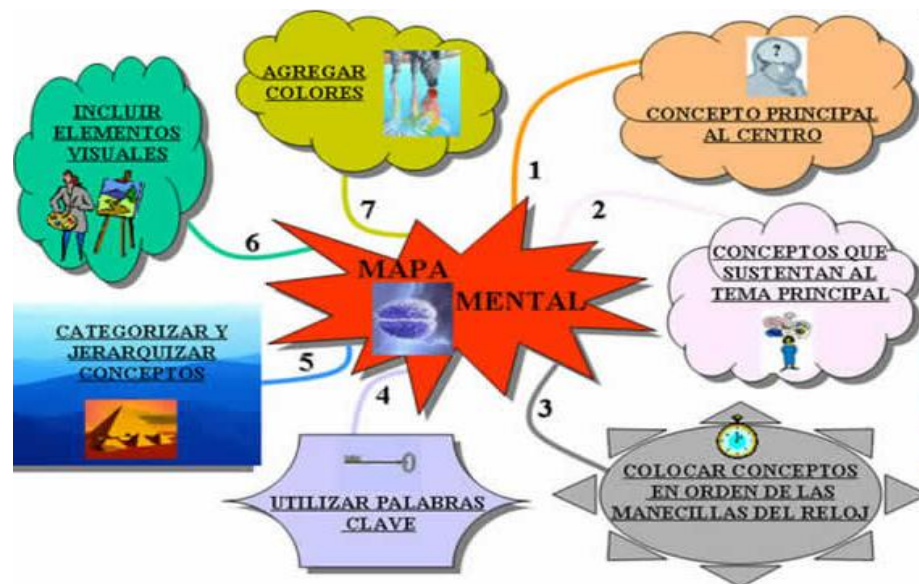
Es una técnica que permite la organización de la información en un diagrama no lineal que utiliza habilidades y destrezas de ambos lados del cerebro, el cual a su vez realiza la representación adecuada del tema propuesto en un momento determinado, para luego ilustrar gráficamente la manera en como esa persona percibe la información.

Esta técnica facilita la organización de la información gráficamente, lo cual es atractivo para el alumno con aptitudes destacadas en el aprendizaje visual, asimismo la sistematización de lo aprendido y ayuda a distinguir los

niveles de ideas identificando su selección.

Se inicia con una palabra, expresión o idea central colocada en un espacio común de escritura, seguidamente, los participantes generan una lista de ideas relacionadas y las organizan después en un gráfico, señalando las relaciones mediante líneas o flechas que representan las conexiones. Esta técnica es útil para analizar un concepto complejo descomponiéndolo en elementos más sencillos y aclarando su relación. Se pide a los participantes a la realización de una tormenta de ideas, escribiendo en una lista frases y conceptos fundamentales e interrelacionados.

Finalmente propicia que los estudiantes realicen un diagrama de la idea central y vayan añadiendo asociaciones primarias y secundarias. Sugiere que los participantes determinen la forma en que se relacionan los elementos, dibujando líneas o flechas para mostrar las conexiones. Logrando como resultado la definición del concepto a través de las relaciones que constituyen la red.



Brainstorming o lluvia de ideas

Es una estrategia o técnica que se focaliza en la generación de ideas creativas y soluciones planteadas por los integrantes de un grupo en un ambiente escolar donde prevalece la imaginación, la libertad de pensamiento y un espíritu recreativo.

Esta técnica es utilizada frecuentemente ya que propicia la generación de ideas que contribuyen a un determinado propósito, proponer ideas o conocimientos por parte de cada uno de los participantes sobre un tema y/o problema y colectivamente llegar a una síntesis, conclusiones o acuerdos comunes. La finalidad de esta técnica es desarrollar la capacidad de elaboración de ideas originales, estimular el ingenio, promover la búsqueda de nuevas soluciones y estimula la participación y el trabajo en equipo. Para desarrollar esta técnica es indispensable considerar al menos los siguientes elementos:

- Determinar un problema, estableciendo un tiempo límite.
- Aportar ideas que lleven a la posible solución del problema.
- A partir de la generación de un listado amplio, se puede generar una selección de ideas.
- Evaluación de las ideas para llegar a una solución grupal final (las ideas se pueden agrupar por temas).

El orden de las ideas presentadas por los participantes en gran medida propicia y garantiza que su participación sea activa, rápida y suficiente, por tanto, fomenta la elaboración del conocimiento y soluciones de manera libre e informal, favoreciendo así la imaginación y la creatividad.



Análisis morfológico

Es una de las técnicas más valiosas para generar gran cantidad de ideas en un corto período de tiempo; es además un método analítico combinatorio de ideación creativa consistente en descomponer un concepto o problema en sus elementos esenciales o estructuras básicas. Con sus rasgos o atributos se construye una matriz que nos permitirá multiplicar las relaciones entre tales partes.

El método se fundamenta en tres fases: el análisis, la combinación y la búsqueda morfológica y los pasos a seguir para su ejecución son los siguientes:

Especificar el problema o situación a mejorar.

Analizar los elementos que lo componen, los cuales pueden referirse a procesos, funciones, aspectos, entre otros.

Hacer una lista de las alternativas posibles de cada elemento.

Probar combinaciones diferentes, es decir, debajo de cada parámetro hay que relacionar tantas variaciones como se deseen para ese parámetro. El número de parámetros y variaciones determinará la complejidad de la matriz. Por ejemplo, una matriz con diez parámetros, cada uno de los cuales tienen diez variaciones y produce 10. 000 millones de combinaciones potenciales.

Cuando la matriz esté terminada, hay que hacer recorridos al azar a través de los parámetros y variaciones, seleccionando uno o más de cada columna y luego combinarlos de formas completamente nuevas. Se pueden examinar todas las combinaciones de la matriz para ver la manera en que afectan al problema.

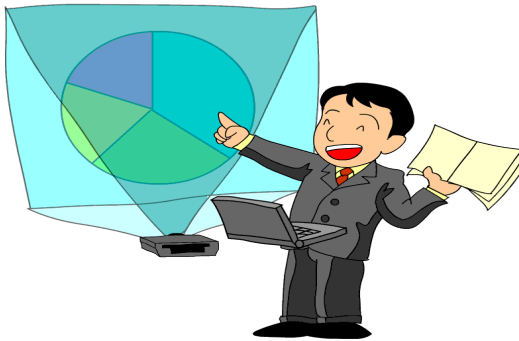
Ejemplo de su aplicación: Mejorar un libro de texto.

Los elementos que se van a considerar para la solución de este problema son: el tamaño del libro, el tipo de página y su contenido, como se puede observar en la siguiente tabla:

Tamaño	Páginas	Contenido
1. Pequeño	1. Papel normal	1. Fotos
2. Mediano	2. Papel satinado	2. Imágenes escaneadas
3. Grande	3. Papel de Hilo	3. Dibujos

A continuación el análisis morfológico:

Haciéndolo al azar se escogería la combinación 1-2-3, resultando: un libro pequeño de páginas satinadas cuyo contenido serían los dibujos.



Seis sombreros para pensar

Es una técnica que ayuda a analizar los pensamientos antes de actuar o llevarlos a cabo para facilitar la resolución o el análisis de problemas desde distintos puntos de vista o perspectivas. Se trata de un marco de referencia para el pensamiento que puede incorporar el pensamiento lateral.

Este método proporciona la expresión legítima de sentimientos e intuiciones sin justificaciones ni disculpas, y al mismo tiempo pueden utilizarse diferentes aspectos del pensamiento en la mejor secuencia posible.

Para su desarrollo se separa el pensamiento en seis modos, cada uno de los cuales es representado por un sombrero de un color distinto. La metodología consiste en que, durante una reunión de pensadores, en cualquier momento uno de ellos puede ponerse uno de los sombreros o se le puede pedir que se lo quite. Todas las personas de la reunión pueden usar un sombrero de un color concreto durante un tiempo determinado, y es así

como cada uno de los pensadores van dando sus ideas desde distintos roles representados por los colores de los sombreros.

De este modo, utilizando distintos enfoques nuestras decisiones y planes podrán mezclar la ambición, habilidad en la ejecución, sensibilidad, creatividad y buenos planes de contingencia. Para poner en práctica la técnica, es imprescindible saber a qué modo de pensamiento se corresponde cada uno de los seis sombreros:

- *El Sombrero Blanco*: Tiene que ver con la información disponible, es neutral y objetivo. Trata hechos, cifras, necesidades y ausencias de información.
- *El Sombrero Rojo*: Tiene que ver con la intuición, los sentimientos y las emociones. Permite exponer una intuición o sentimiento sin tener que justificarla.
- *El Sombrero Negro*: Es el sombrero del juicio y la cautela. Debe ser siempre lógico y en ningún sentido es un sombrero negativo o inferior a los demás. Se utiliza para señalar por qué una sugerencia no encaja en los hechos, la experiencia disponible, el sistema utilizado, o la política que se está siguiendo.
- *El Sombrero Amarillo*: Tiene que ver con la lógica positiva, representando los valores y beneficios de cualquier tema a tratar. Debe ser utilizado para mirar adelante hacia los resultados de una acción propuesta o que ya ha ocurrido.
- *El Sombrero Verde*: Es el sombrero de la creatividad, alternativas, propuestas, busca lo que es interesante, estímulos y cambios.
- *El Sombrero Azul*: Este es el sombrero de la vista global. No se enfoca en el asunto propiamente dicho sino vigila el proceso del pensamiento,

es el papel de director de orquesta.

Las ventajas de ésta técnica son que estimula la creatividad, mejora la generación de nuevas ideas, promueve las relaciones positivas, Fomenta el pensamiento paralelo, separa el ego del desempeño, produce mejores y más rápidas decisiones y aumenta la innovación.

El ejemplo clásico es el eterno pesimista al que, por petición de su jefe o su grupo, ha de ponerse el sombrero amarillo del pensamiento positivo y contar a los demás cómo se ve el mundo desde allí. Salir de la posición tradicional y rutinaria en que sin darnos cuenta nos encasillamos, nos lleva a construir nuevas categorías de conocimiento. Nos permite acceder a un estado de plena consciencia acerca de los que somos, los que decimos, lo que pensamos, pero sobre todo, del filtro emocional que le aplicamos a nuestros pensamientos. Una forma de resumir sería: fíjate bien en el sombrero que llevas puesto antes de tomar cualquier decisión. El color de tus pensamientos es el color de tu posición emocional. ¿Qué piensas? O ¿Qué sientes?



Resolución de problemas

Es la forma de actividad o pensamiento dirigido en los que, la representación cognoscitiva de la experiencia previa y los componentes de una situación problemática actual, son reorganizados, transformados o re combinados para lograr un objetivo diseñado.

La resolución de problemas pone en juego el despliegue de contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales, es decir, implica tanto significatividad lógica como psicológica o fenomenológica. El aprendizaje en su naturaleza idiosincrásica puede particularmente, transformar el significado lógico de la materia en producto de aprendizaje psicológicamente significativo.

La aplicación de esta estrategia estimula el proceso cognitivo, el afectivo y la práctica. En lo cognitivo, porque activa la capacidad mental del alumno, ejercita su creatividad, reflexiona sobre su propio proceso de pensamiento, transfiere lo aprendido a otras áreas del conocimiento. En cuanto a lo afectivo, el estudiante adquiere confianza en sí mismo, reconoce el carácter lúdico de su actividad mental. Por último en la práctica desarrolla destrezas en las aplicaciones de las matemáticas en otros campos científicos.

De igual manera, permite al alumno descubrir la relación entre lo que sabe y lo que se le pide, puesto que tiene que dar una solución correcta al problema que se le plantea.

En el siguiente problema:

Unos niños llevan a clase caramelos. Andrés lleva 5, María 8, José 6, Carmen 1 y Daniel no lleva ninguno. ¿Cómo repartir los caramelos de forma equitativa?

¿Cuál es el conocimiento matemático que permite resolverlo?

¿Qué significado intuitivo permite construir sobre dicho conocimiento?

Desde el punto de vista de la enseñanza de las matemáticas, las reflexiones anteriores deben concretarse a la edad y conocimientos de los alumnos. No podemos proponer los mismos problemas a un matemático, a un adulto, a un adolescente o a un niño, porque sus necesidades son diferentes. Hay que tener claro que la realidad de los alumnos incluye su propia percepción del entorno físico y social y componentes imaginadas y lúdicas que despiertan su interés en mayor medida que pueden hacerlo las situaciones reales que interesan al adulto.

En consecuencia, la activación del conocimiento matemático mediante la resolución de problemas reales no se consigue trabajando de forma mecánica situaciones "reales", aunque sean muy pertinentes y significativas para el adulto, ya que éstas pueden no interesar a los alumnos.



4x4x4 (Método Polya)

Mediante ésta técnica se plantea la Resolución de Problemas como una serie de procedimientos que, en realidad, se utiliza y se aplica en cualquier campo de la vida diaria.

Para ser más precisos, Pólya expresa: “Mi punto de vista es que la parte más importante de la forma de pensar que se desarrolla en matemática es la correcta actitud de la manera de tratar los problemas, tenemos problemas en la vida diaria, en las ciencias, en la política, tenemos problemas por doquier.

La actitud correcta en la forma de pensar puede ser ligeramente diferente de un dominio a otro pero solo tenemos una cabeza y por lo tanto es natural que en definitiva haya sólo un método de enfrentar toda clase de problemas. Mi opinión personal es que lo central en la enseñanza de la matemática es desarrollar tácticas en la Resolución de Problemas”.

Él plantea una metodología basada en cuatro etapas para resolver cualquier tipo de problema, las cuales se detallan a continuación:

Comprender el Problema.

Es decir, esta es la etapa para determinar la incógnita, los datos, las condiciones, y decidir si esas condiciones son suficientes, no redundantes, ni contradictorias.

Concebir un Plan

En esta etapa del plan el problema debe relacionarse con problemas semejantes. También debe relacionarse con resultados útiles, y se debe determinar si se pueden usar problemas similares o sus resultados.

Ejecución del Plan.

Durante esta etapa es primordial examinar todos los detalles y es parte importante recalcar la diferencia entre percibir que un paso es correcto y, por otro lado, demostrar que un paso es correcto. Es decir, es la diferencia que hay entre un problema por resolver y un problema por demostrar.

Él plantea que se debe hacer un uso intensivo de esta serie de preguntas en cada momento. Estas preguntas van dirigidas sobre todo a lo que él llama problema por resolver y no tanto los problemas por demostrar.

En síntesis: al ejecutar el plan de solución debe comprobarse cada uno de los pasos y verificar que estén correctos.

Examinar la Solución

También denominada la etapa de la visión retrospectiva, en esta fase del proceso es muy importante detenerse a observar qué fue lo que se hizo; se necesita verificar el resultado. De hecho, es muy válido verificar si se puede obtener el resultado de otra manera; si bien es cierto que no hay una única forma o estrategia de resolver un problema pueden haber otras alternativas. Precisamente, esta visión retrospectiva tiene por objetivo que

se vea esta amplia gama de posibles caminos para resolver algún tipo de problema.

Un aspecto muy relevante en todo este proceso es la función que tiene el docente. Según Polya, el papel del maestro es “ayudar al alumno”, pero esto debe ser entendido con mucho cuidado. Es difícil llevarlo a la práctica, porque en realidad esa ayuda, como dice él, no tiene que ser ni mucha ni poca; sin embargo, a veces, es un poco subjetivo determinar si el profesor está ayudando mucho o está ayudando poco. La ayuda que dé un profesor debe ser la suficiente y la necesaria.

Por ejemplo, no se puede plantear un problema muy difícil y abandonar al estudiante a su propia suerte pero, tampoco, plantear un problema y que el mismo docente lo resuelva. Si se hace lo último no se enseña nada significativo al estudiante; en otras palabras: es importante que el alumno asuma una parte adecuada del trabajo.

Ejemplo:

Justo en la zona de Punta Escambron ocurrió uno de los peores accidentes de derrame de combustible en la historia del país. Se cree que al menos 2 de los 9 tanques de la barcaza Morris J. Berman se rompieron en el impacto comenzando a derramar parte de los 1.5 millones de galones de combustible utilizados para generar energía eléctrica. Los 1.5 millones de galones de petróleo caben en 125 camiones tanques de los que a diario se ven a diario en la carretera. ¿Cuántos galones de combustible caben en cada camión tanque?

Resolución:

Comprender el problema:

La cantidad de petróleo en la barcaza es 1.5 millones. Esta cantidad cabe en 125 camiones tanques.

¿Cuál es la capacidad de cada tanque?

Desarrollar un plan:

Dividir 1.5 millones entre 125 camiones.

Llevar a cabo el plan:

$1500000 : 125 = 12000$ galones

Revisar:

$12000 \times 125 = 1500000$ millones

Solución: En cada tanque caben aproximadamente 12000 galones de combustible.

Este modelo debe ser acompañado con una o varias estrategias. Una estrategia muy útil es hacer referencia a problemas que se hayan resuelto anteriormente.

Tu capacidad para resolver problemas se desarrollara cada vez que resuelvas uno.

Lo que se puede enseñar es la actitud correcta ante los problemas, y enseñar a resolver problemas es el camino para resolverlos (...). El mejor

método no es contarles cosas a los alumnos, sino preguntárselas y, mejor todavía, instarles a que se pregunten ellos mismos.



REFLEXIONES FINALES DE LA PROPUESTA

El profesor es el mediador entre el estudiante y su mundo, le ayuda a estructurar sus percepciones en síntesis significativas. Los jóvenes están abiertos a todas las posibilidades, a todos los desarrollos y a todas las sorpresas. Por tanto, las actividades en el aula tienen que moverse sobre la línea de innovar y deben inspirarse en la creatividad.

Requerimos más que nunca de un profesional creativo, generador de conocimiento, que constantemente ponga a prueba las teorías y principios de intervención, adaptador del currículum a las características de sus estudiantes, provocador de procesos en el aula, que alimente la discusión, el debate, que establezca relaciones positivas, capaz de trabajar en forma cooperativa y colaborativa, capaz de evaluar atenta y enriquecedoramente el

trabajo, facilitar la búsqueda y construir con sus alumnos el conocimiento, que tome en cuenta los múltiples y diversos elementos que intervienen en el proceso educativo, aplicando un enfoque flexible, integrado, interdisciplinario y crítico en su intervención en el aula.

El aprendizaje está situado en un contexto; que el conocimiento surge del hacer; la comprensión se construye socialmente y que el aprendizaje es fundamentalmente social y colaborativo.

Se propone un nuevo estilo docente, el cual depende en gran medida del perfeccionamiento docente interactivo, que implica una actitud crítica, reflexiva y comprometida con el cambio. Los nuevos escenarios del Siglo XXI, reflejan las tendencias de la sociedad de la información y plantean desafíos y renovadas demandas de mejoramiento cualitativo a la educación impartida en todos los niveles.

CAPITULO VI
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CAPITULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. CONCLUSIONES

De acuerdo con el análisis de los resultados obtenidos a partir de la aplicación de los instrumentos que recogen las observaciones y opiniones de los docentes que imparten clases en el primer año de educación media general, acerca de la utilización de estrategias creativas para mejorar el rendimiento académico en los estudiantes, surgen las siguientes conclusiones:

- Entre las fortalezas con que cuenta la institución estudiada se destaca que la mayoría de los docentes son profesionales graduados en educación y con amplia trayectoria educativa, solo el 8% tiene menos de 2 años de servicio sin embargo; se evidencia carencias que pudieran reproducir un modelo aprendido a lo largo de toda su formación y desmotivación en la carrera docente, aunque la motivación es un proceso interno desde afuera también se puede contribuir y es allí donde un taller de Estrategias Creativas persigue enganchar al docente para que este maneje técnicas y medios diferentes, que le permitan crecer como profesional y sentirse renovado en el ejercicio de su carrera.
- Es evidente que los docentes confrontan limitaciones en el proceso de enseñanza aprendizaje para desarrollar el aprendizaje significativo en los alumnos; pues el análisis de los resultados en cuanto al uso de

estrategias y recursos se refiere, refleja inconsistencia entre lo manifestado por el docente y lo observado en el salón de clase. Las estrategias más utilizadas son la clase magistral, el dictado, usando como recursos la pizarra y el marcador; y esto no responde a las necesidades e intereses del discente, más bien incita a la pasividad en el proceso y obstruye la construcción de nuevos y actualizados conocimientos sobre la base de los ya existentes; no utilizándose de esta manera el gran potencial cerebral del alumno.

- La mayoría de los docentes reconocen la importancia de usar estrategias creativas para fomentar el proceso de enseñanza aprendizaje lo cual evidencio una predisposición a un plan de formación en estrategias creativas, donde se estimule la formación permanente del docente y a la vez se pueda contribuir a aumentar el rendimiento escolar en Educación Media General.
- En relación a estos hallazgos, que favorecen la finalidad de este trabajo se hizo una propuesta de formación para los docentes donde se emplean estrategias creativas para el área practica y teórica que estimulan los dos hemisferios cerebrales y un uso integral del cerebro, además se diseñaron los manuales para el facilitador y participantes para que estos dispongan del material necesario en su formación y puedan desarrollarse profesionalmente, fue validada a través de juicio de experto, profesionales de la misma institución estudiada quienes mostraron interés por el estudio ya que el aumento del rendimiento escolar en Educación Media General es un tema relevante, razón por lo que se considera que es factible de utilizar a favor del desempeño docente y de la educación integral de los alumnos.

Las evidencias anteriores indican que el personal docente involucrado en esta investigación carece de las competencias requeridas para el empleo de estrategias creativas como herramienta de aprendizaje que contribuyan a mejorar la calidad de la enseñanza en el alumnado. Todas estas razones conllevan a capacitar a los docentes para desarrollar su planificación en base a las estrategias creativas que contribuya con el estudiante a trabajar con independencia, desarrolle su propio ritmo de aprendizaje y fomente su creatividad de manera tal que mejore su rendimiento y desempeño académico.

De allí la necesidad de actualización y preparación del docente con respecto al desarrollo de su potencial creador, dándose la oportunidad de crear condiciones internas y externas, así como condiciones sociales como ser humano para estimular y desarrollar ese potencial que tiene y utilizarlo como herramienta para facilitar su función mediadora del aprendizaje, creando ambientes que promuevan el desarrollo cognitivo y se produzca la construcción del conocimiento.

6.2. RECOMENDACIONES

Las estrategias creativas favorecen el desarrollo del proceso enseñanza- aprendizaje de manera significativa y permite un crecimiento integral del individuo.

Tomando en consideración el resultado del análisis obtenido en la presente investigación y las anteriores conclusiones, se recomienda:

- Sugerir al departamento de coordinación académica que ofrezcan talleres de capacitación docente en cuanto al uso de las diferentes

estrategias creativas que se pueden utilizar en el campo de la enseñanza periódicamente.

- Estimular la participación de los docentes en actividades de mejoramiento profesional que contribuyan a facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el alumnado.
- Incentivar el aprendizaje de los estudiantes mediante el uso de estrategias creativas que estimulen los sentidos, el interés, las capacidades de análisis y reflexión en el desarrollo de sus potencialidades.
- Motivar a los docentes en lo que respecta a la búsqueda, selección y empleo de materiales y recursos didácticos que respondan a las necesidades e intereses del educando para promover la adquisición de aprendizaje significativo en las diferentes áreas educativas.
- En este sentido el docente debe desplegar todas las dimensiones de la inteligencia superando paradigmas obsoletos, ortodoxos y limitantes que frenan y constituyen una barrera al desarrollo del potencial creador del aprendizaje significativo y duradero.
- Se recomienda a los docentes que al planificar tomen como base las estrategias creativas propuestas por las autoras a manera de contribuir con el aprendizaje significativo y por ende mejorar el rendimiento escolar en los alumnos de 1er año del liceo Generalísimo Francisco de Miranda.

Referencias Bibliográficas

Referencias Bibliográficas

Arias, F. (2006). El Proyecto de Investigación. Introducción a la Metodología Científica. Caracas. Editorial Episteme.

Carrillo y Gálvez (2009). Desarrollo de Estrategias Metodológicas de Enseñanza-Aprendizaje para el Rendimiento Académico en el Área de Matemática. Tesis Doctoral. Universidad Cesar Vallejo, Perú.

Coll, C. (1996). Constructivismo y Educación Escolar: ni hablamos siempre de lo mismo ni lo hacemos siempre de la misma perspectiva epistemológica N| 69, pág. 153-178. Facultad de Psicología. Universidad de Barcelona.

CONSTITUCIÓN DE REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA, Caracas, 17-11-99.

Dorrego, E. (1995). Modelos para la producción y evaluación formativa de medios instruccionales, aplicado al video y al software .Fondo editorial de la Facultad de Humanidades y Educación. U.C.V., Caracas

De La Cruz, Montserrat. (1998). La enseñanza: ejes y concepciones. Estudio Pedagógico. Valdivia, n. 24.

Disponible en <<http://www.scielo.cl/scielo.php>.

De Bono, E. (1998). El pensamiento creativo. McGraw-Hill, México

De La Torre, S. (1982). Educar en la Creatividad. Editorial Narcea, Madrid.

Dewey, J. (1989). Como pensamos. Barcelona. Editorial, Paidós.

Díaz, F. y Hernández, G. (2003). Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativo. McGraw-Hill, México.

Díaz, Pedro (2009). Los mapas conceptuales como estrategia para la enseñanza de la química en noveno grado de educación básica. Tesis de Pregrado. Universidad Central de Venezuela.

Espindola, E. y León, A. La deserción escolar en América Latina. Un tema prioritario para la agenda regional. (2002). Revista Iberoamericana, numero 30.

Disponible en: <http://www.rieoei.org/rie30f.htm>

Flores, C.(1996). Conmemoración académica del centenario del nacimiento de Jean Piaget. Editorial universidad estatal a distancia. Costa Rica.

Florez, R. (1996). Hacia una Pedagogía del Conocimiento. Interamericana, S.A.

Fustier, M. (1991). Pedagogía de la Creatividad. Editorial Mdcx. Madrid.

Gama, L.; Gómez, C.; González R. y Lagos, j. (2010). Neurociencia y Educación. Tesis de Postrado. Universidad de San Marco. Lima.

Disponible en: <http://es.scribd.com/didacticaseminario>

Gamero, M. (1996). Instituciones Educativas y Organización. Integrada y Sistemática de la Comunidad. Tesis Doctoral no concluida. Universidad del Zulia.

Gardié, Omar. Cerebro Total y Visión Holística - Creativa de la Educación. Estud. Pedagóg. [Online]. 1998, n.24 [citado 2012-06-18], pp. 79-87.

Disponible en:

<http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-07051998000100006

Garelli, M (2009). Diseño y Evaluación de Estrategias Metodológicas para Mejorar el Aprendizaje de los Alumnos y Alumnas del Noveno Grado de Educación Básica. Tesis de Pregrado. Universidad Central de Venezuela.

Henríquez, R. Perdigón, K., y Rebolledo, Y. (2011). Estrategias de Motivación empleada por los Docentes de la II etapa de Educación Básica. Tesis de Pregrado. Universidad Central de Venezuela.

Hurtado, J. (2006). El Proyecto de Investigación. Metodología de la Investigación Holística. Fundación Sytal. Caracas.

LEY ORGANICA DE EDUCACIÓN. Gaceta N° 5.929. De fecha 15/08/2009.

Pérez, O. (2002). Alternativa para mejorar la calidad de la educación básica en el Estado Táchira. Tesis Doctoral. Universidad de los Andes, Mérida.

LEY ORGÁNICA DE PROTECCIÓN DEL NIÑO Y DEL ADOLESCENTE. Caracas 2010.

- Logan, L y Logan, V. (1980). Estrategias para una Enseñanza Creativa. Oikos - Taus S.A. Barcelona, España.
- López, B. Y Recio, H. (1998). Creatividad y Pensamiento Crítico. Editorial Trillas. México.
- Martínez, H (2003). Planificación de Estrategias para la enseñanza de la Matemática en la II Etapa de Educación Básica. Tesis de Pregrado. Universidad Central de Venezuela.
- Ortega, H. y Quiñones G. (2005). Hemisferios Cerebrales y Hemisferios Culturales. Universidad de Guadalajara, México. ALPHA N° 21 (139-157) Diciembre.
- Pérez, O. (2002). Alternativa para mejorar la calidad de la educación básica en el Estado Táchira. Tesis Doctoral. Universidad de los Andes, Mérida.
- Piaget, Jean. (1999) *La Psicología de la inteligencia*. Ediciones Crítica. Barcelona.
- Ríos, P. (2009). Psicología. La aventura de conocernos. Editorial Texto. Caracas. Venezuela.
- Ríos, P. (2004). La aventura de aprender. Editorial Texto. Caracas. Venezuela.
- Rodríguez, D. (1993). Métodos Docentes en la Educación Preescolar. Trabajo de post grado de la UPEL.

Rojas, M. (2004). La creatividad desde la perspectiva de la enseñanza del diseño industrial. Universidad iberoamericana de México.

Rondón, María (2005): Modelos educativos Vs Modelos de comunicación y su relación con las teorías del aprendizaje: conductista, cognitiva, constructivista y humanista. Material Instruccional elaborado para concurso de oposición en la cátedra de orientación educativa EE-UCV.

Rosales, J (2009). Estrategias de Motivación empleada por los Docentes de la II Etapa de Educación Básica. Tesis de Pregrado. Universidad Central de Venezuela.

Sabino, C. (2002). El proceso de Investigación. Editorial Panapo. Caracas.

Salas, R. (2003). Estudios Pedagógicos .Chile. 2003.

Stracuzzi, S. y Martins, F. (2004). Metodología de la Investigación Cuantitativa. Fedupel. Caracas.

Talla, O. (2010). Neurociencia & Educación. Lima – Perú.

UNESCO. (1996). La Educación Encierra un Tesoro. Informe de la Comisión Internacional para la Educación para el siglo XXI. Santillana. Madrid

Universidad Pedagógica Experimental Libertador (2006). Manual de trabajo de Grado de Especialización, Maestría y tesis Doctorales. Editorial Fedupell. Caracas.

Universidad Pedagógica Experimental Libertador (1998). Desarrollo de procesos cognoscitivos. Selección de lecturas. Lectura #15 Énfasis en el desarrollo y optimización de procesos.

Vailant, D. y Marcelo, C. (2001). Las tareas del formador. Ediciones aljibe Madrid pág. 31.

Valle, M. (2005). Estrategias Visuales para Aprender a Aprender. México.

Velásquez, B.; Remolina, N.; y Calle, M. (2005). Estrategias metodológicas facilitadoras del desarrollo del cerebro total y su incidencia en el aprendizaje significativo de los estudiantes universitarios. Universidad Colegio Mayor de Coordinación. Colombia. *Tabula Rasa*, núm. 3. enero-diciembre, pp. 315-338.

Disponible en:

<http://redalyc.uaemex.mx/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=39600316>

Vigotsky, L. (1981). Pensamiento y Lenguaje. Lapleyade. Buenos Aires.

Villanueva y Atencio (2001) Estimulación del pensamiento creativo en la enseñanza de las ciencias médicas. Revista de Pedagogía. Vol.14 n.2.

Vizcaya, F. Reflexiones sobre “el mundo de Sofía” y la enseñanza
Revista Iberoamericana de Educación.

ANEXOS

RESEÑA HISTÒRICA

Esta institución nace de la iniciativa de un grupo de padres y representantes, habitantes de los sectores ubicados en la parte alta de Puerto La Cruz cansados de peregrinar por los diferentes liceos de la zona al inicio de cada período escolar, después de años de lucha y gran cantidad de cartas y reuniones con los entes gubernamentales el proyecto fue aprobado.

Es así como el año 1986 bajo el nombre de U.E. “Creación Las Charas”, inicia sus actividades con dos secciones de 7º grado en una sede presada, lugar donde hoy funciona la U.E. “Miguel Otero Silva”, luego de un año se muda a la “U.E. Alirio Arreaza”, allí estuvo por espacio de dos años y cuenta para ese entonces con una sección de primer año, una de segundo y una de tercer año.

Corre el año 1989 ya para esa época la planta física que servirá de sede principal estaba a punto de ser terminada, pronto se mudarías, pero unos fuertes aguaceros caídos en la zona causaron una gran inundación a la Escuela Creación Las Charas ubicada en el sector del mismo nombre. Este problema que se había repetido por varios años motivó a la comunidad de esta institución a invadir las instalaciones del liceo a pesar de no estar terminadas.

Ante esta situación la Comunidad Educativa del Liceo no se queda de brazos cruzados, habían luchado mucho para conseguir esta sede. Por esta razón, después de muchas conversaciones y ante la negativa de desalojo, los padres, representantes y profesores del liceo llegan a un acuerdo; mudar a los alumnos que para ese entonces recibían clases en la “U.E. Alirio Arreaza” y presentarse con ellos a reclamar sus derechos.

Luego de este inconveniente se reúne la Comunidad Educativa de ambas Instituciones junto a un representante del gobierno para buscarle solución al problema y acuerdan, después de largas horas de conversaciones compartir la planta física, situación que permaneció hasta que la Escuela fue reparada totalmente.

Este mismo año se le presenta otro problema; la similitud del nombre con la Escuela Creación Las Charas provoca que todos los materiales y equipos enviados por el Ministerio de Educación sean entregados a la Escuela y una vez allí el Director se negaba a entregarlos.

Este inconveniente motivó a la Comunidad de la U.E. “Creación Las Charas” al plantearse el cambio de nombre de la Institución, convocan a una asamblea extraordinaria de padres y representantes donde mediante una exposición de motivos presentan tres posibles nombres de figuras ilustres de nuestra independencia. La mayoría de los asistentes aceptó el nombre de Generalísimo “Francisco de Miranda”.

Una vez hechos los trámites formales para legalizar el nombre y después de un año aproximadamente, recibieron la respuesta del Ministerio de Educación, su petición había sido aceptada.

A partir de ese momento la Institución llevaría el nombre: **Unidad Educativa Generalísimo Francisco”**.

PENSAMIENTO DEL GENERALÍSIMO

*“Mi Compromiso es con la libertad y la felicidad a los
pueblos de América Española”*

UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
ESTUDIOS UNIVERSITARIOS SUPERVISADOS
CENTRO REGIONAL BARCELONA



Entrevista dirigida a los Docentes

Estimado Docente:

Estamos realizando una investigación titulada “ESTRATEGIAS CREATIVAS PARA AUMENTAR EL RENDIMIENTO ESCOLAR”, (Caso: Alumnos cursantes del primer año de Educación Media General en La Unidad Educativa Generalísimo Francisco de Miranda, Puerto la Cruz, Estado Anzoátegui), la cual constituye nuestro trabajo de grado para optar el título de Licenciadas en Educación que otorga la UCV.

Por esta razón, solicitamos de usted la colaboración para que responda las interrogantes que se le plantean en el presente guión de entrevista para docentes, pues el éxito de la misma depende en parte la información que usted proporcione.

Las Autoras

CUESTIONARIO PARA LOS DOCENTES

INSTRUCCIONES:

1. Lea cuidadosamente el cuestionario.
2. Marca con una (x) la opción seleccionada.
3. Si se presenta alguna duda, consulte con la persona que le suministró el cuestionario.
4. El cuestionario es absolutamente anónimo.
5. Sea sincero en su respuesta.

1.- Nivel de Instrucción:

☐ Técnico Docente	☐ Licenciado en Educación
☐ Técnico Superior en Educación	☐ Especialista
☐ Técnico Superior en Educación	☐ Magister
☐ Profesor Integral	☐ Otro

2.-Tiempo de Servicio:

☐ 0 a 2 años	☐ 5 a 10 años
☐ 2 a 5 años	☐ 10 a 15 años
☐ 16 años o más	

3.-Ha realizado cursos, talleres, seminarios y/o conferencias de actualización docente?

____ Si

____ No

En caso afirmativo, indique cuales realizó:

4.-¿Crea usted un ambiente de confianza y libre de tensiones en el aula?

____ Si

____ No

En caso afirmativo, como lo hace:

5.-Incentiva a sus alumnos de tal manera que se mantengan interesados en la clase?

____ Si

____ No

En caso afirmativo, como lo hace:

6.-De las siguientes estrategias indique cuáles utiliza para llevar a cabo el proceso de enseñanza aprendizaje:

____Exposición

____Mapa Mental

____Mapa Conceptual

____ Clase Magistral

____Dictado

____Lluvia de Ideas

En caso de utilizar otras indique cuáles:

**7.-¿Las estrategias utilizadas son cambiadas en cada planificación?
Justifique su respuesta:**

____Si

____No

8.-¿Las estrategias utilizadas motivan el interés del alumno al aprendizaje?

____Si

____No

9.-Considera usted que las estrategias instruccionales juega un papel fundamental en el logro de los aprendizajes planificados? Razone su respuesta.

____ Si

____ No

10.-¿Considera usted que existe una estrecha relación entre las estrategias de enseñanza y el rendimiento escolar?

____ Si

____ No

11.-¿Conoce usted lo que son las estrategias creativas?

____ Si

____ No

12.-¿Considera usted que las estrategias creativas ofrecen oportunidades y experiencias de enseñanza que las estrategias tradicionales no ofrecen? En caso afirmativo explique:

____ Si

____ No

13.-¿Cree usted que las estrategias creativas son más efectivas que los métodos tradicionales?

____ Si

____ No

14.-¿Cree usted que las estrategias creativas se deben utilizar en todos los cursos de primer año de Educación Media General?

____ Si

____ No

15.-De las siguientes estrategias cuáles utiliza para llevar a cabo el proceso de evaluación de los aprendizajes:

____ Exposición

____ Ilustración

____ Demostración

____ Taller

____ Resumen

____ Identificación

En caso de utilizar otras indique cuáles:

16.-¿Está de acuerdo en participar en un taller sobre estrategias creativas?

____ Si

____ No

LISTA DE COTEJO
DEL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DESARROLLADO
POR LOS DOCENTES



UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
ESTUDIOS UNIVERSITARIOS SUPERVISADOS
CENTRO REGIONAL BARCELONA



**LISTA DE COTEJO PARA IDENTIFICAR LAS ESTRATEGIAS
UTILIZADAS POR EL DOCENTE EN EL AULA**

item	Criterios	Sí	No
1.	Establece un clima de confianza y respeto durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.		
2.	Planifica el proceso de enseñanza-aprendizaje		
3.	Utiliza variadas estrategias acordes con los contenidos curriculares.		
4.	Utiliza diferentes recursos de aprendizaje para mediar el proceso de enseñanza-aprendizaje.		
5.	Indaga conocimientos previos en los alumnos.		
6.	Solicita ideas de los estudiantes.		
7.	Aplica estrategias de enseñanza para generar aprendizaje significativo.		
8.	Las estrategias utilizadas por el docente incentivan el interés del alumno.		
9.	Emplea lluvia de ideas.		
10.	Utiliza mapas conceptuales como estrategia.		
11.	Presenta mapas mentales.		
12.	Fomenta la creatividad en el alumno.		
13.	Evalúa los aprendizajes adquiridos por el discente.		

VALIDACION POR PARTE DE LOS EXPERTOS



UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
ESTUDIOS UNIVERSITARIOS SUPERVISADOS
CENTRO REGIONAL BARCELONA



Puerto La Cruz, 06 de Febrero de 2012

Estimada Profesora:

Lcda. Mari Leal

Usted ha sido seleccionado, por su experiencia y conocimientos, como experto para validar los siguientes instrumentos: Lista de Cotejo y Encuesta a docentes del primer año de Educación Media General, los cuales serán aplicados durante el proceso de observación a docentes de primer año de educación media general en la Unidad Educativa “Generalísimo Francisco de Miranda” ubicada en Puerto La Cruz del Estado Anzoátegui. El propósito es recabar información para diseñar y aplicar: Estrategias Creativas para aumentar el rendimiento escolar.

Su colaboración en este proceso de validación es fundamental, sin su ayuda el estudio que se está realizando perdería significación.

Mucho le agradecemos la atención y el tiempo que dedique a verificar la pertinencia de las preguntas que se formulan con los objetivos del estudio y las categorías de análisis.

Reiterando nuestro agradecimiento.

Atentamente,

Cleivel Gómez

Darlenis Parra

Egly Rodríguez



UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
ESTUDIOS UNIVERSITARIOS SUPERVISADOS
CENTRO REGIONAL BARCELONA



**TABLA DE VALIDACIÓN PARA LA
LISTA DE COTEJO PARA IDENTIFICAR LAS ESTRATEGIAS UTILIZADAS POR
EL DOCENTE EN EL AULA**

Objetivo específico N° 2 del proyecto de investigación.	Categorías de análisis.	Preguntas.
Identificar las estrategias didácticas utilizadas por los docentes en el proceso de enseñanza aprendizaje en los alumnos de primer año de la U.E “Generalísimo Francisco de Miranda” del Estado Anzoátegui.	Motivación	1,2, 5, 6,
	Estrategias	3,4, 7, 8, 9, 10, 11



UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
ESTUDIOS UNIVERSITARIOS SUPERVISADOS
CENTRO REGIONAL BARCELONA



**APRECIACIÓN GLOBAL DEL EXPERTO SOBRE LA LISTA DE COTEJO PARA
IDENTIFICAR LAS ESTRATEGIAS UTILIZADAS POR EL DOCENTE EN EL AULA**

Frente a cada pregunta de la lista de cotejo para evaluadores, por favor, marque en la casilla que usted la ubica, de acuerdo a la pertinencia con el objetivo del estudio y las categorías delimitadas.
Indique las observaciones que considere necesarias.

Pregunta de la lista de cotejo	Aceptar la pregunta tal como está	Mejorar la pregunta	Eliminar la pregunta	Observaciones
1	✓			
2	✓			
3	✓			
4	✓			
5	✓			
6	✓			
7	✓			
8	✓			
9	✓			
10	✓			
11	✓			
12	✓			
13	✓			

ufan R Seal C
12978725
ufanifeal



UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
ESTUDIOS UNIVERSITARIOS SUPERVISADOS
CENTRO REGIONAL BARCELONA



OPINIÓN DEL EXPERTO

EXPERTO:

C.I.:

VALIDADO:



UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
ESTUDIOS UNIVERSITARIOS SUPERVISADOS
CENTRO REGIONAL BARCELONA



Puerto La Cruz, 06 de Febrero de 2012

Estimado Profesor:

Lcdo. Angel Agelvis

Usted ha sido seleccionado, por su experiencia y conocimientos, como experto para validar los siguientes instrumentos: Lista de Cotejo y Encuesta a docentes del primer año de Educación Media General, los cuales serán aplicados durante el proceso de observación a docentes de primer año de educación media general en la Unidad Educativa “Generalísimo Francisco de Miranda” ubicada en Puerto La Cruz del Estado Anzoátegui. El propósito es recabar información para diseñar y aplicar: Estrategias Creativas para aumentar el rendimiento escolar.

Su colaboración en este proceso de validación es fundamental, sin su ayuda el estudio que se está realizando perdería significación.

Mucho le agradecemos la atención y el tiempo que dedique a verificar la pertinencia de las preguntas que se formulan con los objetivos del estudio y las categorías de análisis.

Reiterando nuestro agradecimiento,

Atentamente,

Clevel Gómez

Darlenis Parra

Egly Rodríguez



UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
ESTUDIOS UNIVERSITARIOS SUPERVISADOS
CENTRO REGIONAL BARCELONA



**TABLA DE VALIDACIÓN PARA LA
LISTA DE COTEJO PARA IDENTIFICAR LAS ESTRATEGIAS
UTILIZADAS POR EL DOCENTE EN EL AULA**

Objetivo específico N° 2 del proyecto de investigación.	Categorías de análisis.	Preguntas.
Identificar las estrategias didácticas utilizadas por los docentes en el proceso de enseñanza aprendizaje en los alumnos de primer año de la U.E “Generalísimo Francisco de Miranda” del Estado Anzoátegui.	Motivación	1,2, 5, 6,
	Estrategias	3,4, 7, 8, 9, 10, 11



UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
ESTUDIOS UNIVERSITARIOS SUPERVISADOS
CENTRO REGIONAL BARCELONA



**LISTA DE COTEJO PARA IDENTIFICAR LAS ESTRATEGIAS
UTILIZADAS POR EL DOCENTE EN EL AULA**

item	Criterios	Sí	No
1.	Establece un clima de confianza y respeto durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.		
2.	Planifica el proceso de enseñanza-aprendizaje		
3.	Utiliza variadas estrategias acordes con los contenidos curriculares.		
4.	Utiliza diferentes recursos de aprendizaje para mediar el proceso de enseñanza-aprendizaje.		
5.	Indaga conocimientos previos en los alumnos.		
6.	Solicita ideas de los estudiantes.		
7.	Aplica estrategias de enseñanza para generar aprendizaje significativo.		
8.	Las estrategias utilizadas por el docente incentivan el interés del alumno.		
9.	Emplea lluvia de ideas.		
10.	Utiliza mapas conceptuales como estrategia.		
11.	Presenta mapas mentales.		
12.	Fomenta la creatividad en el alumno.		
13.	Evalúa los aprendizajes adquiridos por el discente.		



UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
ESTUDIOS UNIVERSITARIOS SUPERVISADOS
CENTRO REGIONAL BARCELONA



APRECIACIÓN GLOBAL DEL EXPERTO SOBRE LA LISTA DE COTEJO PARA IDENTIFICAR LAS ESTRATEGIAS UTILIZADAS POR EL DOCENTE EN EL AULA

Frente a cada pregunta de la lista de cotejo para evaluadores, por favor, marque en la casilla que usted la ubica, de acuerdo a la pertinencia con el objetivo del estudio y las categorías delimitadas. Indique las observaciones que considere necesarias.

Pregunta de la lista de cotejo	Aceptar la pregunta tal como está	Mejorar la pregunta	Eliminar la pregunta	Observaciones
1	✓			
2	✓			
3		✓		Mencionar creales.
4		✓		Mencionar creales.
5	✓			
6	✓			
7		✓		
8	✓			
9	✓			
10	✓			
11	✓			
12	✓			
13	✓			



UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
ESTUDIOS UNIVERSITARIOS SUPERVISADOS
CENTRO REGIONAL BARCELONA



OPINIÓN DEL EXPERTO

EXPERTO: Algehis Tump!!

C.I.: 8317437

VALIDADO: Algehis Tump!!



UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
ESTUDIOS UNIVERSITARIOS SUPERVISADOS
CENTRO REGIONAL BARCELONA



Puerto La Cruz, 06 de Febrero de 2012

Estimado Profesor:

Lcdo. Wilfredo Pino

Usted ha sido seleccionado, por su experiencia y conocimientos, como experto para validar los siguientes instrumentos: Lista de Cotejo y Encuesta a docentes del primer año de Educación Media General, los cuales serán aplicados durante el proceso de observación a docentes de primer año de educación media general en la Unidad Educativa “Generalísimo Francisco de Miranda” ubicada en Puerto La Cruz del Estado Anzoátegui. El propósito es recabar información para diseñar y aplicar: Estrategias Creativas para aumentar el rendimiento escolar.

Su colaboración en este proceso de validación es fundamental, sin su ayuda el estudio que se está realizando perdería significación.

Mucho le agradecemos la atención y el tiempo que dedique a verificar la pertinencia de las preguntas que se formulan con los objetivos del estudio y las categorías de análisis.

Reiterando nuestro agradecimiento,

Atentamente,

Clevel Gómez

Darlenis Parra

Egly Rodríguez



UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
ESTUDIOS UNIVERSITARIOS SUPERVISADOS
CENTRO REGIONAL BARCELONA



**TABLA DE VALIDACIÓN PARA LA
LISTA DE COTEJO PARA IDENTIFICAR LAS ESTRATEGIAS
UTILIZADAS POR EL DOCENTE EN EL AULA**

Objetivo específico N° 2 del proyecto de investigación.	Categorías de análisis.	Preguntas.
Identificar las estrategias didácticas utilizadas por los docentes en el proceso de enseñanza aprendizaje en los alumnos de primer año de la U.E “Generalísimo Francisco de Miranda” del Estado Anzoátegui.	Motivación	1,2, 5, 6,
	Estrategias	3,4, 7, 8, 9, 10, 11



UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
ESTUDIOS UNIVERSITARIOS SUPERVISADOS
CENTRO REGIONAL BARCELONA



**LISTA DE COTEJO PARA IDENTIFICAR LAS ESTRATEGIAS UTILIZADAS POR EL
DOCENTE EN EL AULA**

Ítem	Criterios	Sí	No
1.	Establece un clima de confianza y respeto durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.	✓	
2.	Planifica el proceso de enseñanza-aprendizaje	✓	
3.	Utiliza variadas estrategias acordes con los contenidos curriculares.	✓	
4.	Utiliza diferentes recursos de aprendizaje para mediar el proceso de enseñanza-aprendizaje.	✓	
5.	Indaga conocimientos previos en los alumnos.	✓	
6.	Solicita ideas de los estudiantes.	✓	
7.	Aplica estrategias de enseñanza para generar aprendizaje significativo.	✓	
8.	Las estrategias utilizadas por el docente incentivan el interés del alumno.	✓	
9.	Emplea lluvia de ideas.	✓	
10.	Utiliza mapas conceptuales como estrategia.	✓	
11.	Presenta mapas mentales.	✓	
12.	Fomenta la creatividad en el alumno.	✓	
13.	Evalúa los aprendizajes adquiridos por el discente.	✓	



UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
ESTUDIOS UNIVERSITARIOS SUPERVISADOS
CENTRO REGIONAL BARCELONA



**APRECIACIÓN GLOBAL DEL EXPERTO SOBRE LA LISTA DE COTEJO PARA
IDENTIFICAR LAS ESTRATEGIAS UTILIZADAS POR EL DOCENTE EN EL AULA**

Frente a cada pregunta de la lista de cotejo para evaluadores, por favor, marque en la casilla que usted la ubica, de acuerdo a la pertinencia con el objetivo del estudio y las categorías delimitadas.
Indique las observaciones que considere necesarias.

Pregunta de la lista de cotejo	Aceptar la pregunta tal como está	Mejorar la pregunta	Eliminar la pregunta	Observaciones
1	✓			
2	✓			
3	✓			
4	✓			
5	✓			
6	✓			
7	✓			
8	✓			
9	✓			
10	✓			
11	✓			
12	✓			
13	✓			



OPINIÓN DEL EXPERTO

Los instrumentos Lista de Correo y Encuesta a ser aplicado por las Bachilleras Ceval Gómez, Dardenis Parra y Egly Rodríguez para recabar información con el propósito de diseñar y aplicar estrategias Creativas para aumentar el Rendimiento Escolar, están de acuerdo con la Operacionalización de las Variables, de la investigación en los docentes del Primer año de Educación Media Unidad Educativa Generalísimo Francisco de Miranda para medir sus conocimientos y destrezas en cuanto al Proceso de enseñanza-aprendizaje, por lo que se recomienda y acepta su aplicación, para fines investigativos.

EXPERTO:

C.I.:

VALIDADO:



**UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
ESTUDIOS UNIVERSITARIOS SUPERVISADOS
CENTRO REGIONAL BARCELONA**



Barcelona, Junio 2012

Estimado Experto:

Licda. Beraida González

Reciba un cordial saludo, debido a su amplia experiencia y sólidos conocimientos en el área de estrategias, usted ha sido seleccionada como experto para validar el presente diseño instruccional contentivo de estrategias creativas para aumentar el rendimiento escolar en Educación Media General.

Adicionalmente le presentamos una lista de cotejo, cuyo objetivo principal es la revisión y validación del diseño instruccional elaborado, el mismo forma parte del Trabajo de Grado para optar al título de Licenciadas en Educación, en tal sentido, solicitamos su valiosa ayuda para la validación de la propuesta, cuyo propósito es buscar la consistencia interna de los ítems, así como su correspondencia con los objetivos de la investigación.

Agradeciendo su valiosa colaboración.

Atentamente,

Cleivel Gómez

Darlenis Parra

Egly Rodríguez

Lista de cotejo para validar el diseño instruccional propuesto.

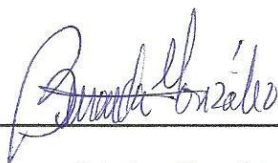
Criterio a observar

ítem	Criterios a observar	si	no
1	Presenta todos los elementos propio de un recurso didáctico	✓	
2	Hay coherencia, pertinencia y correspondencia entre la propuesta y los manuales	✓	
3	Los objetivos específicos y los contenidos se corresponden	✓	
4	Se establece en los manuales estrategias de aprendizaje que contribuyen con el desarrollo integral del participante	✓	
5	Fomenta la participación activa del participante	✓	
6	Contribuye con la formación permanente del docente	✓	
7	Los contenidos reflejan secuencia y profundidad en sus informaciones	✓	
8	En la planificación de los manuales se tomo en cuenta la previsión de los materiales	✓	
9	La presentación de los manuales presenta claridad, sencillez y creatividad.	✓	

CERTIFICADO DE VALIDEZ

Yo, Licda. Beraida González, en calidad de experto certifico que de acuerdo a la lectura e interpretación de la propuesta de investigación que desarrollan las estudiantes: Clevel Gómez, C.I. V-10.224.063; Darlenis Parra, C.I. V-8.233.948 y Egly Rodríguez, C.I. V-4.501.734, en su Trabajo de Grado para optar a la Licenciatura en Educación, titulado: **"Estrategias Creativas para Aumentar el Rendimiento Escolar en Educación Media General"**. **Caso: Primer año en la U.E. Generalísimo Francisco de Miranda en Puerto La Cruz, Estado Anzoátegui**, el cual a mi criterio, reúne los requisitos de validez.

Sin más a que hacer referencia, se suscribe



Licda. Beraida González

C.I. 11.824.967



**UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
ESTUDIOS UNIVERSITARIOS SUPERVISADOS
CENTRO REGIONAL BARCELONA**



Barcelona, Junio 2012

Estimado Experto:

Msc. Jesús Paraguan

Reciba un cordial saludo, debido a su amplia experiencia y sólidos conocimientos en el área de estrategias, usted ha sido seleccionada como experto para validar el presente diseño instruccional contentivo de estrategias creativas para aumentar el rendimiento escolar en Educación Media General.

Adicionalmente le presentamos una lista de cotejo, cuyo objetivo principal es la revisión y validación del diseño instruccional elaborado, el mismo forma parte del Trabajo de Grado para optar al título de Licenciadas en Educación, en tal sentido, solicitamos su valiosa ayuda para la validación de la propuesta, cuyo propósito es buscar la consistencia interna de los ítems, así como su correspondencia con los objetivos de la investigación.

Agradeciendo su valiosa colaboración.

Atentamente,

Cleivel Gómez

Darlenis Parra

Egly Rodríguez

Lista de cotejo para validar el diseño instruccional propuesto.

Criterio a observar

ítem	Criterios a observar	si	no
1	Presenta todos los elementos propio de un recurso didáctico	✓	
2	Hay coherencia, pertinencia y correspondencia entre la propuesta y los manuales	✓	
3	Los objetivos específicos y los contenidos se corresponden	✓	
4	Se establece en los manuales estrategias de aprendizaje que contribuyen con el desarrollo integral del participante	✓	
5	Fomenta la participación activa del participante	✓	
6	Contribuye con la formación permanente del docente	✓	
7	Los contenidos reflejan secuencia y profundidad en sus informaciones	✓	
8	En la planificación de los manuales se tomo en cuenta la previsión de los materiales	✓	
9	La presentación de los manuales presenta claridad, sencillez y creatividad.	✓	

CERTIFICADO DE VALIDEZ

Yo, Msc. Jesús Paraguan, en calidad de experto certifico que de acuerdo a la lectura e interpretación de la propuesta de investigación que desarrollan las estudiantes: Clevel Gómez, C.I. V-10.224.063; Darlenis Parra, C.I. V-8.233.948 y Egly Rodríguez, C.I. V-4.501.734, en su Trabajo de Grado para optar a la Licenciatura en Educación, titulado:” **Estrategias Creativas para Aumentar el Rendimiento Escolar en Educación Media General**”. **Caso: Primer año en la U.E. Generalísimo Francisco de Miranda en Puerto La Cruz, Estado Anzoátegui**, el cual a mi criterio, reúne los requisitos de validez.

Sin más a que hacer referencia, se suscribe



Msc. Jesús Paraguan

C.I. 10286127



**UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
ESTUDIOS UNIVERSITARIOS SUPERVISADOS
CENTRO REGIONAL BARCELONA**



Barcelona, Junio 2012

Estimado Experto:

Msc. Divia González

Reciba un cordial saludo, debido a su amplia experiencia y sólidos conocimientos en el área de estrategias, usted ha sido seleccionada como experto para validar el presente diseño instruccional contentivo de estrategias creativas para aumentar el rendimiento escolar en Educación Media General.

Adicionalmente le presentamos una lista de cotejo, cuyo objetivo principal es la revisión y validación del diseño instruccional elaborado, el mismo forma parte del Trabajo de Grado para optar al título de Licenciadas en Educación, en tal sentido, solicitamos su valiosa ayuda para la validación de la propuesta, cuyo propósito es buscar la consistencia interna de los ítems, así como su correspondencia con los objetivos de la investigación.

Agradeciendo su valiosa colaboración.

Atentamente,

Cleivel Gómez

Darlenis Parra

Egly Rodríguez

Lista de cotejo para validar el diseño instruccional propuesto.

Criterio a observar

ítem	Criterios a observar	si	no
1	Presenta todos los elementos propio de un recurso didáctico	✓	
2	Hay coherencia, pertinencia y correspondencia entre la propuesta y los manuales	✓	
3	Los objetivos específicos y los contenidos se corresponden	✓	
4	Se establece en los manuales estrategias de aprendizaje que contribuyen con el desarrollo integral del participante	✓	
5	Fomenta la participación activa del participante	✓	
6	Contribuye con la formación permanente del docente	✓	
7	Los contenidos reflejan secuencia y profundidad en sus informaciones	✓	
8	En la planificación de los manuales se tomo en cuenta la previsión de los materiales	✓	
9	La presentación de los manuales presenta claridad, sencillez y creatividad.	✓	

CERTIFICADO DE VALIDEZ

Yo, Msc. Divia González, en calidad de experto certifico que de acuerdo a la lectura e interpretación de la propuesta de investigación que desarrollan las estudiantes: Clevel Gómez, C.I. V-10.224.063; Darlenis Parra, C.I. V-8.233.948 y Egly Rodríguez, C.I. V-4.501.734, en su Trabajo de Grado para optar a la Licenciatura en Educación, titulado:” **Estrategias Creativas para Aumentar el Rendimiento Escolar en Educación Media General**”. **Caso: Primer año en la U.E. Generalísimo Francisco de Miranda en Puerto La Cruz, Estado Anzoátegui**, el cual a mi criterio, reúne los requisitos de validez.

Sin más a que hacer referencia, se suscribe



Msc. Divia González

C.I. 12197549