



LA CREATIVIDAD UN PROCESO INNOVADOR EN LA ENSEÑANZA
APRENDIZAJE DE LA HISTORIA

HERNANDEZ YANIRIS

DOCENTES ASESORES

JUAN QUEVEDO
FRANCISCO MENA

UNIVERSIDAD DEL MAGDALENA
FACULTAD DE EDUCACION
PROGRAMA DE CIENCIAS SOCIALES
SANTA MARTA D.T.C.H.

2000

P.F.
1105

025146

LA CREATIVIDAD UN PROCESO INNOVADOR EN LA ENSEÑANZA –
APRENDIZAJE DE LA HISTORIA

HERNANDEZ YANIRIS

UNIVERSIDAD DEL MAGDALENA
FACULTAD DE EDUCACION
PROGRAMA DE CIENCIAS SOCIALES
SANTA MARTA D.T.C.H.

2000

AGRADECIMIENTOS

Gracias, Señor, tu ayuda y cada una de las personas que me rodean que han aportado un granito de arena a este proyecto pero en especial quiero dar mis agradecimientos al profesor JUAN QUEVEDO, por hacerme exigir más de mí, al profesor MARIO MENA por su compañía y dirección en el duro camino de la docencia, que el Señor los bendiga.

A ti; Dios te doy las gracias

Por ser mi guía y mi luz.

A mis padres por su ayuda y compañía en todos
los momentos de mi vida.

A ti, JOSE MANUEL por tus palabras de aliento,
por tu amor y compañía en este arduo proceso.

GRACIAS

LCS
00093



TABLA DE CONTENIDO

Pag

OBJETIVOS	3, 4
PRESENTACION DEL TRABAJO	11
JUSTIFICACION	15
1. CREATIVIDAD, FUNDAMENTO Y CONCEPCIONES	21
1.1 RELACION ENTRE CONCEPCIONES, ENFOQUES PEDAGOGICOS Y ORIENTACIONES DE LA CREATIVIDAD	21
1.2 BASES EPISTEMOLOGICAS, PEDAGOGICAS DEL PROYECTO	36
1.3 APLICACIÓN METODOLOGICAS DE LA CREATIVIDAD	39
2. HACIA UNA NUEVA EXPERIENCIA EDUCATIVA	43
2.1 ENSEÑANZA POR PROCESOS Y APLICACIONES DE PROYECTOS	46
2.2 LA CREATIVIDAD EN LAS CIENCIAS SOCIALES	57
2.3 EVALUACION CREATIVA Y FORMATIVA, COMPETENCIAS	62
2.4 UNA MIRADA DESDE LOS PROCESOS CURRICULARES ENFOQUE DEL CURRICULO CRITICO – SOCIAL	73
2.5. CONTEXTUALIZACION LEGAL DE LA CREATIVIDAD	83

3. DESCRIPCION Y ANALISIS DE LOS PROCESOS PEDAGOGICOS Y CREATIVOS	88
3.1 INVESTIGACION DE AULA	88
3.2 TECNICAS E INSTRUMENTOS	90
3.3 FASES	91
3.3.1 Fase de planeación	91
3.3.2 Fase de ejecución	102
3.3.3 Fase de interpretación de datos	108
4. UNA NUEVA PROPUESTA	112
4.1 LA CREATIVIDAD UN PROCESO INNOVADOR EN LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA HISTORIA	113
5. ANEXOS	144
6. BIBLIOGRAFIA	151

CREATIVIDAD



“ No concebimos el perfeccionamiento social como un producto de la uniformidad de todos los individuos, sino como la combinación de originalidades incesantemente multiplicadas. Todos los enemigos de la diferenciación vienen a serlo del progreso; es natural, por ende que consideren la originalidad como un defecto imperdonable.”

OBJETIVOS GENERALES

- ◆ Identificar los aspectos principales de las teorías referentes a la creatividad y los ejes de la formación, metodológicos de las ciencias sociales, que nutren nuestro desenvolvimiento pedagógico.
- ◆ Implementar la puesta en práctica de estrategias pedagógicas con centro en la creatividad para así desarrollar nuevos proyectos que nutran un mejor desenvolvimiento en el campo de la docencia.

OBJETIVOS ESPECIFICOS

- ◆ Adquirir un mejor conocimiento sobre mi formación pedagógica para poseer bases teóricas y reflexivas que me permitan el manejo del tema y su aplicación en las ciencias sociales.
- ◆ Definir estrategias pedagógicas que permitan desarrollar acciones de trabajo creativo en el aula, para conocer la aplicación y vialidad del desarrollo creativo en la adquisición del conocimiento.
- ◆ Aplicar dentro de las actividades curriculares mi proyecto, con el fin de aplicar los procesos de desarrollo del conocimiento en búsqueda de la dinamización de las ciencias sociales.

ABSTRAC

El presente trabajo tiene; como origen la necesidad personal de transformar las experiencias educativas, haciéndolas más divertidas.

Tiene como eje central la Creatividad, que va a motivar las estrategias de trabajo y convertir las jornadas de trabajo en amenas e instructivas. como componentes pedagógico se fundamenta en el Constructivismo y la educación significativa, que permite la construcción del conocimiento y darle la parte vivencial y real de los proyectos. El enfoque curricular lo representa un currículo por procesos con un enfoque crítico – social, donde se permite que el alumno manipule los contenidos con una vinculación directa de toda la comunidad y el docente debe convertirse en un investigador.

La propuesta se representa en la unión de un trabajo creativo a través de proyectos donde los alumnos tendrán la oportunidad de manipular la problemática histórica (Desconocimiento del tema), de una forma crítica, analítica (Competencias) y desarrollar su Creatividad mediante la socialización (Puesta en común) a través de dramas, cuentos, mimos, o de otras actividades de su gusto. Así está conformada esta propuesta, a continuación presento mi Abstrac informativo en una forma Creatividad.

Querido diario, hoy quiero contarte algo extraño y maravilloso que me ocurrió ayer en la Normal; en la clase de pedagogía tuve un disgusto con la profesora, ya que según su criterio las clases deben llevar un control estricto, una linealidad y los contenidos deben ser transmitidos bajo un orden por el docente.

Y mi opinión no es la misma, ya que pienso que pueden ser divertidas y amenas; y por eso lloré porque me hizo sentir muy mal.

Al terminar las clases debíamos quedarnos para el taller de ayudas educativas y fui al tercer piso y me quede dormida en uno de los salones.

Allí empezó mi viaje maravilloso: Me encontraba en una sala muy grande y a lo lejos se escuchaban voces de personas como discutiendo.

De repente se me acercó un hombre y me dijo " Bienvenida, mi nombre es Torrance, y en este momento estamos en un devaneo pedagógico, metodológico, " Ven te voy a presentar a mis colegas". Proseguí con él y las voces se hacían más claras, entramos a una pequeña sala con mucha luz.

Torrance pidió calmar los ánimos a sus amigos y dijo: " ella es Yaniris, y creo que nos puede ayudar como jurado de nuestra conversación; si no es mucho pedirles deseo ser yo quien empiece".

Así este personaje decía que su criterio estaba basado en la Creatividad, la cual es la capacidad de crear, innovar, de vivir experiencias innovadoras en el proceso enseñanza- aprendizaje, y por tales motivos permite el desarrollo integral del individuo, y con el control justo del "Autoritarismo" del docente se permitía una actitud de orden y equilibrio en todas las actividades; por tales motivos consideró que era el mejor postulado.

etc

Antes tales postulados lo único que podía hacer era tomar apuntes.

Luego se levantó un señor que con tono suave y firme se presentó "Yo soy VIGOTSKY", y mis apreciaciones van dirigidas hacia el papel protagonista que debería tener el Constructivismo dentro de la educación. Veamos las razones por la cual es de gran importancia. Primero como la misma palabra lo deja ver, lo principal aquí es la construcción del conocimiento, que el alumno sin distinción de edad, pueda ser el gestor de su desarrollo integral, es la capacidad de aprender los unos de los otros sin rótulos de alumnos y/o docentes.

La elaboración de estrategias que permitan que el alumno investigue construya a la par de la propia capacitación del docente en la investigación, y luego de esto concluyó, y la verdad los ojos se me salían de los orbitales.

↳

Después se levantó un caballero que se llamaba Rogers, el cual centró su discurso en la educación significativa la cual a groso modo le explicó como la

unión de la teoría y la realidad, el unificar los criterios históricos -geográficos con el entorno; y en ese momento pensé, ¿Cómo debía ser la actitud del docente? ; y parece que me hubiese escuchado y prosiguió diciendo: El docente debe ser facilitado de este tipo de educación con una actitud flexible, para que sus alumnos se desarrollen bajo una postura analítica y crítica.

De repente el señor Gallart, tomó la palabra exclamando: La verdad todo proceso educativo tiene su fundamento en la evaluación y esta debe preparar al individuo para enfrentar su entorno y desarrollar en el educando capacidades, por esto lo mejor es desarrollar una evaluación por competencias y propongo las competencias: Interpretativas, argumentativas y propositivas para este proceso.

Luego de esto entre ellos empezaron a discutir y yo abismada de tantas cosas nuevas, tuve la osadía de hacer una pregunta a estos ilustres doctores, ¿Y estos postulados pedagógicos bajo que currículo lo trabajarán, acaso un solo enfoque cubrirá todo este trabajo?

Después de unos instantes uno de los asistentes propuso trabajar un currículo por procesos donde no solo se enfatizara en logros y objetivos, sino en el recorrido creativo del aprendiz, en su relato fue interrumpido por uno de sus colegas que le agregó " esta bien, pero con un enfoque critico-social; donde el alumno es el actor de la construcción del conocimiento, el docente es un investigador; donde se utilizan practicas comunicativas basados en el dialogo, y se desarrollan valores, se

aprovechan los momentos significativos que transforman y enriquecen la teoría y la práctica.

Luego de esto prosiguieron "ahora Yaniris, que nos escuchastes dinos como es el mejor postulado para trabajar el proceso enseñanza –aprendizaje.

Un poco confundida dije: " Que tal si unimos todos estos aspectos bajo un solo trabajo" así:

- ◆ Eje del proyecto: Creatividad.

- ◆ Enfoque pedagógico: Constructivismo – educación significativa.

- ◆ Enfoque curricular: Critico social.

- ◆ Evaluación: Competencias.

Y para trabajar en el aula, implementaremos un trabajo con proyecto y jornadas pedagógicas, el cual parte de un problema (Desconocimiento de los temas), para esto desarrollaremos actividades que ejercitan la Creatividad del docente en la planeación de estrategias metodológicas y en los alumnos en su ejecución (Canción, drama), así no habría ganadores y perdedores", luego que todo estaba resuelto sentí una voz a lo lejos que me llamaba y me fui desapareciendo, pero

antes les dije, que me gustaría trabajarlos en la historia, que es mi materia favorita, y ellos se preguntaban como se podía llamar y lo ultimo que me acuerdo que dije fue: “ La Creatividad es un proceso innovador en la enseñanza-aprendizaje de la historia”... allí desperté muy marcada por mi sueño y fui a la ley 115 y vi que toda ella buscaba una formación integral y renovar las practicas pedagógicas, así le encontré base legal a este sueño.

Bueno amigo te dejo hasta la próxima.

PRESENTACION DEL TRABAJO

Nuestro País asiste a un gran momento para la deliberación y la definición del rumbo de la nueva educación.

En este contexto, son muchas las situaciones que han sido objeto de debate en los diferentes escenarios educativos, entre las que podemos mencionar:

- 1- Los enfoques mecanicistas, obsoletos.
- 2- Los avances tecnológicos que implican la transformación necesaria de la educación.
- 3- Un reconocimiento del carácter humanístico de la educación.
- 4- El maestro actual ya no es un ente pasivo sino sujeto proautor de conocimiento.
- 5- La necesidad de dinamizar y hacer más creativa el desempeño pedagógico.

Todo lo anterior ha generado una creciente dinámica pedagógica, liderado por diferentes académicos. Llevando a la interpelación de las teorías y concepciones que conjuguen valores y principios que den un nuevo sentido al que hacer pedagógico.

Es evidente, la realidad lo demuestra, se requiere una educación que potencie procesos de desarrollo integral en el ser humano, una educación más amable, cualitativa, un nuevo maestro, en ejercicio de un rol que los niños y la sociedad le demanden.

En esa dinámica de transformación aparece la Creatividad como tema obligado de reflexión para acceder a una educación renovadora, el esperar verdaderos cambios en las prácticas pedagógicas en las escuelas implica reconceptualizar la pedagogía en sí misma.

En este sentido, la Creatividad en la escuela requiere puntos de vistas con sentido científico, humanista y social que permita dimensionar al alumno como ser activo, protagonista, con particularidades que requieren ser tenido en cuenta desde la enseñanza – aprendizaje.

En esta perspectiva de creatividad, se requiere entonces de un maestro creativo y reflexivo que tenga en cuenta la norma, pero sin que esta cohorte su capacidad creativa en el ejercicio docente. Pues es a partir de la creatividad del maestro que

pueden surgir múltiples formas de acompañamiento al alumno que potencie su desarrollo.

Así, se pretende estructurar alrededor de los siguientes propósitos:

- ◆ Concebir la creatividad con función formativa y con un carácter integrador.
- ◆ Desarrollar un trabajo creativo que reconozca los procesos que siguen todas las personas para aprender.
- ◆ Problematizar el trabajo en torno a las concepciones y prácticas creativas como forma de ganar elementos teóricos y prácticos, para construir propuestas pedagógicas que privilegien la creatividad como una construcción social.

Por último, la invitación es a construir prácticas evaluativas, pedagógicas, metodológicas creativas que posibiliten una Escuela para todos.

ESTRUCTURA DE CONTENIDOS

Este trabajo está estructurado en cuatro partes:

- 1- Creatividad, fundamentos y concepciones.
- 2- Hacia una nueva experiencia educativa
- 3- Descripción y análisis de los procesos pedagógicos y creativos.
- 4- Una nueva propuesta.

La última etapa permite, una fundamentación teórica, un desarrollo investigativo, aplicabilidad, y una nueva propuesta pedagógica.

JUSTIFICACION

Colombia y el mundo ha cambiado, siguen y seguirán cambiando, la función de las personas y las instituciones evolucionan significativamente en la medida en que se deben atender nuevas necesidades y requerimientos de la sociedad.

En este sentido el Ministerio de Educación Nacional, tiene la misión de procurar el crecimiento de las instituciones educativas, estas a su vez ya no deben esperar a que "alguien" les indique que deben pensar y hacer, sino que deben asumir responsablemente su autonomía y la formación integral de sus miembros.

Es así como se debe proponer en todos los niveles del sistema educativo el mejoramiento cualitativo de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Por lo tanto existe un componente de los procesos educativos como es la Creatividad que merece ser pensada profundamente, ya que los modelos educativos donde prima la sola transferencia de los conocimientos han entrado en crisis, en consecuencia se ha venido planteando el análisis de la educación desde una perspectiva del desarrollo humano, centrada en la potencialización de los procesos de pensamiento al tiempo que permita una mirada crítica en relación con los avances y dificultades en ese mismo proceso.

El derrumbe de la escuela tradicional la cual estaba enmarcado en el sistema T.T.S. (Tiza, Tablero, Saliva), y en este círculo vicioso giraba el entorno del docente, donde sus mayores preocupaciones eran el planear, programar y parcelar.

Su instrumento para impartir el conocimiento era el CURRÍCULO, que estaba sistemáticamente ordenado, en el cual se registraban las actividades para cada tema. Donde antes era casi "pecado" cambiar este orden.

Pero un marco moderno de trabajo para el maestro y la inminencia del cambio acompañan el discurso teórico sobre la importancia de la creatividad.

El maestro se ve así mismo compitiendo con ofertas menos o igualmente atractivas para los estudiantes, hecho que lleva consigo la pérdida para él del monopolio de la verdad y la relativización de su credibilidad por parte de una población.

Es así como vemos que la importancia radica en que la teoría sin la acción es ingenua y la acción sin la teoría es ciega, es así que la educación no se convierte en un camino de investigación y de formación docentes, puede reducirse a un elemento aislado, carente de sentido dentro de los procesos educativos macro; es así como hablamos de Creatividad en el sentido de la investigación significativa para la práctica docente real, no de la "gran" investigación que pretende aclarar o

solucionar en forma absoluta los grandes problemas, sino como momento de reflexión.

Como es de ver que la Creatividad a parte de dinamizar la actividad del docente, fomenta y permite espacios de investigación y de desarrollo de potencialidades, y la teoría entra de esta manera a alimentar la practica, a proponer otros puntos de vista, de esta manera los procesos educativos siempre tendrán un carácter dinámico y de conocimientos en construcción.

Estamos pensando en el aula como un espacio de interacción, de crecimiento mutuo, de análisis de intercambio simbólico de toma de decisiones, de asignación de responsabilidades

Esta nueva postura plantea al docente como ente que está en actitud de aprendizaje, es decir, que su formación corre paralela a la de sus alumnos como alguien que se encuentra en un proceso de construcción de conocimientos, y una "sección de aula" como una interacción cognoscitiva y como construcción de formas de pensar.

¿CÓMO INFLUYE EN LA COMUNIDAD EL PROYECTO?

Por los motivos expuestos anteriormente podemos notar que este proyecto influye en cada uno de los actores de la comunidad participando en una forma pedagógica, social y creativa.

En lo PERSONAL, mi proyecto enriquece mi desarrollo pedagógico, mediante el ejercicio de mi carrera docente, ya que me evitará que en el aula de clase sea "yo" quien construya barreras, que separen en jerarquías 4 poderes, los alumnos sometidos y máquinas de repetición y el docente autoritaria y "poseedor de todos los conocimientos".

Los ALUMNOS serán los más beneficiados ya que ellos podrán:

- ◆ Aprender a amar las ciencias sociales, ya que dentro de mi investigación de aula pude notar que los niños sienten que es una de las asignaturas más "aburridas", debido a las prácticas tan monotonas con las cuales es transmitido el conocimiento.
- ◆ Lograrán adquirir una formación integral ya que desarrollarán de la mano las distintas dimensiones (cognitiva, motriz, socioafectiva, volitiva), que le permitirá la utilización de una actitud crítica, frente a los hechos históricos y sociales.

- ◆ Les permite establecer un ambiente de trabajo centrado en la persona donde podrán fortalecer valores como: el dialogo, la confianza, la autoestima, el respeto, a través de la "familiaridad" con sus docentes y sus compañeros.

La COMUNIDAD, hace parte fundamental de este proyecto ya que no solo se pretende desarrollar actividades renovadoras en un grupo piloto sino que se beneficien los docentes de las demás asignaturas, los padres de familia como gestores de un cambio de actitud de sus hijos frente a las nuevas tendencias educativas.

Como podemos ver el proyecto pretende vincular a todos los actores del proceso educativo para así innovar y transformar nuestra educación en un intercambio de idea de transformación de nuestro entorno social.

FUNDAMENTOS Y CONCEPCIONES



1 CREATIVIDAD, FUNDAMENTOS Y CONCEPCIONES

1.1 RELACION ENTRE CONCEPCIONES, ENFOQUES PEDAGOGICOS Y ORIENTACIONES DE LA CREATIVIDAD

CREATIVIDAD

La Creatividad es concebida como la capacidad de crear, producir una cosa que no existe, de engendrar, hacer nacer.

El individuo creativo es aquel capaz de transformar las situaciones, de innovar.

Es importante ser creativo, ver los actos de la vida, con nuevos ojos, capaces de deslumbrarse y sacar lo mejor de las situaciones, como es necesario ver la vida de forma estratégica, cuan más necesario en el basto campo de la educación, el cual está en constante renovación lo que nos exige como docentes ser recursivos y creativos.

Después de estas reflexiones, la creatividad es entendida como:

PROCESO INDIVIDUAL

Según varios psicólogos y pedagogos podemos ver como la creatividad es un proceso individual, entendida como:

- ◆ Expresión de lo que se tiene dentro (Matlisse).
- ◆ Medio de reducción de tensiones por apertura al mundo exterior (Schachtel).
- ◆ Proceso de cambio, desarrollo, en la organización de la vida subjetiva (Ghiselin).
- ◆ Catarsis creadora originada en conflictos subconscientes (Freud).

RESOLVER PROBLEMAS

La Creatividad nos sirve en el ámbito escolar como estrategia de resolución de conflictos, es nuestra capacidad para crear nuevas situaciones, o de cambiar las ya existentes, viéndola como:

- ◆ Forma de solucionar problemas mediante intuición o combinación de ideas.
- ◆ Proceso de sensibilización de las situaciones y buscar solucionar problemas donde toda la información no aparece disponible.

INNOVAR

Es el cambiar de perspectivas, ver las situaciones con nuevos ojos.

Luego de la presentación de un problema y generar ideas nuevas:

- ◆ Aplicación de un producto nuevo.
- ◆ Proceso de descubrimiento científico y la originalidad artística.

Luego de analizar los procesos podemos ver los rasgos de una persona creativa, como son:

- ◆ Flexibilidad
- ◆ Confianza en sí mismo

- ◆ Curiosidad

- ◆ Competencia contra sí mismo

- ◆ Buen humor

- ◆ Persistencia

- ◆ La complejidad como problema

- ◆ La simplicidad como solución

- ◆ Coherencia

Todas son estas características que pertenecen a una persona Creativa, y sobre todo son cualidades que deben tener los docentes visionarios, que deseen renovar la educación, ya que si es bien es un proceso nuevo también es un proceso difícil, pero no imposible, donde es necesario ir armados con creatividad, innovación, y la capacidad de cambiar todos los obstáculos que se presenten en bases para crear nuevos conocimientos, y generar situaciones significativas para la aprehensión.

LA CREATIVIDAD Y LA VIDA ESCOLAR

Luego de analizar los planteamientos dados por los estudiosos, vemos como la Creatividad bien canalizada dentro de nuevas aulas nos presenta una nueva forma de metodología, la cual nos ayudará, tomada de la mano del trabajo por proyectos, el análisis y conocimiento de nuestro entorno.

El anterior es el resultado que debe arrojar el P.P.P., ya que la escuela en el momento es concebida como factor principal de inhibición de capacidades creadoras, esto debido a los esquemas tan rígidos, repetitivos y memorísticos que no permiten que el individuo desarrolle al máximo sus capacidades y no permite el desarrollo del pensamiento, el manifestar juicios en una forma crítica y responsable, de prever los problemas, la escuela no promueve actitudes preventivas sino estimula las represivas actitudes correctivas.

Si bien nuestro campo específico de desarrollo es las ciencias sociales, podemos pensar que estas actividades de desarrollo de habilidades pueden ser más difíciles, pero debemos ver que las ciencias sociales, van íntimamente ligadas con el estudio del hombre en todos los sentidos de la palabra, es así que en vez de verlo como obstáculo debemos ver que somos nosotros quienes estamos llamados a desarrollar con nuestros alumnos el descubrimiento de las problemáticas de su entorno, y hacerlos que resuelvan dichos problemas, pero para lograr esta transformación conceptual de las ciencias sociales debemos

empezar por transformar las practicas metodológicas que como área la rodean y que nuestros alumnos la dejen de ver como aburrida, sino la oportunidad para ser gestores de su propio entorno y conocimiento.

Dentro de mi proyecto el toque innovador lo marca el trabajo por proyectos que permite partir de una necesidad o problema para desarrollar actividades en búsqueda de darle las mejores soluciones en el cual todos somos actores importantes y parte de la solución.

CONSTRUCTIVISMO

El constructivismo es un movimiento pedagógico que se desarrolló en la cultura occidental hacia 1930, a partir de los estudios de Piaget en Suiza y de Vigotsky en Rusia.

En aquella época surgió una inquietud entre los educadores a cerca de cómo construye el niño su conocimiento, buscar la respuesta a esta pregunta marcó el inicio de lo hoy conocido como el Constructivismo.

La primera conclusión a la que llegaron los estudiosos de la psicología infantil como Freud ó Piaget, fue descubrir que, muchos antes de llegar a la educación, el niño ya posee y domina el sentido del mundo, el cual utiliza a su manera con fines

comunicativos. Podemos decir que el niño es capaz de relatar, organizar secuencial y lógicamente un discurso alrededor de un tema, aunque desconozca las pautas normativas de la lengua de los adultos.

Por eso, Vigotsky afirma * "El aprendizaje escolar jamás parte de cero; todo aprendizaje del niño en la escuela tiene una historia".

Este descubrimiento o toma de conciencia, llevó a reconsiderar las bases de la enseñanza tradicional y a crear un movimiento pedagógico que tuviera en cuenta las formas como el niño aprende.

Siendo que el alumno posee un pre-conocimiento anterior a la fase escolar, podemos concluir que aprende interactuando consigo mismo y con el mundo que lo rodea.

Esto equivale a decir que el niño no depende de la enseñanza del maestro ó de estar en un aula de clases para adquirir lo que sabe y necesita comprender, no es un ser ignorante que espera pasivamente el aliento intelectual.

Consciente de esta realidad, el constructivismo otorga a la enseñanza un lugar secundario en el aprendizaje y centra sus esfuerzos en promover situaciones reales en las cuales el niño asocie la adquisición del conocimiento con su vida

* Historia de la Pedagogía, 1991. Universidad de San Buenaventura

diaria, la escuela pertenece a su cotidianidad y no debe ser vista como una vida paralela e impuesta a la que lleva el niño comúnmente.

De acuerdo a las premisas constructivistas, el aprendizaje debe concebirse como un proceso de construcción, el cual surge a partir de los desequilibrios entre las hipótesis que el alumno ha adquirido a cerca del mundo y lo que le plantea el maestro.

La construcción del conocimiento se da cuando el alumno afirma, modifica o complementa su hipótesis y elabora sus propias conclusiones según el nivel de desarrollo en el que se encuentre.

Para alcanzar este objetivo, es necesario comprender que el alumno aprende usando lo que sabe con fines funcionales y significativos y no por una repetición de modelos desprovistos de sentido.

Por lo tanto, el Constructivismo no es un método de enseñanza sino más bien una propuesta o estrategia didáctica y creativa para motivar el aprendizaje del niño, sea dentro del ámbito escolar o fuera de él.

Esta propuesta se apoya en el proceso cognitivo del niño (ritmo de aprendizaje), el cual opera de adentro hacia afuera y de lo complejo a lo simple. En efecto, al

interactuar con la realidad circundante, el niño utiliza todo el conocimiento que posee para apropiarse de ella y comunicarse con los demás.

Por esta razón, el constructivismo propone fomentar el aprendizaje basado en la adquisición del saber en proyectos reales y funcionales que motivarán al niño a resignificar sus elaboraciones conceptuales.

En este sentido, el Constructivismo parte del pre-conocimiento del alumno sobre el cual se apoya para ampliar sus competencias cognitivas, sin anular ni ignorar las que tenía antes.

El constructivismo concibe al alumno como un ser único y radicalmente distinto del adulto.

En este sentido, propone que los educadores establezcan una relación muy cercana con sus estudiantes con el fin de descubrir los procesos cognoscitivos innatos de los niños y de entender la psicología infantil.

Más que una propuesta pedagógica, el constructivismo refleja una nueva concepción de la vida en la que se piensa que todos tenemos que aprender de lo que sabe el otro, sea este niño o adulto.

El Constructivismo ha concebido esta nueva propuesta didáctica que busca generar en los alumnos una actitud hacia la investigación, el desarrollo de la autonomía, la cooperación, es una propuesta profundamente humana, llena de retos pero también de incalculables logros, que enseñará a niños y adultos a interactuar para conocer y respetar el mundo del otro.

A continuación presento las diferencias entre el aprendizaje constructivista y el tradicional, el cual se basa en las diferenciaciones de la visión de la pedagogía, las relaciones alumno-maestro:

Cuadro 1. Diferencias

Categoría	Tradicional	Constructivista
Pedagogía	♦ La pedagógica es el proceso intencional del maestro de enseñar al niño lo que no sabe.	♦ El niño aprende interactuando consigo mismo y el mundo.
Proceso Enseñanza Aprendizaje	♦ La enseñanza gira en torno a actividades determinadas de antemano, no relacionadas con la realidad.	♦ El aprendizaje se logra a partir de proyectos y actividades reales y funcionales.
Currículo	♦ La enseñanza se fundamenta en un programa lineal y rígido.	♦ El maestro trabaja con un plan general relacionado con la realidad.
Papel del Docente	♦ El maestro es un educador, tiene el control de la clase y determina lo que se debe hacer, impone.	♦ Proporciona situaciones significativas y funcionales, es el tutor, dialoga con ellos, y escoge con ellos lo que se hace.

LA EDUCACION SIGNIFICATIVA



Cuando se habla de educación no se refiere solo a la simple instrucción, transmisión de conocimientos o información impartida en las aulas.

La educación es una visión amplia, está orientada hacia el desarrollo integral y armónico de la persona, por esto debe abarcar todos los aspectos y etapas de la vida del ser humano desde su nacimiento hasta su muerte, por lo tanto educar es formar al hombre en su integridad.

El aprendizaje significativo, señala una diferencia en la conducta del individuo, en sus actividades y en su personalidad, es un aprendizaje penetrante que no consiste en un simple aumento del conocimiento, sino que se entreteje con cada aspecto de la existencia del individuo.

Los elementos de este proceso educativo son:

- ◆ Confianza en que el ser humano posee un potencial innato para sobrevivir.
- ◆ El aprendizaje implica un cambio en la percepción del individuo y una asimilación hacia sí mismo.

- ◆ La educación siempre implica un cambio, si el aprendizaje no es significativo para la persona, no tiene aplicación práctica.
- ◆ La concepción de la persona como un organismo integral, como una totalidad organizada en la cual todos sus elementos son importantes.
- ◆ El desarrollo del juicio crítico que promueve la autoevaluación permite al estudiante lograr independizarse, ser original y creativo y vivir libremente.

Requisitos para el aprendizaje significativo:

- ◆ El estudiante no se sienta amenazado en su dignidad humana y encuentra un clima de confianza, aceptación en su grupo.
- ◆ La participación activa y la elección libre y responsable del estudiante en su proceso facilitan el aprendizaje.

La educación centrada en la persona, libera la curiosidad innata de esta y estimula su deseo de aprender.

Para obtener un aprendizaje significativo se requiere algunas condiciones y actitudes tanto del educador como de los alumnos, partiendo de la hipótesis planteada por ROGER de que no se puede enseñar a nadie directamente sino, solo facilitar su aprendizaje.

He aquí algunos supuestos fundamentales en el aprendizaje no directivo:

- 1- Contacto con el problema: Se puede producir con mayor facilidad cuando las actividades son situaciones como problemas, que lo relaciona con la vida cotidiana.
- 2- La autenticidad del docente, que facilita el aprendizaje, debe ser una persona confiable y que acepta sus propios sentimientos.
- 3- Aceptación y comprensión del maestro que es capaz de aceptar al alumno tal como este es y comprende sus sentimientos, capaz de acogerlo cálidamente.
- 4- La motivación básica está basada en la confianza básica, en la tendencia auto-realizadora de los estudiantes, que cuando este se halla en contacto real con los problemas de la vida, desea aprender.

Mediante el aprendizaje significativo la persona percibe como trasciende todo lo que vive.

CONSTRUCTIVISMO Y EDUCACION SIGNIFICATIVA EN LAS CIENCIAS SOCIALES

En esta nueva concepción y base de mi proyecto pedagógico tenemos que situar a los alumnos dentro de una secuencia de trabajos:

- 1- Contacto con el problema: Este puede ser de carácter cercano (entorno) o "problema histórico", cualquiera de los temas de las ciencias sociales puede convertirse en un problema. Este problema lo encontraremos mediante una pregunta; que será el punto de partida para organizar nuestro plan de estudio, a través de proyectos y jornadas de trabajo pedagógicas.
- 2- Proceso de investigación: Este inclinará al alumno a apropiarse del conocimiento, así cada individuo tendrá la oportunidad de desarrollar su propio proceso de aprendizaje, y participar activamente en la construcción social del conocimiento.

3- Socialización: En este momento los jóvenes tendrán la oportunidad de mostrar sus capacidades, y en este proceso tendrán la mayor motivación "mostrar lo que cada uno hizo", y el estar en contacto directo con el proceso de adquisición del conocimiento y no recibirlo todo y solo copiarlos en sus cuadernos.

Este momento es por decirlo así el más importante de la clase ya que ellos luego de realizar su investigación de analizar en forma crítica y responsable la historia, mostrarán de una forma creativa (eje del proyecto), lo que ellos han conocido mediante dramas, poesías, exposiciones, debates, etc.

En este proceso el docente juega un papel importante, como facilitador de las actividades, mediante la aceptación y muestra de confianza a los alumnos, ya que ellos mismos son los gestores de su propio conocimiento, y en ocasiones deben aprender de sus errores, así que es necesario la paciencia para que esto salga adelante y el Constructivismo nos brinda acompañado de la educación significativa la oportunidad de desarrollar este proceso en forma vivencial creativo y pedagógico.

1.2 BASES EPISTEMOLOGICAS Y PEDAGOGICAS DEL PROYECTO

Para identificar los ejes de mi proyecto debo hacer una introducción sobre algunas características con las que debe contar un aula, el cual es mirado como un espacio de construcción de significados y sentidos, o en términos de Bruner* una microsociedad en la que se tejen todas las relaciones sociales.

En el espacio del aula se intercambian saberes, experiencias, formas de comprender y explicar el mundo, en este sentido el currículo debe constituirse en un facilitador de estos intercambios y debe tener un carácter flexible, en el sentido de permitir la presencia de los intereses y saberes de los estudiantes como componentes del mismo y a la vez debe contar con flexibilidad en los tiempos y los ritmos de su desarrollo.

Es como la enseñanza, un proceso que facilita en los individuos; la apropiación creadora del saber con miras a su formación.

Esta apropiación creadora del saber no logra promoverla el maestro, si está a oscuras respecto de los procesos de pensamiento que caracterizan al grupo de alumnos que tienen al frente, no es suficiente con dominar que es la ciencia que trata de enseñar, en la enseñanza constructivista participa la razón constructora del aprendiz como factor de su propio desarrollo.

*Ver el art. del prof. Luis Baena. El Lenguaje y la Significación. Revista Lenguaje No.17,12/89

Los ejes del proyecto están basados en lo epistemológico, antropológico, filosófico, pedagógico.

BASES EPISTEMOLOGICA

Lo que cuenta en la enseñanza no es el resultado, la epistemología que le conviene a la pedagogía no es la positivista, que aborda la ciencia solamente el "contexto de la justificación", sino una epistemología abierta al proceso del descubrimiento y construcción de los conceptos, que se preocupe por la dinámica creadora y valore los procesos de construcción científica, de conjeturas y refutaciones.

BASE ANTROPOLOGICO

Para lograr una formación integral debemos tocar la formación y desarrollo de valores, virtudes, permitiendo una formación personal capaz de interacción en la comunidad y convirtiéndose en una persona con capacidad de creación.

En relación con nuestro saber específico lo antropológico facilita el estudio del proceso evolutivo del hombre, y esta íntimamente ligado con la formación de una conciencia ética.

BASE FILOSOFICA

La parte filosófica es importante en la vinculación del individuo con la capacidad crítica de mirar al mundo.

Si estimulamos la capacidad crítica en nuestros alumnos, será nuestro primer paso para hacer hombres conscientes y capaces de transformar su entorno y su futuro.

Lo filosófico no solo es una materia sino el estimular una actitud reflexiva y crítica frente a cualquier situación.

BASE PEDAGOGICA

Es así como el profesor es aquel que interactúa con los alumnos, los que instrumentan las políticas educativas, el contenido, la amplitud y la secuencia del currículo, más aún, son los que establecen el clima educativo y los que tienen el poder del proceso que se da en las aulas.

Es este el punto que deseo establecer en lo pedagógico, es el papel principal del docente en la transformación de la educación.

Es como nos referimos anteriormente a una educación evolutiva, en la que todo conocimiento es provisional y esta sometida a prueba, en la que todo conocimiento y toda percepción es la que todo individuo es capaz de aportar en la solución de problemas.

1.3 APLICACIONES METODOLOGICAS DE LA CREATIVIDAD

Cada día se ha incrementado la creencia de que todos los seres humanos pueden desarrollar actitudes creativas, conforme se van tomando conciencia de lo importante que es el pensar y de ciertas habilidades del pensamiento posiblemente no se han desarrollado adecuadamente, los educadores han implementado nuevas formas para organizar la enseñanza, de manera especial incrementando la interacción verbal en el aula.

La enseñanza y el aprendizaje pueden vigorizarse, proporcionando oportunidades en el aula para generar el dialogo.

- ◆ Desarrollando las habilidades de escucha.
- ◆ proporcionando el aprendizaje cooperativo.
- ◆ Trabajando en solución de problemas por parejas.

- ◆ Induciendo la discusión e indagación que implique pensar.
- ◆ Favoreciendo un razonamiento dialógico, planeación cooperativa y lluvia de ideas.

Los profesores han encontrado una gran potencialidad en la enseñanza, cuando se estimulan los procesos de pensamientos en los estudiantes:

- ◆ Planteando preguntas que retén a pensar.
- ◆ Estructurando actividades de aprendizaje diseñadas para procesos de pensamiento.

Es así para mí, personalmente el pensar es parte activa de la Creatividad.

Existen ciertas conductas de la enseñanza que tienen influencia directa en el aprender a pensar:

- ◆ La manera como el profesor estructura el aula puede propiciar interacciones que realcen el pensamiento activo de los estudiantes.

- ◆ Incluir oportunidades de pensar a través del lenguaje rutinario y de los procesos propios del curso, lo que lleva a que los estudiantes valoren el pensar adecuadamente.

- ◆ Las direcciones y preguntas del profesor pueden ayudar a que el estudiante recopile y recuerde información, las procese en relaciones significativas aplique las relaciones en situaciones nuevas o diferentes utilizando activamente, habilidades de pensamiento.

Es erróneo contraponer el enseñar a pensar, en general, a la enseñanza de las asignaturas curriculares específicas.

En realidad, la capacidad de pensar no ha de cultivarse como un sustituto de los conocimientos.

Conocimiento y capacidad para pensar son como las dos caras de una misma moneda.

A través de los conocimientos impartidos en las áreas curriculares, el profesor puede y debe subrayar la importancia de la adquisición del razonamiento, la asimilación de la información verbal o no verbal, la construcción de hipótesis y de alternativas para la solución de problemas, como estrategias de conocimiento, por parte de los alumnos.

El desarrollo del pensamiento y de las capacidades intelectuales en un objetivo del currículo, como queda reflejado en la resolución 2343 de junio 5 de 1996. En ella se recoge, entre otras el principio metodológico de la funcionalidad de los conocimientos útiles y pertinentes, lo mismo que el desarrollo de habilidades y estrategias de planificación y regulación de la propia actividad de aprendizaje.

HACIA UNA NUEVA EXPERIENCIA EDUCATIVA



“El docente se encontrará en actitud permanente de comprensión y sabrá que su formación corre paralela a la de su educando”.

2. HACIA UNA NUEVA EXPERIENCIA EDUCATIVA

Cada uno ve el mundo con su enfoque y desde su entorno.

Entonces lo ve de determinados colores y tamaños.

Rafael Porlán, en su libro, *Constructivismo y escuela* señala tres posturas que llevarían a tres énfasis diferentes: el currículo tradicional que privilegia los contenidos; el currículo tecnológico que privilegia los objetivos y el enfoque espontaneista que da mayor importancia a los alumnos.

A veces nos sucede que avanzamos velozmente, en el discurso pero nuestras practicas permanecen ancladas en la teoría que supuestamente estamos superando.

A manera de ejemplo mencionemos el paso que muchos han deseado dar del Conductivismo al Constructivismo. En teoría todo parecía funcionar muy bien pero en la practica al llegar a la Creatividad, esta permaneció casi siempre incuestionada y sin que se identificara ninguna incoherencia y ninguna razón para cambiar.

Parecería que la mente se acomoda para hablar de una cosa y hacer otra con el fin de no cambiar las costumbres ni alterar sus procedimientos. Para que "descubramos" semejante realidad se justifican muchos esfuerzos integrados del sector educativo.

Que lectura hace de una nueva teoría de una propuesta o de un análisis una persona que ha llegado a acomodar su mente en esa forma?

Lo que importa no es solamente la lectura que hagamos sino la explicitación y el debate de las conceptualizaciones, criterios, experiencias y expectativas que nos llevan a hacer una lectura y no otra.

Las propuestas educativas, en general, tienen sentido dentro de un enfoque, en un contexto y en un tiempo determinados, por fuera de ellos pueden tener interpretaciones y efectos muy diferentes.

Una actitud medianamente observadora permite detectar que quienes están orientando la opinión de los educadores coinciden teóricamente, que la formación en valores es fundamental, que los estudiantes deben desarrollar sólidos conocimientos científicos y habilidades para comprender la tecnología, que la educación debe formar en ambientes autónomos y para un desempeño autónomo y que todos necesitamos aprender a aprender.

Pero en los procedimientos y en las metodologías surgen las discrepancias y a veces son tan fuertes que parecería que no hubieran que la escuela debe conservar sus reglamentos y horarios rígidos y otros están convencidos de que es posible una mayor flexibilidad y apertura si se inculcan valores y criterios que lleven a los estudiantes a actuar con convicción y con sentido de responsabilidad.

Cada uno va elaborando progresivamente sus conceptos respecto del entorno en el cual vive y se educa y en el que día tras día es sometido a determinadas exigencias y cambios inesperados. Las conceptualizaciones se enriquecen cuando son compartidas y circulan socialmente.

En pedagogía es necesario que hagamos pública la comprensión que tenemos de los cambios requeridos en la educación, que comentemos, cuales labores de las que veníamos haciendo serán superadas, las propuestas para lograrla pero, ante todo, comunicar nuestra percepción, del mundo que vivimos y las implicaciones que esta trae para la educación.

2.1 ENSEÑANZA POR PROCESOS Y APLICACIÓN DE PROYECTOS*

En los últimos años se ha intensificado el apremio de enseñar por procesos, de trabajar por procesos, de desarrollar procesos.

* Florez Ochoa, *Hacia una Pedagogía del conocimiento*. Sta fé de Bogotá: McGrawHill, 1994, Pag 240-259

Antiguamente, se enseñaba por contenidos, se planeaban los contenidos. Posteriormente hasta la década de los setenta se enseñaba por objetivos, por resultados conductuales.

Hoy día los especialistas en educación prefieren hablar de procesos de construcción de conceptos, de procesos de pensamiento, de procesos de evaluación.

La verdad es que desde un punto de vista constructivista la enseñanza tendrá que articular en la teoría, en el diseño y en su implementación todo estos procesos, de modo que se efectúa el mejor proceso de interacción maestro - alumno, todo ello ha vareado y cruzado por el proceso mas amplio: el sociocultural- histórico.

Si la enseñanza constructivista esta en capacidad de sintetizar el proceso de construcción científico cultural, y el proceso de desarrollo individual mediante un puente flexible que es el proceso curricular, tratemos de precisar que significa en general el término proceso y que relación especial guarda con el Constructivismo y la enseñanza.

Por fuera del constructivismo filosófico y pedagógico no se reconocía ningún proceso interior al aprendiz diferente a la mera asociación- diasociación de ideas definidas por los empiristas desde el siglo XVII, y por los conductistas en el siglo XX.

La conexión directa estímulo- reacción precisamente lo que permitía era suprimir el proceso.

La enseñanza mediante la definición de las conductas esperadas en el alumno, llamadas "objetivos específicos" organizados lineal y jerárquicamente, de lo simple a lo complejo, los cuales bajo ciertas condiciones observables, el alumno debería lograr exhibir como prueba de su aprendizaje.

Semejante manera rigurosa de diseñar la enseñanza, a fin al propósito de articular la educación a la industria aproximando el Conductivismo, al Taylogismo empresarial, dejó por fuera no solo los procesos ambivalentes, polisémicos y creativos del aprendiz sino que quedó excluido de la enseñanza el proceso complejo de la ciencia moderna, la crítica a semejantes empobrecimiento de la enseñanza se introdujeron elementos a la programación que moderaran y flexibilizaran la estructura de los objetivos instruccionales, mediante la inclusión de objetivos "expresivos" la ramificación de la estructura lineal y jerarquizada de objetivos y sobre todo mediante la adopción de la teoría de sistemas formuladas en la biología por Bertalanfy, la cual permitió incorporar un concepto clave en los posteriores desarrollos de la programación de la instrucción.

El concepto de proceso, definido por características propias de cada individuo (Su misión, los parámetros internos, su estructura, sus fronteras, su estado actual y

deseado), que facilitaban un diseño más flexible de intercambio de información y de enseñanza entre el medio ambiente y el aprendiz, con la ventaja cibernética de la "información de retorno".

Se enfatiza no solo en los logros, ni los objetivos sino el proceso, el recorrido creativo que realiza el aprendiz sin importar tanto el resultado final. Sin perder el propósito real de su desempeño, lo que interesa para la formación del aprendiz es la dinamicidad y riqueza de su movimiento, la complejidad provisional que se va ganando en el camino, progresivamente, lo que forma el proceso, la construcción del camino, no el logro, mejor dicho no hay objetivo terminal y este objetivo final no se transforma en proceso subdividiéndose en objetivos parciales, descomponiéndolos en subobjetivos y competencias específicas.

Dentro de esta concepción, el docente encontrará la clave en una actitud permanente de comprensión, interpretación y reconstrucción de los procesos curriculares. Estarán en la tarea de explicitar las variables que entran en juego en la práctica cotidiana.

Por tanto, resulta necesario que esa actitud y ese pensamiento reflexivo operen permanentemente sobre la dinámica del aula, las acciones que allí ocurren, como un tejido de variables cuya característica constitutiva es la Complejidad, entonces el modelo instrumental y rígido de la tecnología educativa no tiene cabida pues, dentro de la concepción del currículo por procesos, el acento recae, en cuanto al

desarrollo curricular, con niveles de apertura y flexibilidad, lo cual abre las puertas a la creatividad como dinamizador de este proceso.

En la medida en que concebimos el aula como espacio sobre el cual se puede actuar en el cual se puede discutir con otros, decidir, realizar, evaluar, creando así situaciones más favorables para el aprendizaje.

Como vimos en la reseña efectuada de constructivismo, el cual se basa en una pedagogía de proyectos, que permite vivir en una escuela intensa en la realidad, abierta sobre múltiples relaciones hacia el exterior.

El proyecto es el objetivo, el logro, obra, el trabajo o la actividad que se realiza en el tiempo determinado y que parte de una necesidad cotidiana y se estructura y planifica mediante la discusión conjunta de los integrantes de la comunidad escolar.

El aprendizaje significativo parte de la organización de un procedimiento, para lograrlo se debe plantear una situación significativa.

¿CÓMO SE ORIGINA UN MOMENTO SIGNIFICATIVO?

El profesor es un estimulador de momentos de significación, mediante una conversación, un diálogo entre los estudiantes, el deseo de conocer algún tema,



un problema que se presenta en el curso, la proximidad de una reunión de padres de familia, una noticia de importancia para el país, una pregunta, todos los pretextos para hacer propuestas de trabajo que pueden desencadenar la realización de un proyecto, el maestro debe permitir y estimular al alumnado para que plantee sus iniciativas.

Luego, el docente debe decidir con sus alumnos cuales deben ser las acciones que se deben emprender para lograr la realización del proyecto: Un montaje teatral, una feria, una exposición, una plenaria etc.

Por último, debe estimularlos para ejecutar el proyecto.

Como actividad final, se evalúa cualitativamente, esta será una experiencia llena de significados a través de la cual ellos desarrollan más su capacidad de aprendizaje.

Esta práctica a través de los proyectos permite a los alumnos:

- ◆ Desarrollar su capacidad de autonomía

- ◆ Tomar decisiones

- ◆ *Proyectarse en el tiempo, planificando sus acciones y sus momentos de aprendizajes.*
- ◆ *Ser actores de su propio aprendizaje produciendo algo que tiene significado y utilidad.*

Así, cada actividad corresponde a un proyecto útil, un proyecto que puede ser diario, semanal, mensual o anual.

La permisibilidad de interactuar con su entorno, le permite hacerse cargo de la organización de su vida colectiva.

El gobierno escolar, el comité de curso, por ejemplo, son espacio de construcción de poderes auténticos para los niños, que permite la formación del sentido de responsabilidad y organización.

Permitiéndole se forme integralmente de los educandos.

Los proyectos permiten el desarrollo de competencias y conocimientos específicos, es decir, los contenidos prácticamente adquieren significado, mediante la involucración de los alumnos en su organización, en las necesidades, se hacen conscientes de lo que aprenden y para que lo aprenden.

En forma de afiche u hojas multicopiadas se escriben los programas simplificados, a medida que se van desarrollando los temas de aprendizaje, cada uno marca lo que el profesor hace en clase, permitiendo hacer una síntesis de lo que ha sido abordado y lo que falta.

De esta manera los alumnos pueden dar sugerencias sobre la necesidad de profundizar ciertos temas, las impropiedades de estudiar ciertos temas repetidos o que tienen relación unos con otros y se pueden unificar, para esto se puede formar un comité académico.

Con estos datos podemos ver que una educación por procesos requiere un modelo de procesos, los procesos de aprendizaje son la base dentro de un marco global de propósitos educativos, si comprometemos activamente a los estudiantes en la tarea de determinar que y como hay que aprender, habremos encontrado una forma de extender los procesos de aprendizaje y enseñanza.

El compromiso con un proyecto produce generalmente un aumento de productividad, los educandos que han aprendido algo que sea significativo usarán probablemente ese conocimiento fuera del aula, tal extensión debe ser una meta del colegio.

El aprendizaje tiene mayor trascendencia si se hace significativo, el sentido común nos sugiere, y los datos empíricos nos lo confirman, el principio de que el significado aumenta el aprendizaje.

En consecuencia, debe asegurarse que la escuela tenga un significado para el alumnado, no basta hacer un esfuerzo para que una clase aislada, una jornada o un proyecto de aprendizaje sean significativos.

Se debe realizar un esfuerzo constante con el fin de adecuar las actividades educativas al mundo de los alumnos, de tal modo que se relacionen el contenido presentado en el aula con las experiencias previas de cada uno de ellos.

El hecho de considerar la vida del alumno y de la alumna puede permitir al profesorado ir mucho más lejos de los que permite la clase tradicional.

Puede introducirlos en sus casas, patios, lugares de juego, callejones, etc.

En la propuesta constructivista, el aprendizaje es concebido como un proceso por medio del cual el educando construye su propio conocimiento.

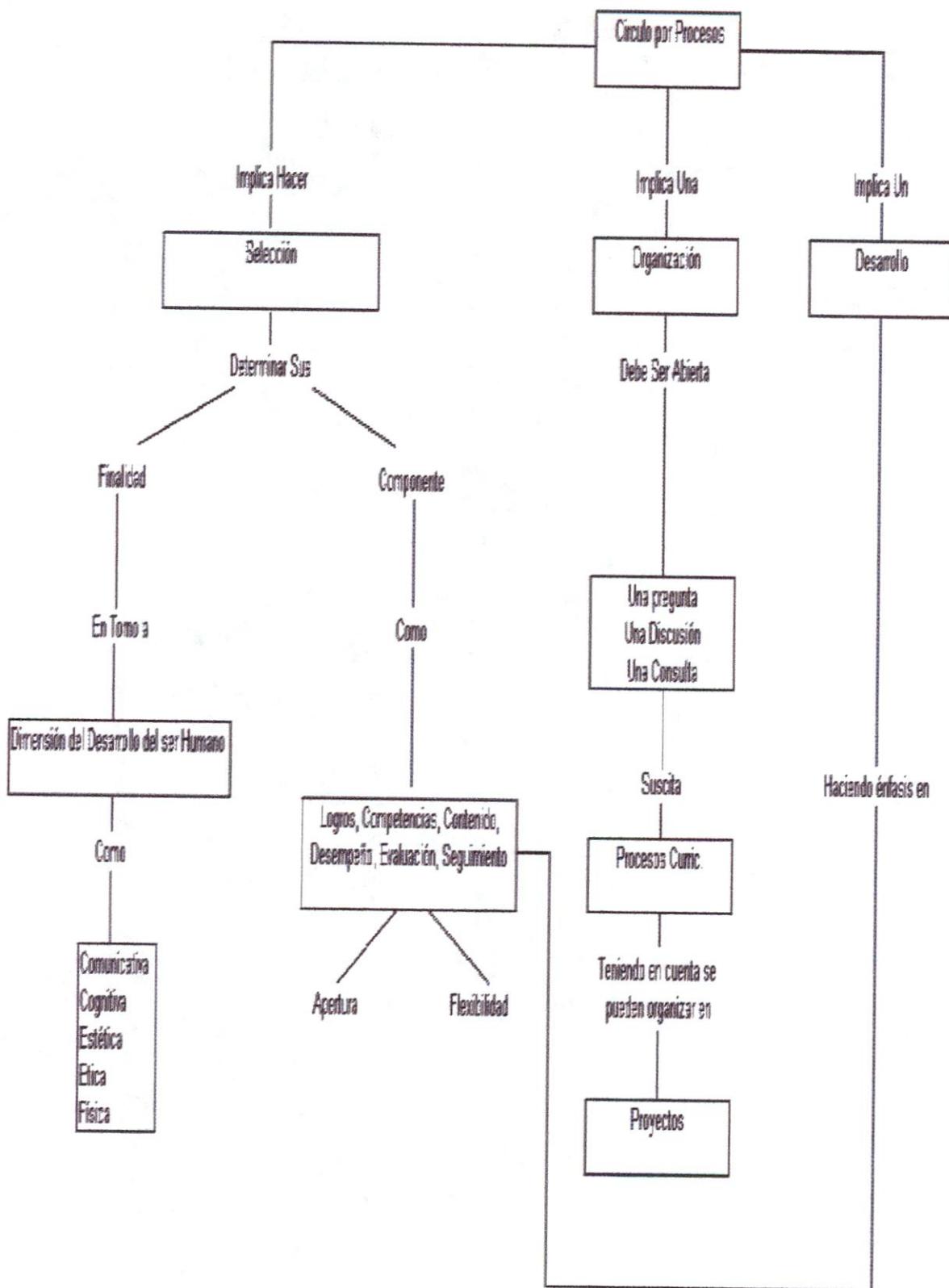
Por lo tanto, las evaluaciones deben ser individuales teniendo como criterio el progreso consigo mismo.

Por otra parte se considera que la evaluación debe tener en cuenta las funciones y usos sociales, esto significa que la evaluación no solo se interesa por el dominio cognitivo sino también por las relaciones globales que tienen con su vida cotidiana y las otras áreas del conocimiento.

La evaluación no tiene como objeto penalizar los errores del alumnado ya que el aprendizaje parte de estos desequilibrios entre lo que sabe y lo que necesita aprender, antes bien es el "poner" especial atención a estos errores para que no se vuelvan a cometer y convertirse en obstáculo para el aprendizaje del individuo. Es considerado un proceso continuo que permite que el alumno y maestro hagan un balance, el uno sobre sus progresos y carencias en el dominio de los contenidos, y el otro respecto de sus logros y deficiencias en la enseñanza.

A continuación se presenta un cuadro de la utilización dinámica de los procesos en la práctica. (MEN, 1998).

Cuadro 2. Utilización Dinámica de los Procesos en la práctica



2.2 LA CREATIVIDAD EN LAS CIENCIAS SOCIALES

El conjunto de áreas del conocimiento que abarca las ciencias sociales, toca el desarrollo integral del hombre a través de su historia y su ubicación espacial, en especial me intereso más por la historia.

La historia nos pertenece a todos; continuamente el hombre va haciendo historia, y para lograr su conocimiento es necesario tomarlo en forma integral, pues el hombre no vive solo, aislado, sino que vive en sociedad.

Sus actuaciones repercuten en diferentes aspectos, y el objeto de las ciencias históricas es la dinámica de las sociedades, estas ciencias deben verse de una forma objetiva, pues en la medida que veamos erróneamente el pasado, tendremos una visión igual del presente y de nuestro futuro, por lo tanto el estudioso de estas áreas deben ser dinámicos y creativos.

Para inyectar un aire de dinámico y por ende creativo debemos crear un clima de libertad, que permita expresar múltiples maneras de pensar, opiniones, temores, preocupaciones, sentimientos.

Este clima de libertad debe estar asociado a una conciencia de la institución educativa a cerca de la importancia de la Creatividad como meta la cual se traduce en un interés de actualización en las estrategias y avances teóricos en el

campo de la educación, unida esta a una actitud del maestro de respeto, aceptación y confianza en las posibilidades de sus alumnos.

Otro aspecto que debemos tener en cuenta es el cambio de las estrategias en el desarrollo de los contenidos rígidos por el contrario una educación centrada en problemas, exige una actitud de investigación que está en plena sintonía con la que se requiere para el desarrollo de la Creatividad.

Contrario a lo que se piensa, la Creatividad no es un chispazo de inspiración que aparece de la nada, la Creatividad exige disciplina, trabajo, tiempo dedicado al análisis de un problema.

El concebir los problemas como un reto, con una sospecha y una esperanza indudablemente los convierte en alumnos investigadores, los invita a su capacidad de creación, de juego, de inventar.

La educación activa favorece la experimentación lúdica, por parte del estudiante y la mayoría de nuestras escuelas siguen propiciando una actitud pasiva y receptiva. Por experimentación lúdica se entiende la capacidad de "jugar con el problema" en el sentido de estar abierto a toda información, todo estímulo, por irrelevante o incoherente que parezca en un primer momento y a la necesidad de ensayar muchas posibilidades antes de elegir una.

La experimentación lúdica implica el "juicio Diferido", según el cual debe evitarse en lo posible toda evaluación prematura, especialmente en las fases de hallazgo o producción de ideas.

Debe evitarse tanto la valoración negativa como la positiva, pues la primera inhibe y coarta la generación de ideas y la segunda puede sesgar el pensamiento hacia las salidas más lógicas, obvias y viables, las cuales casi nunca son las más creativas.

El juego es una de las pocas oportunidades en las que el alumnado se puede liberar de las rígidas imposiciones y restricciones del pensamiento lógico y del conjunto de normas y prohibiciones de las reglas y del maestro.

El estudio de la Creatividad plantea importantes retos a la educación en todos sus niveles y modalidades, haciéndola transformar sus vivencias metodológicas, estrategias evaluativas y proyectándose a una sociedad que espera de ella el robustecimiento cognitivo, valorativo e integral de sus futuros y presentes ciudadanos.

Resulta paradójico que siendo el objetivo de la educación acompañar al alumno en su proceso de autorealización en la práctica de innumerables formalismos pedagógicos que utilizamos contribuyen más bien a inhibir, en algunos casos la

manera demofedora de creación y potencialidades de los jóvenes presentes en todos los individuos.

Esta nueva visión de énfasis de la asimilación de los contenidos hacia el planteamiento, la comprensión y solución de problemas que indudablemente abren un amplio campo de trabajo a los docentes, en efecto, el definir criterios para la selección de los problemas en una sociedad dada, implica una relación escuela- sociedad, abierta, dinámica y crítica.

Es importante notar que si bien se han dado importantes avances en la comprensión de los mecanismos del desarrollo del pensamiento aún quedan mucho por hacer en lo relativo al estudio de los factores culturales que condicionan determinados tipos de pensamientos y al análisis de la relación forma- contenido en la estructuración de los diferentes tipos de pensamientos.

El trabajo con las ciencias sociales, permite mediante la Creatividad trabajada por proyectos el desarrollo armónico de un trabajo con una marcada relación teoría – practica, que permita la vivencialización de cada uno de los temas, y la creación de estrategias para solucionar problemas mediante actividades creativas que ayuden a la apropiación de los conocimientos.

COMO LO REALIZAREMOS

Los temas del grado séptimo están organizados en un plan de trabajo, elaborado por proyectos que se ejecutaran en jornadas pedagógicas de trabajo.

Cada jornada tiene secuencias de realización como por ejemplo:

- ◆ *Guías- Talleres:* Los alumnos recibirán las fichas de trabajo y las explicaciones necesarias para su elaboración.
- ◆ *Aclaraciones:* En este momento se efectuará una globalización para evitar confusiones en el desarrollo de los contenidos.

En este trabajo se han buscado actividades que faciliten la adquisición de los contenidos, las cuales los niños escogerán por libre afinidad para desarrollarla dentro de una lista o en ocasiones será a libertad para ver otras formas de desarrollo de su potencial creador, dentro de estas actividades podemos citar: mesas redondas, debates, foros, método soft, juegos, exposiciones, dramas, canciones, diálogos, musidramas, juicios, etc.; estas actividades deben ser el canal por el cual los alumnos harán conocer a sus compañeros y docentes el

materiales que consultaron y que tanto aprendieron y habilidades desarrollaron, para estas actividades hay un espacio denominado socialización.

Mediante esta forma de trabajo el alumno tendrá a su cargo una responsabilidad y deberá apropiarse del contenido para desempeñar con excelencia su transmisión.

El papel del docente es el de canalizador y "pulidor" de los conocimientos y las formas de transmisión, encausando la información y corrigiendo en el momento que sea necesario, así todos participan y aprenden.

2.3 EVALUACION CREATIVA Y FORMATIVA

Como lo abarcamos en la introducción de este trabajo la evaluación es concebida como un "camino de investigación" y de formación de docentes, un elemento activo dentro de los procesos educativos.

Es como la teoría cobra su sentido dentro de la investigación, entendida como herramienta para abordar problemas, nuestros problemas.

La teoría entra de esta manera, alimentar a la practica y cobra así un carácter dinámico, de conocimiento en construcción.

Estamos pensando en el aula de clases como un espacio de interacción de crecimiento mutuo, de observación, de análisis de intercambio simbólico de toma de decisiones, de asignación de responsabilidades.

Así estamos pensando en un docente que considera que su formación corre paralela a la de sus estudiantes, y en la sección del aula como una interacción cognitiva.

Al utilizar el término investigación nos estamos refiriendo a la existencia de un proceso planeado, sistemático y continuo, la evaluación es una ventana a través de la cual se observa el rumbo que están tomando los procesos, o el estado que se encuentran dichos procesos.

Para esto el docente debe contar con una visión integral sobre la educación y sobre la función de la evaluación, de esta manera el resultado que arroje el acto evaluativo, le permite reflexionar sobre la forma como se están desarrollando los procesos.

El estudiante, por su parte, tiene el derecho y el deber de conocer los procesos en los que está inmerso; estamos hablando de conocer la razón de ser de los enfoques, estrategias e instrumentos empleados por el docente.

El objetivo fundamental de la evaluación es el desarrollo del pensamiento y el efecto serán mayores si de manera intencionada la escuela se preocupa por

obtenerlos y tomar las medidas necesarias para alcanzarlos. Si pensar se convierte en una característica propia de la escuela, deseable, y necesariamente buscada, llevado esto hasta las últimas consecuencias, hasta provocar unas modificaciones curriculares que exige, la nueva escuela; convirtiéndose así en un jalonador del pensamiento y del efecto y para lograrlo tendrá que adecuar contenidos y metodologías.

Se establece como tesis central " la construcción y producción de conocimientos", alrededor de los siguientes niveles: memoria, comprensión, aplicación, análisis, síntesis y evaluación.

El conocimiento debe tener en cuenta consideraciones integrales de índole social, cultural, políticas, técnicas, de sentido común, éticas religiosas, etc.

Veamos a continuación el desglose de los niveles que intervienen en la evaluación.

- ◆ LA MEMORIA: Con su aplicación permitirá recordar, enunciar, describir y producir.

- ◆ LA COMPRENSION: Posibilitará reconocer, establecer las causas y consecuencias de los actos y los hechos.

- ◆ LA APLICACIÓN: Está expresada en resolver, producir conocimientos en nuevas situaciones.
- ◆ EL ANALISIS: Este formula diferencias, concepciones y establece las teorías.
- ◆ LA SINTESIS: Permite organizar, crear y comparar.
- ◆ LA EVALUACION: Tendrá en cuenta desarrollo del interés cognitivo de los estudiantes y producción de conocimientos.

Este proceso se realizará en forma integral y no puntual, las formas evaluativas se dan dentro del contexto de trabajo y no en forma aislada.

¿CUÁNTO APRENDIMOS?

El proceso evaluativo en este proyecto pedagógico está dentro de una "Evaluación por Procesos" donde cada una de las actividades que ellos efectúen serán tomados como base de evaluación.

Forma de Evaluación: La evaluación será efectuada por logros y forma cualitativa (E, B, I).

Criterios de Evaluación:

- ◆ **Responsabilidad:** En el desarrollo del trabajo, es muy importante el desarrollo valorativo, y este es uno de los valores que deseo fortalecer dentro de los alumnos, cada cual debe responder por su función dentro del grupo.
- ◆ **Veracidad de la Información:** Como uno de los fundamentos del trabajo es la investigación del tema o de los contenidos, es necesario darle fundamento a esta parte, por lo cual la veracidad del contenido es de vital importancia, ya que cada grupo debe enseñarle a sus compañeros un grupo de contenidos.
- ◆ **Creatividad:** Que se desarrolla a su plenitud en la socialización, mediante la utilización de recursos didácticos como: dramas, poesías, mesa redonda, etc.

Técnicas de Evaluación:

- ◆ **Autoevaluación:** Con esto se estimulará la autoestima, responsabilidad, juicio crítico, cada joven debe emitir lo que sintió y como desde su punto de vista realizó el trabajo.

- ◆ *Coevaluación: Como trabajo en grupo alumno – docente, permite también una crítica constructiva de parte y parte, y entre ellos mismos, lo cual refuerza actitudes y modifica otras que enriquecen el trabajo.*

COMPETENCIAS

El mundo de hoy se caracteriza por el reinado que tiene la información; la cual es fuente de desarrollo caracterizado por el proceso de globalización para elevar las condiciones de competitividad y empleabilidad.

Estas características empiezan a desafiar en gran escala la enseñanza y nos lleva a reflexionar sobre la razón de ser de los contenidos, las estrategias didácticas, los modelos curriculares y demás elementos de la formación.

Las competencias visualizan a través de desempeños en el campo social, cognitivos, cultural, físico por lo tanto las competencias están referidas a situaciones de desempeño, estos desempeños interpretan desde los indicadores de logros que dan cuenta de cómo va el proceso.

Las competencias están ligadas a la realidad y lo cual permite la información integral del sujeto.

Las competencias pueden ser divididas en:

- ◆ **Competencias Básicas:** Estas se desarrollan en el ámbito escolar (habilidades para la lectura, escritura, comunicación), están referidas a potencialidades y/o capacidades.

Se refiere al conjunto de acciones que el estudiantado realiza en un contexto particular.

Es saber hacer frente a tareas específicas, la cual es evidente cuando el sujeto entra en contacto con ella.

No es producto de un aprendizaje estricto su concepto va más allá de conceptos intelectuales o formales, que incorpora el concepto de características personales (destrezas, actitudes), que producen resultados adaptativos en ambientes significativos.

Según GALLART y JACINTO (1995), " Las competencias son el conjunto de saberes puestos en juego por individuos para resolver situaciones concretas".

- ◆ Las otras competencias son las Genéricas y Específicas que se desarrollan en el entorno de las competencias laborales por lo cual no me extenderé en ellas por obvias razones.

Cabe mencionar que según PEZO (1999), las competencias genéricas son: Técnicas, pedagógicas, de gestión, de transferencia e innovación, transversales vitales personales.

¿CÓMO SE EVALUAN LAS COMPETENCIAS?

Esta propuesta de evaluación ha tomado gran fuerza, como una nueva alternativa de la clásica evaluación basada en la memoria para verificar el rendimiento académico.

Para evaluar las competencias básicas se procura indagar como son utilizados los conocimientos (procedimentales, actitudinales y conceptuales).

La adquisición de competencias básicas se evidencia en la capacidad de desempeño en situaciones problemáticas específicas.

Se trata de hacer realmente significativo el aprendizaje, es decir, construir significados: esto significa establecer relaciones entre lo aprendido y que se conoce (AUSUBEL, 1993).

El ICFES plantea la evaluación de las acciones interpretativas ó competencias hermenéuticas, las argumentativas o competencias éticas y las propositivas ó competencias estéticas (HERNANDEZ. C, 1998), que el estudiantado ejecuta en los contextos interdisciplinarios.

COMPETENCIA EN LA PRACTICA

El trabajo con proyectos implica el desarrollo de competencias, que cada uno de ellos tiene pero que han quedado bajo el manto represivo de metodologías repetitivas y memorísticas.

En la elaboración de la propuesta dentro de lo personal me propongo desarrollar la competencia genérica denominada:

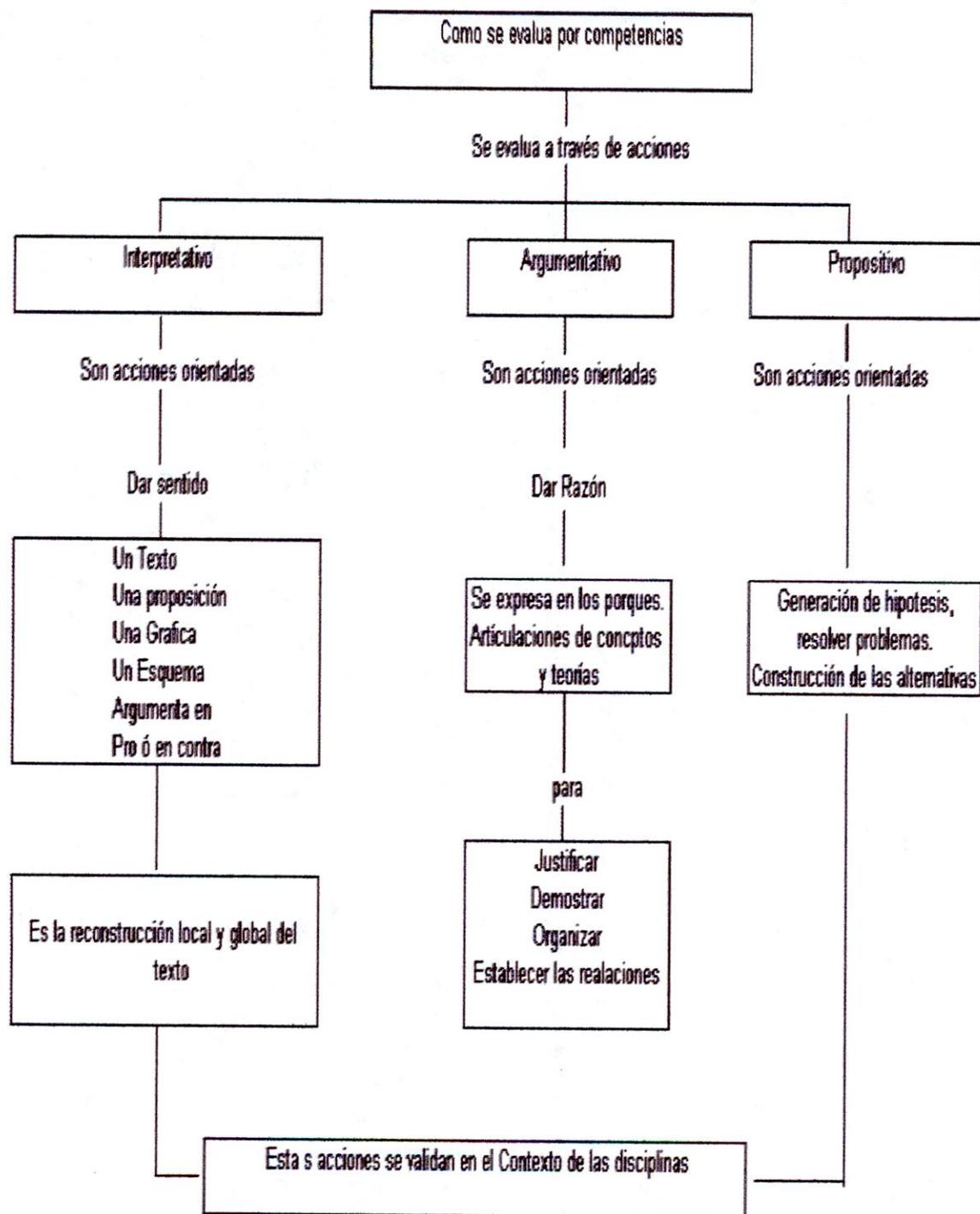
De Transferencia e Innovación: La cual está relacionada con la capacidad de motivar, promover y desplegar la creatividad y el espíritu emprendedor, innovador dentro de mis alumnos deseo desarrollar competencias básicas relacionadas con competencias comunicativas con los procesos:

Interpretativos, Argumentativos, Propositivos.

Donde se permite argumentar, analizar, establecer relaciones, elaborar alternativas que facilita la articulación de conceptos y teorías del pasado (históricos) y el presente (entorno), logrando así *desarrollar un verdadero aprendizaje significativo como resultado de la práctica de las competencias.*

A continuación un cuadro de la evaluación por competencias

Cuadro 3. Evaluación por Competencias



2.4 UNA MIRADA DESDE LOS PROCESOS CURRICULARES

El currículo se limitó con el artículo 1419/78, a un programa con un listado de contenidos para cada grado.

Se establecieron a su vez y de manera precisa los objetivos específicos de corte conductual, los objetivos generales obligatorios, las actividades "voluntarias", las sugerencias exigentes y los indicadores de evaluación inmodificables, medibles, observables de conductas y reconocedores de ítems de logro.

El propósito de esta forma de evaluación, al parecer, no es privilegiar el deseo de saber sino unir el puente entre el objetivo específico y el indicador de logros como evaluación, dándole más valor a esa relación que a los mismos desarrollos y actitudes metodológicas como elementos constructores de conocimiento.

El currículo convencional tal como se entendió tradicionalmente es el plan de estudios, un esquema de distribución de disciplinas y contenidos según los grados.

Es un esqueleto formal y estático que dice muy poco de lo que realmente ocurre en las aulas, la influencia conductista permitió centra todo el interés en el currículo, definir con cuidado y de manera no abstracta y formal sino operacional todos los eventos.

Posteriormente las críticas al enfoque conductista del currículo y a la concepción positivista de la enseñanza de las ciencias, todo esto estimuló variedad de enfoques curriculares, con un enfoque epistemológico centrado en el "descubrimiento" de algún concepto es el de la teoría curricular de procesos.

Este enfoque vincula el proceso de pensamiento de los estudiantes, su proceso de apropiación creadora a los procesos lógicos- científicos. En los primeros años de escolaridad se requiere un currículo centrado en las nociones y conceptos propios de cada etapa, es decir, centrado en el sujeto y sus procesos individuales.

En adelante es más pertinente un currículo con énfasis en los procesos científicos y racionales que afiancen sus propios esquemas de comunicación racional y honesta a cerca de si mismo y del medio natural y social que lo rodea.

Entendido así el currículo como proceso educativo, un curso de acción que desarrolla el profesor con sus estudiantes, una secuencia de procedimientos hipotéticos que se pueden comprender y corroborar en la sesión concreta de enseñanza.

La flexibilidad del currículo crítico social, no sería algo añadido ni coyuntural sino esencial a toda búsqueda de conocimientos, basado en un currículo abierto y permeable a la influencia socio- histórico y cultural de la comunidad de la que hacen parte los alumnos que a partir de la convivencia y proyección al futuro

suministran los ejes temáticos que tendrían que formularse en el diseño curricular, más aún es la misma comunidad y los mismos alumnos quienes diseñan su propio currículo con la ayuda del profesor.

Pero existen en la escuela ciertas practicas, que parecen inhibir entre lo que podemos destacar:

- ◆ La clase caracterizada porque un profesor expone y otros individuos atienden.
- ◆ Las asignaturas que son lista de tratados de contenidos que comprenden lo que se "debe" aprender.
- ◆ La evaluación, mediante la cual el sistema establece si se ha logrado los propósitos de la clase.
- ◆ El currículo, en donde se establece el camino que debe seguirse el desarrollo de las clases.

Sin embargo, lo que nos ha mostrado las ciencias es que los supuestos anteriores son un error.

Por una parte, el conocimiento no es una lista de resultados de la actividad científica.

Como telón de fondo está que la concepción de escuela es algo más, ya que esta pertenece a una tradición occidental que busca el manejo operativo de nuestra relación con el mundo.

Las condiciones para el debate económico en torno al papel de la educación, a las concepciones de desarrollo humano, a los currículos, a los planes de estudio.

Un factor que contribuye a este hecho en el trabajo son las indicaciones de logros curriculares y la elaboración de los proyectos educativos institucionales porque agudiza las discrepancias sobre las interpretaciones de la ley general de educación.

Las dinámicas que se evidencian en las instituciones educativas son señales de que se está avanzando hacia una refinición de las prácticas pedagógicas, que exige iniciar reflexiones desde diferentes perspectivas, una de las cuales en la mirada desde el currículo ya que estamos frente al reto de la construcción social del mismo.

Un primer aspecto para tener en cuenta frente al tema de los indicadores es la distinción entre los indicadores de logros curriculares nacionales y los indicadores

de logros específicos. Los segundos corresponden a los planteamientos determinados en cada institución, en respuesta a las necesidades educativas locales e inscritos dentro de un P. E. I.

Los primeros corresponden a generalidades de orden universal, a competencias y no restringen a los segundos, al contrario, los complementan.

La reflexión sobre el papel de los indicadores de logros nos remite directamente a pensar el problema del currículo; al fin y al cabo es necesario explicitar el horizonte desde el cual se formulan indicadores, sino hay perspectiva curricular en la institución, cualquier propuesta de indicadores o la ausencia de la misma carecen de sentido.

Otro elemento que debe tenerse en cuenta frente al tema de los indicadores es su relación con la evaluación. Los indicadores de logros se constituyen en medidas para la evaluación, ya que al evaluar se está apuntando hacia la reconstrucción de un proceso, y si los indicadores son señales, los procesos evaluativos presuponen una labor interpretativa.

En síntesis, los desarrollos curriculares correspondientes a los proyectos educativos institucionales, lo mismo que la definición de los logros específicos, son competencia de las instituciones y los indicadores nacionales son reguladores generales del currículo.

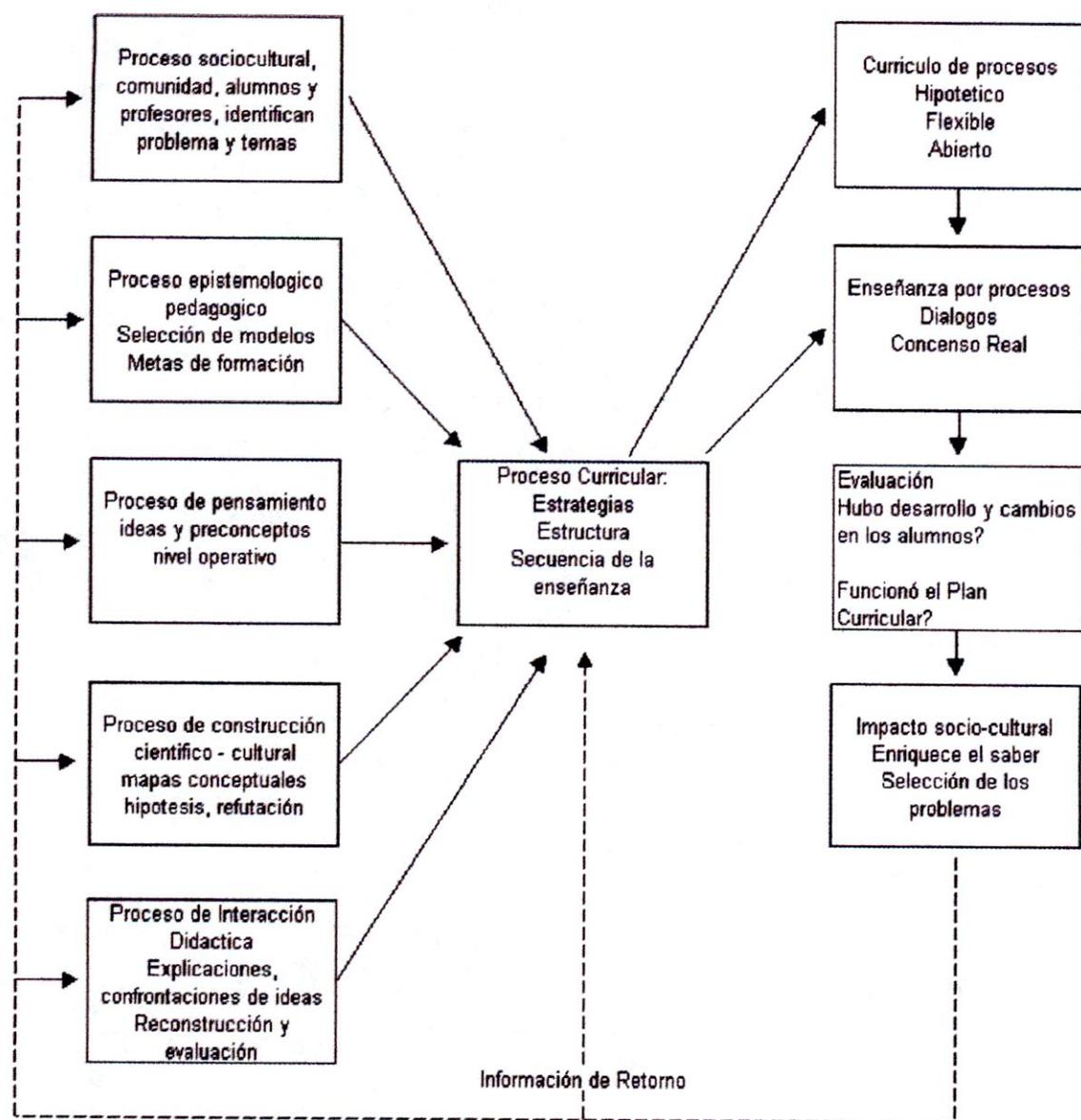
En un modelo de procesos se entiende que el currículo se selecciona y se organiza en función del desarrollo de los sujetos en sus diferentes dimensiones. Se habla entonces, de las dimensiones comunicativas, cognitiva, estética, ética, la dimensión trascendente o física, como horizontes desde los cuales pensar finalidades y componentes del currículo.

Aquí nace la noción de competencias es una categoría pensada desde la constitución y formación de los sujetos en diferentes dimensiones. Pero esta noción está referida, básicamente a potencialidades y/o capacidades. Las competencias se definen en términos de "las capacidades con que un sujeto cuenta para...".

Es así que organizar el currículo y los logros alrededor de competencias, pero el hecho de privilegiar las competencias y los procesos como orientadores de la selección, organización y desarrollo del currículo no quiere decir que los contenidos quedan excluidos, sino convertidos en núcleos a través de los cuales avanzamos en el desarrollo de competencias y procesos.

A continuación se anexa Cuadro del desarrollo del currículo con enfoque constructivista.

Cuadro 4. Desarrollo Del Currículo Con Enfoque Constructivista



CURRÍCULO CRÍTICO – SOCIAL

Este currículo me permite desarrollar una transformación social (docente, alumno, aula, escuela, entorno) a partir de la organización de los grupos para autogestionarse.

El currículo es visto como un proceso, este punto directamente relacionado con la educación por proceso, evaluación y competencias, y donde se propone el escrutinio de los contenidos para buscar soluciones a problemas (existentes o planteados), la evaluación se ejecuta en procesos de desarrollo y resultados, donde se privilegian las formas de autoevaluación y coevaluación.

Basamos los modelos pedagógicos basados en procesos comunicativos dialógicos, la interacción entre los actores, usando un método dialéctico donde se vea la revisión y relación entre teorías y prácticas.

Dentro del aula se establecen relaciones de democracia, participación y comunicación. Donde los acuerdos y las decisiones sean tomados entre todos los actores del proceso.

Se deben desarrollar valores de libertad, de sentir, pensar y actuar con responsabilidad, desarrollar la autonomía y la investigación que permita el construir colectivamente.

Dentro de este currículo se aprovechan los momentos significativos (Problema, hipótesis, conflicto, etc.) que permite enriquecer y transformar la teoría y la práctica.

Cada actor tiene una responsabilidad dentro del proceso.

- ◆ Docente: Es concebido como un investigador, un crítico de su práctica, autónomo pero organizador dentro del aula, regido por el criterio de la participación de la vida escolar.
- ◆ Alumno: Es actor en la construcción del conocimiento, participa en la construcción del currículo y la investigación.
- ◆ Comunidad: Dentro del proceso de reflexión – acción – planificación en especial teoriza y diseña.

Este currículo de la práctica se relaciona ya que cuando debo (yo, como docente) elaborar los parámetros de conocimiento tengo que ser un investigador, y así ser modelo para que más alumnos basados en la investigación construyan el conocimiento.

Los alumnos en el momento del trabajo, realizan una investigación en el aula, con base en una guía de trabajo, luego ellos realizan una reflexión del documento que ellos han leído, discutido y analizado como grupo así ellos mismos relacionan los acontecimientos históricos con el presente y hallan la verdadera relación de la teoría y la práctica.

En el momento de la socialización, los jóvenes utilizan toda su creatividad (Eje del proyecto) para hacer conocer al resto de sus compañeros lo que "ellos han aprendido" para esto utilizan: cantos, poesías, dramas, maquetas, etc.

Luego se hace la verificación de los contenidos (Donde como docente reafirmo los contenidos y aclaro dudas); en la evaluación se ejecuta en dos momentos:

Cada uno de los grupos manifiesta como se sintieron, que deben mejorar, reafirmar y luego se hace una coevaluación tanto de las participaciones como de los contenidos.

Así tanto en la teoría como en la práctica el constructivismo como el currículo crítico, facilitan de la mano con la creatividad un trabajo ameno, fácil, donde el entorno escolar propicia ambientes creativos de producción donde el alumno es un protagonista de la construcción de los contenidos, la comunidad facilita y participa en los conocimientos y el educador investigador y propiciador de momentos significativos.

CURRÍCULO CRITICO SOCIAL – COMPETENCIAS Y LAS CIENCIAS SOCIALES

Dentro del desarrollo de las ciencias sociales el currículo por proceso facilita el desarrollo de un trabajo flexible, que integra a todos los actores de la comunidad, el construir el conocimiento mediante la base cultural y reforzado en la investigación científica, que todo el proceso arroje como evaluación un cambio de actitud tanto de alumnos y el resto de la comunidad frente a las Ciencias Sociales provocando así un impacto sociocultural.

Facilita el momento de confrontación de ideas, emisión de juicios críticos mediante el uso del dialogo y conseguir la verdadera aprehensión del conocimiento y la vinculación al contexto real, lo cual ayudará a una retroalimentación de los individuos y del proceso del proyecto pedagógico.

2.5 CONTEXTUALIZACION LEGAL DE LA CREATIVIDAD

El sistema educativo ha sufrido grandes cambios como consecuencia de las transformaciones sociales, económicas y políticas, la sociedad tiene su mirada en la educación y exige de ella efectivos resultados que orienten una mejor calidad de vida y así obtener altos niveles de competitividad en el ámbito nacional.

Uno de los factores que determinaron este cambio ha sido el desarrollo científico, tecnológico, los avances en las comunicaciones, lo que hace que las

transformaciones hagan cambiar o retornar las metas de la educación, y el abordaje de los contenidos ya no puede ser solo repetitivo de contenidos elaborados y acabados, lo que hace que se modifique la relación pedagógica y los papeles de los actores de la comunidad educativa y los procesos de evaluación.

Ante este desafío, el sistema educativo ha realizado transformaciones en sus estructuras organizativas y pedagógicas.

La ley 115 de 1994, se fundamenta en un modelo constructivista y concreta una nueva concepción de persona, comunidad y ambiente, y por ende, de currículo y de estrategias pedagógicas.

Esto lo podemos apreciar desde el artículo 5 en sus incisos 1,9,13 que establecen un desarrollo pleno de la personalidad, de capacidades críticas, creativas, fortalecidas en los avances científicos que ayude al desarrollo del país, es así como vemos que el desarrollo de una educación por procesos que favorezcan al desarrollo integral y la investigación como elemento creativo de transformación del entorno.

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 78 de la ley 115 de 1994, cada establecimiento educativo mantendrá actividades de desarrollo curricular que comprenda la investigación.

Según el artículo 35 se observa que en el desarrollo de una asignatura se deben aplicar estrategias y métodos pedagógicos activos y vivenciales que incluyan la exposición, la observación, la práctica, el estudio personal y los demás elementos que contribuyan a un mejor desarrollo cognitivo y una mayor formación de la capacidad crítica, reflexiva y analítica del educando.

Las bases legales también cobijan la propuesta que deseo llevar a cabo, ya que la enseñanza prevista en el artículo 14 de la ley 115 de 1994, se cumplirá bajo la modalidad de proyectos pedagógicos, donde el plan de estudio debe relacionarse con las diferentes áreas, con las asignaturas y con los proyectos pedagógicos.

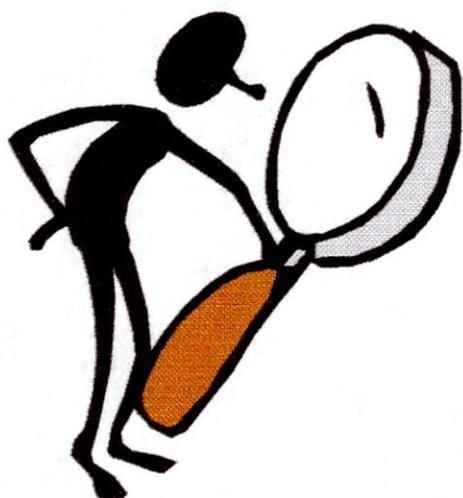
Donde uno de los elementos metodológicos que facilitaran este desarrollo de lo dispuesto en los artículos 138 y 141 de la ley 115, donde el sistema de bibliobanco se pondrá en financiamiento gradual donde se pone a disposición del alumno en el aula de clases un número de textos suficientes, especialmente seleccionados y periódicamente renovados, que deben ser envueltos por el estudiante, una vez utilizados.

Este remezón creativo vincula directamente a los docentes, según el artículo 44 del decreto 1860 de 1994, los docentes podrán elaborar materiales didácticos para uso de los estudiantes con el fin de orientar su proceso formativo, en los que pueden estar incluidos instructivos sobre el uso logístico de texto de los bibliobancos.

Es como podemos ver que la incentivación de una pedagogía dinámica y creativa no es algo aislado de las pautas establecidas por el M.E.N para facilitar el proceso formativo de los educandos.

Estos cambios de concepción de la educación y en particular de la parte creativa – investigativa está muy lejos de concretarse en la práctica, situación que se evidencia por la permanencia de un currículo que todavía es homogéneo.

DESCRIPCION Y ANALISIS DE LOS PROCESOS



“ El trabajo teórico no nos aleja necesariamente del conocimiento, lo cual nos permite más bien el acercamiento a los significados culturales que los actores sociales otorgan a los procesos en los que participan”

3. DESCRIPCIÓN Y ANÁLISIS DE LOS PROCESOS PEDAGÓGICOS Y CREATIVOS

2.1 INVESTIGACIÓN DE AULA

La investigación de aula, es un mecanismo que permite a los docentes y futuros docentes, una organización seria y adecuada de las observaciones que efectuamos de los procesos.

Esta investigación no debe ser efectuada solamente cuando estamos como "practicantes", para conseguir una acumulación de información de las actividades pedagógicas. Si no que dentro de nuestro diario que -hacer docente nos sirve como una herramienta que nos ayuda a llevar las secuencias de las actividades, evaluación y proyección de cada actividad. Así evitaremos como docentes la aparición en nuestro ámbito escolar de la "improvisación", sino que llevaremos *una secuencia de las actividades y lograremos efectuar una correcta relación de nuestros temas con la realidad.*

También nos permite la evaluación de las actividades que hemos efectuado con ayuda de nuestros alumnos y así podremos hallar correctivos de situaciones que *no permiten el crecimiento de nuestro que -hacer pedagógico.*

El proyectarnos nos permite el propagar en nosotros y nuestros alumnos el deseo de alcanzar mayores metas.

Así desarrollaremos a cabalidad todos los perfiles como docentes que involucran el desarrollo de una actitud investigadora y creativa.

¿DÓNDE Y CON QUIENES TRABAJAMOS?

El colegio donde estoy desarrollando la validación de la propuesta se llama Instituto Gabriel García Márquez, se encuentra ubicado en la Urbanización El Parque, es una institución que no cuenta con una infraestructura adecuada para albergar la comunidad educativa, pero en lo posible se encuentran ubicados en lugares aunque pequeños, condicionados lo mejor posible para las jornadas escolares. Es un colegio que no posee una gran cantidad de población escolar, los baños en su mayor tiempo carecen de condiciones higiénicas, la cafetería es muy pequeña y con una dotación muy limitada. Pero a pesar de estas condiciones se "siente" un ambiente grato de trabajo, buenas relaciones entre la comunidad educativa en general.

El grado con el cual estoy trabajando es SEPTIMO, son niños que oscilan entre los 11- 14 años, a pesar de que el niño más adulto difiere bastante del resto de sus compañeros se ha integrado con facilidad.

3.2. TECNICAS E INSTRUMENTOS

Para desarrollar a cabalidad una buena investigación en el aula debemos utilizar técnicas e instrumentos para recopilar la información como son:

- ◆ **OBSERVACION** : La cual me permite analizar el desarrollo de las actividades y los vínculos afectivos entre educador y educando.

- ◆ **ENTREVISTAS**: Las cuales serán de carácter semiestructurada, así será flexible y permitir la indagación y mayor información partiendo de las respuestas.

- ◆ **EVALUACION EN TRIANGULO**: Así permitirá la participación de los alumnos y los otros compañeros docentes en la emisión de juicios que enriquezcan el informe.

- ◆ **ETNOGRAFICOS**: Facilitará el análisis de vínculos afectivos cognitivos de los procesos pedagógicos.

- ◆ **ANALISIS DE DATOS**: Estos datos serán recopilados mediante, entrevistas, análisis descriptivos y el observador del alumno.

Todas estas técnicas e instrumentos ayudarán a alimentar la recopilación de datos y así una efectiva investigación en el aula.

3.3. FASES

3.3.1 FASE DE PLANEACIÓN

En esta fase se organizará un cronograma para así llevar a cabo y en orden progresivo las actividades.

La investigación tiene como uno de mis propósitos incidir en la transformación de las prácticas creativas en las actividades pedagógicas.

Es necesario que para cualquier propuesta en creatividad se debe contar necesariamente participación activa y comprometida de los docentes, con lo cual se intente recuperar el docente investigador y asignarle el papel que le corresponde como dinamizador del cambio.

Una propuesta en este sentido, requiere de un docente capaz de resolver y generar necesidades sentidas en su entorno.

Cuadro 5. Cronograma de Investigación de Aula

Actividad	Mes																				
	Julio				Agosto				Septiembre				Octubre				Noviembre				
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
Observación de actividades	x	x	x	x																	
Organización del diagnóstico				x	x																
Investigación de aula						x	x	x	x	x	x	x	x	x	x		x	x	x		
Organización de la información															x	x					
Interpretación de datos																			x	x	

DIAGNOSTICOS



"Las instituciones escolares pueden convertirse en lugares propicios para el desarrollo de la creatividad... si hay un cambio de pensamiento y la construcción de ambientes creativos".

DIAGNOSTICOS

FASE DE OBSERVACION

En el desarrollo de este proyecto inicié por una REFLEXION PERSONAL, ya que durante mis estudios fui muy intranquila y deseaba saber muchas cosas que no me enseñaban en el colegio.

Siempre estaba atenta a las clases y soñaba que allí daría respuestas a mis inquietudes, pero en la Normal Nacional para Señoritas, las clases eran monótonas, que generaban en mí un gran vacío donde tenía que repetir al pie de la letra las lecciones y si no la sabía recurría a la copia.

En esta institución aprendí los mismos métodos que tenían mis profesores, y al llegar a mi práctica docente, quería darle una oportunidad diferente a mis alumnas, pero siempre el normatismo era mi peor enemigo, y mis maestras calificaban como fatal salirse de lo pragmático.

Allí nació el deseo de despertar la creatividad primeramente y su aplicación en los saberes específicos, al llegar a la Universidad través de Proyecto Pedagógico, pude desbocar todas mis inquietudes, así empecé a desarrollar este proyecto para hacer maestros creativos que dinamicen el que hacer pedagógico.

Luego tenía que saber que tan necesario era la aplicación de la creatividad dentro de las aulas y así me acerqué a diversos colegios que me permitían ver una que otra actividad, y en el Instituto Andino, en el cual trabajé, pude empezar a estructurar mi diagnóstico.

BACHILLERATO

Como dentro de mi saber específico es el de las ciencias sociales y su aplicación es en el bachillerato, allí me fui y pude observar que en estos grados la creatividad es totalmente aislada ya que las clases son magistrales y rígidas.

Los logros están enfatizados en el área y el tema a estudiar que no permite el análisis ya que solo están interesados en el conocimiento transmitible y calificable y no en la investigación.

Lo que hace que el conocimiento no sea globalizado y el proceso deje de ser integral.

Todas estas prácticas se van acentuando en el paso por las universidades las cuales se forman los docentes pasivos y repetitivos.

Para ampliar la información se hicieron observaciones en el preescolar donde se notó que por la edad de los alumnos se requiere de actividades que fijen su

atención, así que podemos ver que en cierto grado se ejecutan actividades creativas, en la primaria en los grados más pequeños (1-2) se ponen en práctica actividades lúdicas dentro de las actividades que dan muestra aunque aisladas de creatividad.

Toda la información la podemos resumir en el cuadro a continuación que recoge las observaciones realizadas en los diferentes grados.

Cuadro 6. Observaciones

Etapa	Tipo de Enseñanza	Carc. Aprendizaje	Objeto de Evaluación	Formas de Evaluación
Primaria	Información	Memorístico Repetitivo	Materias del conocimiento, conducta escolar	Oral Escrita Revisión
Secundaria	Dictado-apuntes Copia al pie de la letra	Memoria No hay comprensión ni utilidad	Previas Lecciones Publico oral	Las materias Conocimientos Específicos
Esc. Normal	Para las practicas, no para la creación	Externo al sujeto no formativo	Primera practica (planillas, registros, etc)	Observaciones
Universidad	a. memorística b. Creativa	a. copia, repetir b. Comprensión	Sin información	a. tradicional b. Nueva = logro, desarrollo, superación

INTERPRETACIONES

En las observaciones pude ver que hay características como la de la inhibición de los procesos creativos, donde la escuela regula y premia el pensamiento lineal, las escuelas no presentan programas adecuados que ayuden a superar estas dificultades ya que:

- ◆ Los sistemas escolares están basados en lo repetitivo.
- ◆ Los sistemas imponen plazo y control estricto sobre el tiempo.
- ◆ La organización tradicional expone una estructura de poder vertical.
- ◆ El trabajo académico están enfocados hacia los currículos.

Las instituciones escolares puedan convertirse en lugares propicios para el desarrollo de la creatividad, si se opera en sus aulas un cambio de pensamiento y la construcción de ambientes creativos y se necesita dos elementos fundamentales:

- ◆ Establecer un enfoque curricular basado en asegurar la interacción entre el sujeto y el mundo.
- ◆ Una organización interdisciplinarias, que permita seleccionar situaciones problemáticas que permitan su solución desde distintos campos del conocimiento.

También se necesita el establecimiento de condiciones adecuados:

- ◆ Condiciones comunicacionales.
- ◆ Condiciones organizacionales y espacio – temporales.

Que facilitan la creación de un encuentro humano pedagógico.

CONDICIONES COMUNICACIONALES

Estas condiciones pretenden eliminar la atmósfera represiva, con énfasis en la nota, lo que facilita:

- ◆ La iniciación de actividades que permitan sensibilizar y desarrollar la percepción.
- ◆ Posibilitar el ambiente abierto donde se pueden expresar las ideas.
- ◆ Facilitar el ejercicio del proceso autoevaluativo.
- ◆ Modificar las relaciones unidireccionales que se presentan entre el docente y el alumno.
- ◆ Convertir el aula en un lugar donde se pueden cometer errores.

CONDICIONES ESPACIO-TEMPORALES

Permite la creación de una aula para crear y disfrutar del aprendizaje.

- ◆ *Dotar de instrumentos adecuados del aula para el trabajo investigativo.*
- ◆ *Realización de actividades fuera del salón.*

- ◆ Trabajo en equipos de trabajo, con distintivos originales, con el fin de dar identidad a los miembros del colectivo.
- ◆ Utilizar los sistemas de autodirección, retroalimentación de los trabajos.

CONDICIONES ORGANIZACIONALES

Estas condiciones persiguen mejorar la calidad de las interacciones entre los individuos, al interior del aula.

Es así que al contextualizar el problema de la creatividad en las prácticas pedagógicas, reflejan múltiples aspectos como: objetivo, finalidad, metodología, y la formación docente.

En su primer aspecto la creatividad está desvinculada del proceso pedagógico del estudiante.

En cuanto a la educación ha reducido su objeto y objetivo al contenido que el alumno puede reproducir en una prueba.

La falta de metodología propia de la creatividad deja ver la mal entendida dualidad entre creatividad y arte, es donde se entra en discusiones si es que la creatividad es solo aplicable a ciertas áreas del conocimiento, y mientras estas ocupaciones llenan el tiempo de los docentes no se ahonda en la fundamentación de teorías y practicas que sustenten la aplicación de la creatividad en el conocimiento.

La formación profesional se ve en la falta de reconceptualización sobre el que hacer pedagógico de corte magistral arraigadas por mucho años en la comunidad educativa.

Estas y otras interrogantes podemos encontrar las diferentes perspectivas legales, teóricas, históricas, contextuales sobre la Creatividad, pero la primera palabra la tenemos cada docente desde su practica, pero aquí lo importante no es tomar respuesta elaboradas sino la postura de cada uno frente el tema y dar cabida a un proceso que nos permite reflexión, y actitud critica, en la búsqueda de respuestas más adecuadas a cada comunidad.

3.3.2 FASE DE EJECUCION

La información se obtuvo fundamentalmente de las observaciones etnográficas y de la interpretación de datos.

A continuación se muestran algunas observaciones que nos mostrarán la *metodología aplicada en las ciencias sociales*.

Fecha: Agosto 16-17/99

Area: *Ciencias sociales*

Grado: Sexto

Motivación: El profesor inicia su clase con una serie de preguntas.

- ◆ Los niños respondieron con orden.

- ◆ El profesor repasó la clase anterior.

- ◆ El profesor estableció precisiones sobre el tema.

- ◆ Los niños copiaron lo que el docente le dictaba.

- ◆ Les dejó la tarea y se fue del salón.

Realicé observaciones en otras áreas para establecer comparaciones metodológicas y actitud frente a los conocimientos.

Fecha: Septiembre 18-19

Area: Ciencias naturales

Grado: Séptimo

Motivación: La profesora realiza en este momento una actividad de recuperación y comienza indagando en los niños sobre la parte más pequeña de su cuerpo; y los alumnos respondieron con entusiasmo.

- ◆ La profesora dio un repaso de la célula.
- ◆ Agrupó a los niños para que resolvieran unas preguntas.
- ◆ Establecieron diferencias entre las células.
- ◆ Realizaron unos trabajos y luego por grupo expondrían sus actividades.
- ◆ Sacaron entre todos una síntesis y fue lo que se copió en el cuaderno.

Veamos a nivel institucional y administrativo cuan importante es la creatividad y si en verdad se cumple. A continuación a parte de una entrevista efectuada a la directora.

C. P. C.

" La Creatividad es una herramienta, para facilitar la enseñanza... podemos observarla dentro de la búsqueda de soluciones... Y en nuestro colegio todos los docentes son creativos en el desarrollo de todas las actividades... y los procesos curriculares están orientadas a la creatividad".

Dentro de mi proyecto se necesita el análisis de documentos, veamos la interpretación de un informe descriptivo de logros y/o dificultades.

" En el colegio se utiliza el sistema evaluativo de logros pero a pesar de ello se nota que se han cambiado las antiguas calificaciones de números a letras, no importa la evolución de los procesos de aprendizaje sino del resultado".

También fue necesario la realización de entrevistas a los docentes del área de ciencias sociales, para ver cual es su postura frente el tema, veamos apartes de esta entrevista.

“ La creatividad puede ayudar a desarrollar ciertas capacidades... pero personalmente pienso que no presenta viabilidad en las ciencias sociales debido al carácter histórico y es necesario precisar ciertos datos (fechas, personajes, etc), y no permite la ejecución de experimentos.”

Como base de este proyecto y de la investigación de aula es la observación etnográfica y he escogido una clase de sociales, para analizar si el desarrollo de corte magistral, influyen en la afinidad de los niños frente a las sociales y las otras materias.

Fecha: Noviembre 23

Area: Ciencias sociales

Grado: Séptimo

La clase inicia con un saludo por parte del docente de una forma “seca” y distante.

De igual forma respondieron los alumnos.

El profesor continuó llamando lista “ Avendaño Diego” “BolañoFred”...

Comienza con el apellido y prosigue por el nombre dejando ver la distancia entre ellos.

Prosigue el profesor diciendo, vamos a recordar la formación y evolución del hombre.

En este momento es interrumpido por uno de los alumnos, el cual muestra una inquietud, sobre una palabra mencionada anteriormente por él. " Profesor, ¿ qué es ecuménicamente?".

Ante tal inquietud que de manera veloz se volvió general, el docente responde. " Me extraña señor Manriquez, acaso su profesor de castellano no le ha enseñado a buscar en un diccionario, y con respecto a los demás para la próxima clase lo buscan y me traen dos ejemplos de esta palabra, así nunca se les olvidará ". Después de esto prosiguió con la clase, y estaba hablando de las teorías de evolución del hombre, cuando uno de sus alumnos espontáneamente le pregunta "profe, y entonces no es verdad, lo que dice la Biblia de la creación del Hombre". Con muestra de coraje frente a las interrupciones el profesor expresó " primero joven profesor, que yo no juego canicas con usted, y segundo para usted y para todos, ya no más, esto no es recreo, así que me sacan el libro de sociales, investigan el tema y desarrollan la actividad de la pagina que se encuentra al respaldo del tema, y no quiero escuchar un sonido".

Así en silencio transcurrió las horas y se terminó la clase más dinámica y creativa para un docente de sociales.

Todos los casos anteriores y los otros que no aparecen aquí registrados serán tabulados y tendrán su análisis en el siguiente punto de esta investigación de aula.

3.3.3 FASE DE INTERPRETACION DE DATOS

El enfoque utilizado en la investigación de aula es fundamentalmente etnográfico porque es a partir de los diálogos y el compartir con todos los estamentos de la comunidad, es lo que me permite ir confrontando con la vida cotidiana, hipótesis que me había creado e ir construyendo los conceptos pertinentes para describir y analizar las prácticas creativas en las que se soporta la acción educativa.

Es así como podemos ver:

- ◆ Estamos frente a enfoques de calificación donde priman aspectos cuantitativos, en sus diferentes formas: sumativas, por logros, etc.
- ◆ Algunos docentes, a pesar de la Ley 115 y sus decretos reglamentarios, son inconsistentes ya que son mal entendidos los modelos constructivistas bajo expresiones como: " Hoy la clase

no es mía, es de Ustedes, quien quiere explicar el tema”, “

Desarrollen los temas para que vean como es esto”.

Estas y otras expresiones muestran las actitudes represivas y coarsitivas de las actividades educativas.

Usamos esto como referente conceptual donde enmarcamos el trabajo a generar acciones orientadas a comprender e interpretar el mundo social, cultural del estudiante, sus individualidades y así construir sus bases.

Hago especial énfasis en la disposición que ha de mostrar el profesor frente al cambio de actitud ante el nuevo paradigma de enseñar – aprender.

Lo que implica que la creatividad haga de la practica pedagógica comunicativa, intencionada, holística, cualitativa, que responda por la demanda por la integración al interés técnico, interpretativo y emancipador, que corresponda al espíritu de la educación, que exige la sociedad.

A continuación presento un cuadro de tabulación de los resultados de la investigación de aula.

Cuadro 7. Interpretación de Investigación de Aula

Técnica	Objetivos de Investigación	Logros	Resultados
Observaciones (Actividades y etnográfica)	La observación facilita la consecución de la información. Se efectuó en los grados 6-7	Identificar características De presencia o ausencia de la Creatividad en el aula.	Ciertos docentes se mostraron "reacios" a ser observados. Pero con las efectuadas se fortaleció la base de la ausencia de Creatividad.
Entrevistas	Fueron practicadas a los estudiantes, directivos y docentes	Analizar la visión del proceso educativo acompañado de la Creatividad	Los docentes muestran la convicción aparente de la dificultad de aplicar Creatividad a las Ciencias Sociales.

CREATIVIDAD

UN PROCESO INNOVADOR EN LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA HISTORIA



"La creatividad, es importante porque a través de ella, el estudiante puede describir por si misma, desarrollar una capacidad crítica frente a los hechos, usar la información y aplicarla a la resolución de problemas de desarrollar la autonomía."

4. UNA NUEVA PROPUESTA

Las investigaciones han demostrado la influencia tan poderosa que ejerce la enseñanza en logros, autoconceptos, relaciones sociales y habilidades de pensamiento en los estudiantes.

El desarrollo de pensamiento y de las capacidades intelectuales un objetivo del currículo como lo muestra la resolución 2343 de junio 5 de 1996.

En ella se recoge, entre otros, el principio metodológico de la funcionalidad de los conocimientos útiles, pertinentes, lo mismo que el desarrollo de las habilidades y estrategias de planificación y regulación de la propia actividad de aprendizaje.

Mi propuesta está enmarcada dentro de un currículo por procesos en un enfoque crítico – social y del constructivismo, ya que se parten de supuestos teóricos y por consiguiente implementa otras metodologías para el desarrollo humano, que no tiene afán en lo medible y cuantificable, ya que le interesa más los procesos de desarrollo de las habilidades e ideas, de construcción de la información, pero a la luz del conocimiento.

El movimiento actual tiene en cuenta la teoría de procesos y sistemas de las invitaciones a reflexionar sobre la complejidad de lo que nos convendría hacer a

los educadores, lo mejor es desde todos los puntos de vista es analizar los aportes, de estas y otras corrientes psicológicas, para elaborar una síntesis integradora que ayude aprovechar lo mejor de cada una de ellas para el mejoramiento de la educación.

4.1 LA CREATIVIDAD UN PROCESO INNOVADOR EN LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA HISTORIA

Para iniciar esta nueva propuesta de trabajo para las ciencias sociales debemos, debemos primero reevaluar lo que estamos practicando, y desde mi punto de vista, el currículo rígido, inflexible, es uno de los obstáculos más grandes para desarrollar la creatividad. Por lo tanto dos ideas que hay que tener en cuenta respecto a la organización del currículo es el de la apertura y la idea de flexibilidad.

Un currículo flexible desarrollado de acuerdo a los procesos, que permite una organización abierta, en el sentido que el planteamiento curricular inicial esbozado en la investigación de aula sea regulado por la dinámica de la acción, así es posible que elementos que no estaban presupuestados como componentes del currículo sean introducidos porque la dinámica lo requiere como son: <una pregunta significativa, una discusión de un tema de interés, un problema social, ecológico, etc, son elementos que suscitan la aparición de nuevos componentes que deben integrar el proceso como sistema abierto.

Los ritmos y los tiempos no pueden ser determinados estrictamente con anterioridad a las acciones, esto implica que el modelo evaluativo respete los ritmos particulares y las variables sociales.

Dentro de mi propuesta resulta pertinente organizar el currículo alrededor de proyectos pedagógicos o proyectos organizados con base en un tema o núcleo de interés de los estudiantes.

En estos casos, es claro que no se puede definir el currículo sin la previa interacción con los estudiantes, sin embargo, la experiencia nos dice que el docente permite proponer y sugerir algunos proyectos para anticipar de esta manera la organización y las actividades curriculares.

Pero el hecho de que no se pueden definir con anterioridad los procesos pedagógicos se requiere determinar muy bien acciones y actividades, lo mismo que la consecución de medios y recursos para su desarrollo. Incluso, al realizar un primer esbozo con los estudiantes se puede anticipar y planificar algunos contenidos, competencias y procesos básicos del proyecto.

Las jornadas pedagógicas se entienden como un espacio de trabajo colectivo de reflexión y construcción del conocimiento y del saber hacer estas jornadas son el desarrollo de los proyectos, es la equiparación de los estudiantes para la solución

de problemas cotidianos mediante el ejercicio de la investigación de sus propias potencialidades.

Los trabajos en grupo facilitan la integración de los estudiantes y así convertiremos la educación en un proceso emancipatorio que abra sus puertas a la creatividad para que los jóvenes se autoevalúen, den a conocer lo que saben y han aprendido por lo cual serán capaces de defender sus trabajos ante sus compañeros y les ofrece una visión más exacta de lo que se espera de ellos como miembros activos de dicha comunidad.

Las exigencias de la Ley General de Educación demandan de un maestro que tome distancia con las prácticas pedagógicas tradicionales, esto exige un maestro que asuma el reto de hacer pensar a sus estudiantes, de allanar el camino para convertir la labor docente en un proceso sistemático de producción de conocimientos, donde se garantice el trabajo en equipo, la socialización de experiencias y de ideas y experiencias.

También pretendo demostrar que dentro del proceso educativo, el docente ejerce un papel importante, ya que es desde él donde se inicia la transformación de la educación de tal manera los actores del evento educativo se hacen responsables de los avances y limitaciones en la conquista de los logros educativos, dando lugar a la formación en autonomía y la responsabilidad.

La creatividad no se puede estudiar de manera descontextualizada del proceso educativo.

Sin un análisis de lo que se enseña, de la forma como se enseña, del para que se enseña y sobre todo del tipo de relación pedagógica profesor – alumno.

Es así que cualquier propuesta de creatividad quedará sin piso si se olvidara de estos elementos y si carece de estas relaciones se convertiría en una simple actividad de complementación, esto plantea la necesidad de trabajar tanto para desarrollar las habilidades de pensamientos convergentes como las divergentes y la necesidad de enfrentar el problema de la relación contenidos –procesos, buscando mecanismos de articulación de los mismos.

La creatividad debe estudiarse en relación con otros aspectos muy importantes de la personalidad como plantea GUILKORD, cuando dice “ La Creatividad es ante todo un pensamiento con dirección “ y el sentido de dicha dirección tiene que ver con la dimensión valorativa.

ESTRUCTURACION DEL PROYECTO PEDAGOGICO

1. Los contenidos, de los proyectos escolares.
2. La metodología y actividades aplicables a cada una de las jornadas, señalando el uso de materiales didácticos.
3. Los logros generales del proyecto pedagógico.
4. La distribución del tiempo y las secuencias del proceso.
5. Los criterios de evaluación y administración del plan.
6. Fuentes primarias y/o secundarias.

1. CONTENIDOS.

Proyecto 1. ¿Dónde venimos?

Jornadas

Ubicación temporal.

La historia del hombre (evolución).

Poblando el mundo.

Proyecto 2. De viaje por Europa.

Jornadas

¿Dónde está Europa? (Posición astronómica).

¿Cuántos países (División política).

Y del Relieve ¿Cuánto sabemos?

Conociendo a Europa Atlántica

◆ Características Físicas

◆ Orografía

- ◆ *Clima – Vegetación – Flora*

- ◆ *Hidrografía*

- ◆ *Aspecto económico (Regiones naturales, agricultura, minería, industria, comercio)*

- ◆ *Demografía*

- ◆ *Política*

¿Cómo es Europa Mediterránea?

¿Hay mucho frío en Europa Alpina?

La URSS, ¿Domina o dominó Europa Oriental?

Nota: Los aspectos desmembrados en Europa Atlántica serán los mismos vistos en el resto de las jornadas de Europa.

Proyecto 3. Cambios políticos en el siglo XX

Jornadas

¿Cuántos países participaron en las guerras mundiales?

¿Qué tan variada es la riqueza de Europa?

Expansión de Europa a otros continentes.

¿Qué es la C.E.E.?

Proyecto 4. En la Edad Media

Jornadas

¿Quiénes fueron los Bárbaros?

- ◆ Ubicación temporal

- ◆ Estructura Sociocultural

- ◆ Germanos
- ◆ Los Hunos
- ◆ Consecuencias de las invasiones.

El Imperio Bizantino

- ◆ Ubicación espacio – temporal
- ◆ Estructura socio- cultural
- ◆ Relaciones económicas
- ◆ Repercusiones de la cultura
- ◆ Decadencia del imperio Bizantino

Los Francos y su reinado

- ◆ Reino Merovingio
- ◆ Imperio Carolingio
- ◆ Carlomagno

Proyecto 5. ¿Cuánto cambió el mundo?

Jornadas

- ◆ La China
- ◆ La India
- ◆ El Africa
- ◆ América

El Régimen Feudal

- ◆ Desarrollo del Feudalismo
- ◆ Organización económica
- ◆ Organización Jurídico – político.

Iglesia en el feudalismo (Reformas)

Expresiones culturales.

Proyecto 6. En el 1200, la lenta disolución del Feudalismo

Jornadas

¿Por donde comercializaban?

¿Qué son las Cruzadas?

¿La sociedad sigue igual? (Nueva distribución social)

Y se formaron las Naciones.

Proyecto 7. El mundo hacia 1500

Jornadas

Europa

China

Musulmanes, y su influencia

Imperios Africanos

Japón

Proyecto 8.

Jornadas

Renace Europa (Edad Moderna)

Fragmentación política

Revolución tecnológica

¿El Renacimiento?

Reformas religiosas

Proyecto 9. España, La Maja

Jornadas

Musulmanes y Cristianos

Las grandes Exploraciones

Y Colón viajó

Repartiendo las nuevas tierras

Expediciones Inglesas y Francesas

Jornada 10. Conquistando América

Jornadas

Ubicación temporal y espacial

Conquista de Suramerica

Conquista de la Nueva Granada

Proyecto 11. Europa en el siglo XVI – XVII

Jornadas

El Absolutismo Monárquico

Ideologías Europeas en los siglos XVI – XVII

El anterior programa de contenido se planificó, luego de realizar con los alumnos una sección donde se escucharon los puntos de vista de todos los actores del proceso educativo.

METODOLOGÍAS Y ACTIVIDADES

La forma de trabajo que implementaré en mi propuesta consiste en la utilización creativa de los mecanismos, actores, recursos para la consecución del conocimiento.

A los alumnos se le dará una vinculación directa en: Planeación, Organización, y Desarrollo de la temática del grado.

Los docentes serán los encargados de elaborar las guías, módulos, con ayuda de los alumnos, mediante sus sugerencias.

Se realizarán en sus inicios, actividades como:

- ◆ Talleres: De conocimiento y de autoconfianza, que los preparará para el trabajo.

- ◆ *Debate:* Esta actividad es la primera, ya que de allí saldrá el plan de contenidos por proyectos.
- ◆ *Comités:* Como se necesita la involucración de todos los alumnos en una forma responsable, se organizarán grupos encargados de actividades específicas como son:

Asesoría: Los niños mas adelantados serán moderadores para los que tienen dificultades.

Dinámicas: Encargados de preparar dinámicas para alguna ocasión de la clase, para ambientar los temas.

Aseo: Se encargaran que el salón permanezca en orden y aseado.

MOMENTOS Y ACTIVIDADES DE LOS PROYECTOS Y JORNADAS

Este proyecto pretende unir la parte teórica y practica, la investigación y la realidad social, lo cognitivo y lo creativo.

En el presente proyecto se tuvo la falencia en la parte investigativa por la falta de costumbre de los alumnos, lo cual hizo necesario el trabajo con guías que dieran las directrices temáticas y para imprimirle mayor responsabilidad; por grupo se les pidió un informe o trabajo de la guía, los cuales contenían las jornadas de los diferentes proyectos.

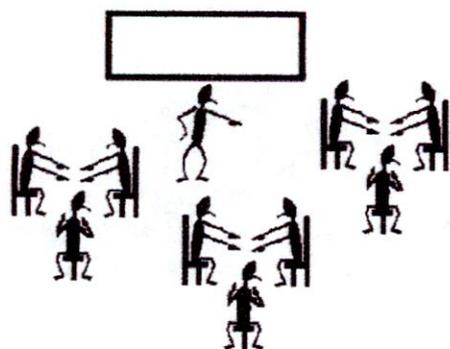
Luego de este trabajo por grupo en las guías; se le daba a los alumnos la libertad de escoger la forma creativa (drama, canción dibujo, mimo, etc.) de presentar la investigación, en algunas ocasiones se darían las pautas o formas de presentación y ellos elegirán, la de su mayor inclinación o gusto.

Luego de esta parte logística, los alumnos tendrán el espacio abierto en el momento de la socialización para ser los protagonistas y enseñarles a sus profesores y compañeros lo que aprendieron.

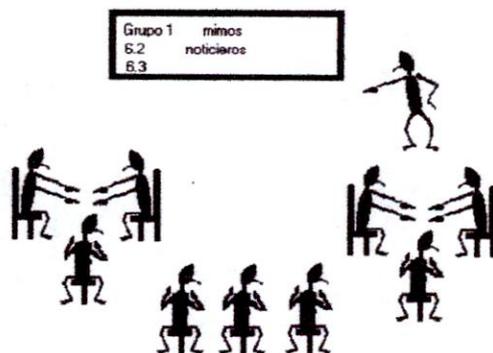
Para finalizar se hace una coevaluación del trabajo, se despejan dudas y sale la información construida por todos.

De esta forma la Creatividad es muestra viva en los educandos.

MOMENTOS DE LAS JORNADAS



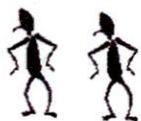
Trabajo en grupo de las guías de Investigación



Escogencia de las formas de presentación o de socialización.

SOCIALIZACION

Notichisme



Titeres



En la socialización, los alumnos mostrarán su potencial creativo

LA IMPORTANCIA DE LA CREATIVIDAD EN EL DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES



El hombre como ser humano presenta una serie de dimensiones que conforman su personalidad y las instituciones educativas están en la obligación de estimularlas para propiciar una formación integral.

El desarrollo de actividades lúdicas (canto, dramas, títeres, noticieros, collage, etc.), dentro de la historia permite:

- ◆ Desarrollo de sentimientos de autoestima: Ya que los alumnos se sienten importantes, gestores de su formación y su trabajo es asaltado y útil.
- ◆ Ampliación de su léxico; expresión corporal y escrita: Los alumnos tienen la oportunidad de desinhibirse y mostrar sus potencialidades y aptitudes cuando crea cuentos, deben dotarse primero de la información pertinente (tema) para luego transformarlo y expresarlo en una forma creativa.
- ◆ Desarrollo de expresión oral y coherencia: Los alumnos realizarán los trabajos de socialización en una forma oral, y esto

les permite perfeccionar su postura corporal, la coherencia de las ideas expuestas, la entonación y vocalización, sin olvidar que antes de esto deben tener una apropiación del tema.

- ◆ *Sentido de análisis y juicio crítico:* Si es cierto que ellos antes de cualquier actividad deben tener total conocimiento del tema, también deben dejar en manifiesto su criterio frente al tema, analizar sus pro y contras, las repercusiones históricas a otras culturas o civilizaciones, y para esto deben analizar y tener un juicio crítico ante el tema como conjunto.
- ◆ *Motricidad fina:* Por medio de la manipulación de materiales desarrollan su parte artística.

Es así como vemos que los alumnos se desarrollan en todas las dimensiones:

- ◆ *La Cognitiva:* Apropiación del tema, su análisis y juicio crítico frente a la investigación.

- ◆ *Matriz: Desarrollan la motricidad fina mediante recortado, pegado, escritos y la motricidad se genera mediante juegos, dramas.*

- ◆ *Comunicativa: Profundizan su desenvolvimiento oral y escrito desarrollando rasgos de su personalidad.*

- ◆ *Afectiva y valorativa: Se desarrollan en valores como: solidaridad, libertad, cooperación, ya que el trabajo en grupo, facilita el fortalecimiento de valores.*

Estas y otros rasgos de la personalidad se desarrollan con el trabajo creativo.

Pero como en este proyecto, el eje principal es la formación del docente, este deberá idearse estrategias metodológicas para hacer asequibles, fácil y divertido, los contenidos y para esto debe armarse de la Creatividad.

Dentro de mi trabajo he tenido que idear actividades que permitan la construcción (Constructivismo), el aprovechamiento de cualquier circunstancia (Educación significativa) para desarrollar e impulsar el aprendizaje, donde es necesario que el docente sea investigativo y el alumno sea el autor y transformador de su realidad (currículo crítico – social), y sea capaz de desarrollar un pensamiento crítico,

analítico y construir soluciones a planteamientos problemáticos históricos o de su entorno (Competencias).

Es así como he utilizado diferentes actividades o instrumentos metodológicos para desarrollar mi creatividad y la de mis alumnos, como fueron:

METODO ELCD (EXPLORAR, LEER, COMPRENDER; DEBATIR)

Este método consiste en la integración de aptitudes comunicativas e investigativas, donde los alumnos deben:

1. Investigar sobre un tema, donde el docente da las pautas de investigación.
2. Documentarse de todas las fuentes posibles (enciclopedia, textos, etc.)
3. Realizar un análisis y juicio crítico del tema.
4. Debatir los conceptos y criterios con sus compañeros.

En un principio este era el eje de trabajo para la parte investigativa pero por falta de costumbre de los alumnos y falta de responsabilidad de los educandos, este trabajo se tuvo que fusionar con el trabajo con guías.

Ejemplo del Método ELCD

- ◆ *Los alumnos deben realizar la guía del Régimen Feudal, utilizando el método ELCD.*
- ◆ *Resuelve y presenta un trabajo o informe de la guía.*

METODO SOFT

Este método permite conocer los puntos de vista de los estudiantes, su juicio crítico y valorativo frente a un tema. Donde luego de que los estudiantes conocen e investigan un tema, se les efectúa unas preguntas de análisis y luego de resolverlas, deben dejar sentado por escrito su opinión en unas tarjetas de cartulina (20 x 10 Cm Aprox.) que se depositaran en el tablero o en unas laminas

de icopor, luego el docente las agrupa por similitud de ejes de respuestas (social, político, cultural, económico, geográfico, etc.), después cada alumno tendrá la oportunidad de expresar ante sus compañeros lo escrito, se sacan conclusiones y se aclaran dudas.

Ejemplo del Método Soft

Resuelve :

- ◆ *¿Según tu opinión cuales fueron las causas del inicio de la 1era Guerra Mundial?*

- ◆ *¿Cuáles fueron las incidencias de esta catástrofe mundial?*

COLLAGE

Esta técnica artística permite a los alumnos abstraer lo más importante de un tema y mediante la utilización de revistas, periódico, laminas, representar en una forma creativa los ejes de un tema.

Ejemplo de Collage

- ◆ Busca en revistas, laminas, que representen: Historias, cultura, economía, división social, y fin del Imperio Bizantino.

LA AUDIENCIA

La idea principal de este trabajo es fortalecer el juicio crítico a todo fenómeno histórico.

Por tal motivo se escoge un tema, se dividen a los estudiantes en los personajes de un juicio (juez, abogado, fiscal, testigos, acusados, jurados, secretarias), y por medio de esta actividad se desarrollan la oratoria, el análisis, coherencia de ideas,

se evalúa la aprehensión del tema, es así que sirve para desarrollar muchas aptitudes y actitudes de los estudiantes.

Ejemplo de la Audiencia

- ◆ Distribución de cargos
- ◆ *Juicio en contra del Imperio Bizantino*
- ◆ *Análisis de la sentencia*

MAQUETAS Y ROMPECABEZAS

La realización de estas actividades permiten plasmar en una forma divertida y creativa el conocimiento de un tema.

Y se nota que es posible jugar, divertirse y aprender la historia

Ejemplo de Maquetas y Rompecabezas

- ◆ *Visita al museo del oro*
- ◆ *Establecer un paralelo entre la utilidad de la tierra en el Régimen Feudal y las Comunidades Indígenas*
- ◆ *Realizar un paralelo cultural, económico y social*
- ◆ *Plasmar por grupos estos paralelos en Maquetas y Rompecabezas en arcilla.*

JUEGOS

Los juegos por grupos permiten desarrollar el sentido de la sana competencia, el esfuerzo en equipo, permite evaluar, reforzar los contenidos.

Ejemplo de Juego

- ◆ Con el juego "Salta, salta ranita" (Parqué)
- ◆ Evaluemos el tema " El Imperio de los Francos"

Estas actividades desarrollan el potencial creativo del docente y cambian las estructuras metodológicas de las clases haciéndolas más amenas.

En los anexos se encuentran las evidencias visuales de las actividades de los alumnos y del docente, al igual de visitas realizadas.

2. LOGROS GENERALES

- ◆ Analizará en los mapas históricos como los acontecimientos representados se vieron influidos por las distancias, los sistemas montañosos, ríos y demás elementos del paisaje.

- ◆ Identificará los factores que facilitan o dificultan que una Nación o País progrese.

- ◆ Reconocerá las relaciones entre los intereses políticos y los económicos dentro de un fenómeno social.

- ◆ Comparar las culturas y épocas buscando sus similitudes y diferencias.

- ◆ Permanecerá atento a la influencia que tiene en nuestro país los acontecimientos sucedidos en otros países o continentes, tanto en el presente como en el pasado.

- ◆ Desarrollará talleres para ampliar los conocimientos en las ciencias sociales.

- ◆ Establecer interrelaciones y mutua cooperación explicativa entre las diferentes clases sociales.

- ◆ Identificará en el desarrollo de las culturas, aquellos factores que hayan colaborado y hayan perjudicado en el progreso de las formas de Democracia.

INDICADORES DE LOGROS

- ◆ Muestra interés porque sus trabajos y carteleras, expresan ideas con claridad.
- ◆ Se esfuerza para que las intervenciones sean creativas y concretas.
- ◆ Utiliza el método de estudio para aprovechar mejor las explicaciones.
- ◆ Investiga los temas en diversos libros, para obtener una información más completa y contar con varios puntos de vista.
- ◆ Observa dentro de las visitas efectuadas (museos, galerías, etc.), la ubicación en su contexto histórico.

4. DISTRIBUCION DEL TIEMPO

En este trabajo con proyectos, la determinación previa de cada una de las actividades y proyectos es difícil de manejar debido a su carácter flexible, pero dentro de un marco tentativo de trabajo, planteó la resolución de cada proyecto alrededor de un (1) mes.

5. CRITERIOS DE EVALUACION

Dentro de este trabajo planteo algunos criterios de evaluación que facilite llevar un control de los procesos desarrollados por los alumnos. Dentro de los cuales planteo: La responsabilidad, la veracidad de los contenidos, y por ultimo la creatividad en el desarrollo de las actividades. (Mayor información en el numeral (2.3 Pag).

Cuadro 8. Cronograma de la Validación

Actividad	Febrero				Marzo				Abril				Mayo			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Organización con los jóvenes del plan de estudio (proyectos)		x														
Desarrollo de las jornadas en forma creativa	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Jornada con los docentes												x				
Socialización del proyecto con Los compañeros														x	x	

ANEXOS



|

FORMATO DE ENTREVISTAS A LOS ESTUDIANTES

Responde solo con la verdad las siguientes preguntas:

- ◆ ¿Sabes qué es *Creatividad*?

- ◆ ¿Tus maestros utilizan material ilustrado, filmas u otros materiales en la realización de sus clases?

- ◆ ¿Cuales son las materias que son de tu agrado? ¿Por qué?

- ◆ ¿Cuáles son más difíciles y "aburridas?" ¿Por qué?

- ◆ ¿Te gustaría que las clases fueran más dinámicas y que tu participaras más en ellas?

FORMATO DE ENTREVISTAS PARA DOCENTES

CREATIVIDAD

- ◆ ¿Cómo mira Usted la Creatividad como Docente?

- ◆ ¿Es necesario la puesta en practica de métodos creativos en el aula?

- ◆ Cree Usted que la aplicación de la Creatividad es igual en todas las áreas del conocimiento? ¿Por qué?

- ◆ ¿Cuáles cree Usted que son las áreas que no se puede aplicar la Creatividad, según Usted?

FORMATO DE ENTREVISTA PARA LOS DIRECTIVOS

Responda a las siguientes preguntas con la mayor sinceridad posible.

- ◆ ¿Qué es la Creatividad para Usted?

- ◆ ¿Dentro de la Institución como se refleja la Creatividad?

- ◆ ¿Qué tan importante es el uso de métodos creativos dentro de las aulas?

- ◆ ¿Cómo se relacionan los procesos curriculares y el desarrollo de la Creatividad?

IMPACTO DEL PROYECTO

Este proyecto de creatividad a nivel personal ha cambiado, mi vida en forma integral pero sobre todo en mi formación como docente, ya que "rompió" con los lineamientos rígidos y ortodoxos que tenía que afectar, cuando realizaba mis prácticas en la Normal para Señoritas, con este proyecto cumplí mi sueño de que mis alumnos anhelan aprender la historia, con una sonrisa en sus labios, y esa es mi mayor satisfacción .

En mis alumnos al principio no entendían como hacer, que hacer, ya que estaban acostumbrados a que sus clases fueran dictadas, este fue un impacto cultural (Cultura escolar) que obligó el cambio de lo planeado, ya que lo "ideal" era el trabajo con el método ELCD, pero por falta de costumbre y carencia de responsabilidad fue necesario unir este trabajo con guías y hacer que se entregara un informe de cada guía, lo que contenía el proyecto, la jornada a trabajar y las actividades.

Fuera de este impase, el trabajo de validación fue desarrollado sin percances luego de la concientización de mis alumnos ejecutaron las actividades, propusieron formar según sus gustos de realizar la socialización (juegos, loterías) las cuales nutrieron este proceso.

Mi docente acompañante, es una mujer muy asequible a los cambios, ella siempre estuvo atenta a las actividades que efectuaba, participaba, me orientaba a la forma de llegarle a los alumnos, la verdad que ella en otros salones donde labora ha implementado actividades que hemos realizado en el grado 7, donde estoy validando, así pude aprender de ella y ella de mí.

La comunidad educativa fue muy cordial, siempre estaban dispuestos a colaborar en cualquier actividad, y aunque cuando realicé con ellos la socialización de mi propuesta, y resolvieron un cuestionario, todas se consideraban maestros creativos, siempre estaban pendientes de mi trabajo y aunque es un recorrido largo para que todos los docentes implementen la creatividad como estrategia innovadora sé que llegará hacer una realidad.

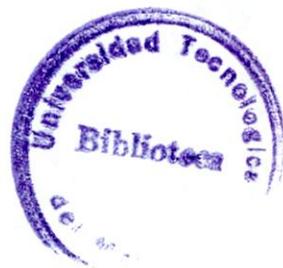
Los demás estudiantes de los otros grados sin pecar de petulante, se agolpaban a la puerta del salón para ver y reír y aprender con las actividades, y en repetidas ocasiones se tuvo que cerrar la puerta para poder realizar las actividades, y ellos (Los demás alumnos) comentan sobre lo divertido de las clases y en ocasiones me decían: "Seño, Usted nos daría clases a nuestro salón", estas y otras manifestaciones, me muestran que a los chicos les gusta este tipo de trabajo.

Sin más decir que un pequeño choque cultural explicado anteriormente y un poco de indisciplina en las actividades por lo jocoso del trabajo, lo cual fue controlado, terminó la evaluación de este trabajo.

Y como no solo del pasado se vive, sino el alzar los ojos y ver al horizonte me propongo mejorar y exaltar mi trabajo creando mecanismos de control del orden en la realización de las actividades y he pensado el "loar" a los alumnos que más demuestren actitudes de: Responsabilidad, orden, creatividad; los cuales tendrán tareas dentro del salón, beneficios en sus notas y otros.

También deseo escribir un libro de esta experiencia tan maravillosa, y pertenecer al equipo de pedagogía y hacer multiplicar mi proyecto, dentro del P.P.P de otros estudiantes.

BIBLIOGRAFIA



JIMENEZ, Carlos Alberto. *La Lúdica Como Experiencia cultural.*

GOMEZ, Miguel Angel. *No Solo Tiza y Tablero.*

GARCIA, José Joaquín. *Resolución de Problemas y Desarrollo de la Creatividad.*

FLORIAN, Sandra. *Estrategias Para Implementar la Creatividad.*

GIMERO y PEREZ. *Comprender y Transformar la Enseñanza.* Editorial Morata.

GRANADOS PEDRO, Pimieta José. *Unimag E.A.D.*

LOPEZ, Nelson. *Retos para la Construcción Curricular.*

DE BONO, Edwar. *Aprender a Pensar.* Editorial Palza y Janez

PERAFAN, Gerardo. *Pensamiento Docente y Práctica Pedagógica.*

ALVAREZ, Alejandro. *...Y La Escuela Se Hizo Necesaria.*

SANTIAGO, Hemel. *Didáctica de la Historia*.

FRANCO, Clara. *Pensar y Actuar*.

PORLAN, Rafael. *Constructivismo y Escuela*.

Guía Para la Elaboración de Proyectos.

ACOSTA, Elsa, ESTEVEZ, Cayetano. *Evaluación integral por procesos*. Ines pro. Santa fe de Bogotá. 1991.

DE ZUBIRIA, Miguel y DE ZUBIRIA, Julian. *Fundamentos de Pedagogía Conceptual*. Selección Cultural Colombiana, Bogotá. 1987.

NOT, Louis. *La Enseñanza Dialogante*, Barcelona; Herder. 1992.

NITERSON, RAYMOND y Otros. *Enseñar a Pensar*. Barcelona: Paidós, 1990.