



**UNIVERSIDAD TECVIRTUAL
ESCUELA DE GRADUADOS EN EDUCACIÓN**

Actualización docente en el Instituto Scala 3D.

Tesis que para obtener el grado de:

**Maestría en Tecnologías Educativas con Acentuación en Capacitación
Corporativa.**

Presenta:

**Diana María Bejarano Rojas
CVU 562280**

Asesor tutor:

Mtro. Mario Alberto Martínez Martínez

Asesor titular:

Dra. María José Torres Hernández

Bogotá D.C., Cundinamarca, Colombia

Mayo 2014

Dedicatorias

Este trabajo está dedicado a mi familia y a Dios por todo el apoyo y la ayuda que me brindaron, además de la paciencia por tantas noches en vela. A Diana Camargo Ramírez, por su valiosa ayuda; pues sin ella no estaría redactando este documento.

Agradecimientos

Agradezco a mi tutor, el Maestro Mario Alberto Martínez Martínez por su apoyo, paciencia y soporte en este tiempo. Por su dedicación y consejos para llevar este trabajo a estos términos y el ver los resultados de tanto esfuerzo hechos realidad.

Agradezco a mi jefe Jaime Ortiz Vanegas por su paciencia y colaborarme con los pocos espacios para desarrollar este trabajo. Sin su colaboración no me hubiera sido posible el llevar a cabo este proyecto.

Actualización docente en el Instituto Scala 3D

Resumen

En el presente documento, se evidencia un estudio realizado en el Instituto Scala 3D, ubicado en la ciudad de Bogotá D.C. – Colombia. Dicha investigación pretendió desarrollar un Programa de Actualización Docente, enfocado en la creatividad por medio del uso de herramientas pedagógicas, aplicadas a romper el método tradicionalista con el cual se realizan las clases. En este estudio se encuentra material que identificó las falencias y estrategias que poseen los docentes del instituto, con el fin de identificarlas y trabajar en ellas para buscar una mejor formación para los maestros, que evidenciara el proceso de maximización de las competencias que éstos deben tener para aplicar diferentes opciones, las cuales se caracterizan por no requerir medios tecnológicos siempre y que hacen más grato el proceso de aprendizaje. El trabajo se dirigió a todos los docentes de los distintos programas formativos que se ofrecen, para llevar a cabo este estudio se desarrollaron herramientas por medio de las cuales se detectaron situaciones que llevan al desconocimiento de las distintas estrategias pedagógicas y que pueden implementarse tales como las mesas redondas, foros, debates, juegos entre otras. La metodología de este trabajo de investigación fue la investigación-Acción. Los resultados sugieren, entre otras cosas, que hay posibilidad de crear un programa que permita maximizar las experiencias y vivencias dentro de las aulas, esto debido al hecho de detectar las competencias que deben cumplir los maestros para el desempeño del trabajo en clase.

Tabla de contenidos

Capítulo 1 Planteamiento del problema	6
1.1 Antecedentes.....	6
1.1.1. ¿Qué es Scala 3D?.....	6
1.1.2. Ministerio de Educación Nacional (MEN).	7
1.1.3. Programas de Formación docente.....	8
1.1.4. La formación docente en Scala 3D.....	10
1.1.5. Análisis de entorno.....	16
1.2. Definición o planteamiento.	20
1.2.1. Pregunta de investigación.	20
1.3. Objetivos de la investigación.	20
1.4. Supuestos de investigación.	21
1.5. Justificación de la investigación.	21
1.6. Limitaciones y delimitaciones.....	24
Capítulo 2 Marco teórico.	26
2.1. Constructivismo en la educación.....	26
2.2. Competencias.....	30
2.2.1. Competencias docentes.....	40
2.2.2. Gestionar la progresión del aprendizaje.....	41
2.3. Creatividad.....	43
2.3.1. Creatividad y educación.....	44
2.3.2. Creatividad y procesos de aprendizaje.....	53
2.4. Herramientas de Colaboración.....	59
Capítulo 3 Método.	67
3.1. Metodología.....	67

3.1.1. Método de investigación.	67
3.1.2. Participantes.....	68
3.1.3. Marco Contextual.....	70
3.1.4. Instrumentos.	71
3.1.5. Procedimientos.	73
3.1.6. Estrategias.	76
Capítulo 4 Análisis y discusión de resultados.	82
4.1. Presentación de resultados.	83
4.1.1. Plan de acción.	83
4.2. Análisis de datos.	89
Capítulo 5 Conclusiones	102
5.1. Resumen de Hallazgos.....	102
5.2. Recomendaciones.....	110
Referencias	116
Apéndices	123
Apéndice A.....	123
Apéndice B.....	125
Apéndice C.....	128
Apéndice D.....	130
Apéndice E.....	132
Apéndice F.....	133
Apéndice G.....	134
Curriculum Vitae	135

Capítulo 1

Planteamiento del problema

Este capítulo con el que se inicia este documento empieza por describir la importancia de la creación de un programa de formación para docentes del Instituto Scala 3D, basándose en el uso de la creatividad como medio de pedagogía y como un complemento al momento de desarrollar las clases, con el fin de romper la metodología de una clase tradicionalista. Además de este elemento se resalta la importancia de este estudio ya que el Ministerio de Educación Nacional (MEN) dentro de su Decreto 709 de 1996 se especifica la importancia de impulsar un Plan de Formación Docente para el fortalecimiento de los procesos de formación, actualización y mejoramiento de todos los docentes en las diferentes áreas del conocimiento y disciplinas, todo especificado dentro del tercer acuerdo.

1.1. Antecedentes

1.1.1. ¿Qué es Scala 3D? El Instituto Scala 3D se consolidó en la ciudad de Bogotá en el año 2009, Fundado por Erika Tenorio Quiroz y Javier Montoya, surgió por la necesidad de formar en un oficio a las personas de ingresos bajos, y que viven en estratos socioeconómicos 1, 2 y 3.

La idea de trabajar en pro de los que no poseen iguales condiciones económicas a los que pueden costearse una universidad privada, es algo que ha tenido buena acogida dentro de las distintas modalidades de formación. Es aquí donde el Instituto Scala 3D, ubicado en el barrio La Alquería cumple con esta labor social. Entre la oferta de sus cursos están los cursos de costura, ilustración, diseño y sistemas, con proyección a abrir los cursos de Inglés.

En el proceso formativo que se aplica en el instituto se aplica el de enfocar al estudiante en la formación por competencias, basados en el hecho de saber – ser, saber – hacer, saber – saber. Dado que algunos de los docentes son profesionales que enseñan partiendo de la práctica, desconocen el cómo implementar éste modelo, además de no saber mezclar la creatividad en el proceso.

Esto no quiere decir que por esta falla el instituto no tenga calidad en sus resultados, por lo que gracias al esfuerzo que hacen sus docentes a diario sea dado un buen nombre entre quienes viven cerca, y entre lo que allí han estudiado, reflejando sinónimo de calidad y de trabajo humano orientado a la formación de hombres y mujeres capaces de desenvolverse en el mundo laboral, algunos de ellos con intenciones de salir a formar su microempresa o de entrar a trabajar en las empresas.

El instituto espera seguir creciendo en sus matrículas, llegando hasta el momento con un total de 1000 estudiantes hasta la fecha, proyectándose en el año 2014 con un total de 500 matriculados por semestre. Dada la demanda de educación informal se espera poder abrir otras sedes ya que se cuenta con el reconocimiento del Ministerio de Educación Nacional para su funcionamiento.

1.1.2. Ministerio de Educación Nacional (MEN). El Ministerio de Educación Nacional (MEN), es considerado un ente superior en lo que en materia de Educación Superior, y en Formación para el Trabajo. Para que estas instituciones cumplan con los requisitos de funcionamiento, además de permitir que se otorguen licencias de los programas de las distintas universidades e instituciones.

Entre otras cosas, está el dictaminar los requisitos que se deben cumplir en lo que a la contratación de docentes y los parámetros para la evaluación de los mismos.

Entre los parámetros de contratación, especialmente en cuanto a los niveles de formación que ofrecen las instituciones, pues de acuerdo al programa se fijan los niveles educativos que deben tener los docentes, que van desde el nivel tecnológico pasando por el profesional, postgrado, maestría y doctorado.

Parte de estos parámetros se ha establecido dentro la Evaluación de Competencias tal cual lo cita en el tercer acuerdo:

Formación y Actualización: El MEN (2012) garantizará la formación y actualización permanente para el magisterio e impulsará al tenor de lo establecido en el Decreto 709 de 1996. En tal sentido impulsará un Plan de Formación Docente para fortalecer los procesos de formación, actualización y mejoramiento de los docentes en diferentes disciplinas y áreas del conocimiento. Este plan se adelantará con la participación de 76.000 docentes en la vigencia 2011 - 2014 y con la destinación por parte del Gobierno de 70,000,000,000 de pesos sin contabilizar los recursos que la Entidad Territorial aporte al mismo, lo que especifica en la sección de Formación y profesionalización docente, en su página web www.mineducacion.gov.co.

Claro esto, es importante enfatizar la importancia de los procesos de Formación Docente, en lo que dice es avanzar hacia la calidad en la educación, que implica el implementar acciones para la formación de los educadores, para que se desarrollen o se fortalezcan sus competencias profesionales.

1.1.3. Programas de Formación docente. Para hablar de los programas de formación docente, tan citados dentro de los acuerdos que fijó el Ministerio para la evaluación de competencias, lo que se evidencia en la sección de Formación y profesionalización docente, en su página web www.mineducacion.gov.co, es

importante hablar de las rutas de acompañamiento pedagógico, las cuales se diversifican obedeciendo a las necesidades del contexto que existe en cada región.

Para desarrollarlas, el Ministerio incluyó unas estrategias tales como:

1. El apoyo en producción y el uso pedagógico de los materiales educativos.
2. Conformación y la dinamización de los maestros, que hagan posible su fortalecimiento didáctico y pedagógico.
3. Sistematización de las prácticas educativas, que permiten reconocer y exaltar elementos tales como el saber pedagógico, producido en los contextos escolares, los cuales permitirán que hayan construcciones de orientaciones para el desarrollo de las competencias básicas.
4. Configuración y el fortalecimiento de las experiencias significativas en el desarrollo de las competencias básicas en los diversos contextos regionales.

Para poder consolidar estas iniciativas, se han elaborado e implementado las siguientes acciones:

1. Programa “Todos a Aprender”.
2. Formación para la ciudadanía.
3. Programas de educación sexual y construcción de ciudadanía.
4. Competencias científicas.
5. Implementación de estrategias virtuales y presenciales de educadores que responda a la atención de poblaciones diversas.

Todos estos programas fueron diseñados pensando en cómo mejorar las experiencias de aprendizaje en las aulas, con el fin de mejorar la calidad educativa.

Cada uno en diferentes formas, ayudan a los diferentes niveles educativos, desde el colegio, hasta los estudios superiores.

Por tal razón no se hará énfasis en cada uno de ellos, pues se podrá observar más adelante que con base en las exigencias del Ministerio surgen nuevos retos para la comunidad académica.

1.1.4. La formación docente en Scala 3D. La formación docente en el Instituto Scala 3D, pasó a convertirse en una obligación y en una forma de hacer sus esfuerzos basados en la calidad en la gestión académica, por lo que se cuenta con estamento docente cualificado, el cual debe mantenerse en constante actualización y perfeccionamiento.

Es por eso que se debe fijar en el reglamento docente: La institución busca conformar un estamento docente cualificado, con el que se garantice el cumplimiento de su misión, además del Proyecto Educativo Institucional (PEI), el cual se define como una carta de navegación en donde colegios y escuelas se forman de acuerdo a las situaciones y necesidades de la comunidad educativa, la región y el país.

Apoyar el desarrollo integral de este estamento docente por medio de la implementación de programas formativos, además de cualificativos permanentemente, que conducen a la potenciación, sin dejar de lado el mejoramiento constante en la labor del docente además de los procesos académicos e investigativos que éste realice.

Como requisito de los derechos y deberes que se deben cumplir por parte de los docentes es el formar parte activa en los programas de actualización en conocimientos, y de perfeccionamiento académico, pedagógico, además de

humanístico, deportivo, recreativo, también el científico, técnico y el tecnológico.

Todos estos por cuenta propia y por parte del instituto.

Una vez fijados estos parámetros, se hace claro que para que los docentes puedan mantenerse dentro de la institución, además de contar con sus certificaciones correspondientes, debe tener los siguientes estudios, requisitos mínimos planteados por el MEN de acuerdo a los ciclos formativos:

- Formación Profesional y/o Tecnológica.
- Competencias en el dominio del idioma Inglés de ser necesario.
- Conocimiento de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación.
- Tener formación pedagógica y también didáctica.

Una vez aclarados estos puntos, se observó cómo se manejaron los procesos formativos para el personal docente desde el punto de vista de la mejora constante en la calidad educativa. Es por eso que en los distintos programas se manejan diferentes medios, marcando así las direcciones a tomar en cada uno.

En los distintos cursos, se observa cómo la creatividad puede llegar a crear productos de calidad, que satisfagan las necesidades de la sociedad.

El incentivar el desarrollo de este medio, hace importante que sea fomentado no sólo en los trabajos de clase, sino también en el desenvolvimiento del docente a la hora de dictar la asignatura.

El desarrollar la creatividad como mecanismo de impartir el conocimiento en las aulas, forma parte de las estrategias pedagógicas que el docente fija para cumplir con

la labor. Este elemento como fuente de aprendizaje, logra hacer que la experiencia en las aulas sea gratificante tanto para el estudiante como para el docente.

Debido a este fenómeno del que más adelante se hablará claramente en este documento, es importante especificar que en el Instituto Scala 3D, además de los cursos de formación y actualización en conocimientos, es importante de acuerdo a los antecedentes anteriormente nombrados desde la historia de la institución hasta la reglamentación fijada por el MEN, se necesita para los docentes, el fomentar un programa de formación de docentes enfocado al uso de la creatividad.

Está comprobado por experiencias de los mismos profesores, evidenciado en las evaluaciones docentes que se realizaron al finalizar el curso, que entre más dinámica sea la clase mejor es el proceso educativo, ya que por medio de la innovación en el uso de nuevas herramientas se abren los canales participativos en los actores de éste.

Es por eso que a continuación se hablará de la relación entre la formación docente y la creatividad como soporte a la importancia de desarrollar este estudio.

A pesar de que las tendencias en educación cada vez se amplían y son más exigentes, así mismo las exigencias de los estudiantes en cuanto a sus necesidades de aprendizaje. Dado este panorama el Ministerio de Educación de Colombia hace que las instituciones de formación para el trabajo sean cada vez más exigentes en los requisitos que deben cumplir a la hora seleccionar a su personal y sobre todo la adaptación de las nuevas tendencias de la información y de la comunicación en el proceso de enseñanza, además de las mejoras significativas para las instituciones.

Esto se especifica en su normatividad dentro del plan Sectorial 2010-2014 en donde se reconoce la importancia al hablar de los procesos relacionados con la

formación docente en el que se refiere al avance de la calidad en la educación cuando de implementar las acciones en lo que al plan se refiere, para desarrollar las competencias profesionales de los docentes, las cuales deben enfocarse en el desarrollo de nuevas estrategias pedagógicas, por medio de las cuales les sea más fácil al estudiante aplicar lo visto en el entorno laboral, todo esto basado en los materiales y herramientas utilizadas para el proceso. Además de actualizar y profundizar conocimientos, también el favorecer el crecimiento personal y mejorar el desempeño, lo que se refleja en el clima institucional, donde por medio de esta formación se permite cualificar sus prácticas pedagógicas, además de desarrollarse como persona y profesionalmente, para responder a la expectativas y necesidades de la sociedad en llave a la mejora de la educación en la nación.

Anteriormente se formaban a los educadores bajo el modelo de la Teoría Conductista, lo que generaba ciertos vacíos en los proceso educativos, pues los métodos de enseñanza eran tradicionales y nada atractivos para el estudiante, las antiguas teorías donde se hablaba de pizarrón, tiza y libro ya se consideran obsoletas.

Cuando se descubrieron las diferentes inteligencias y cómo puede usarse la creatividad se empezó a ver la necesidad de humanizar la educación, si bien esta tendencia tiene años de aplicabilidad, aquí en Colombia es algo reciente y hasta hace unos años se empezó a exigir que los docentes tanto de colegio como de educación superior se vieran obligados a tener cursos de pedagogía.

Es visto que en las instituciones educativas hay docentes que ejercen su profesión, aunque no todos saben enseñar, y ese fenómeno no es nuevo, viene de años de experiencia y conocimiento. Por eso es importante no repetir los errores del pasado

y ver cómo al humanizar la educación y a sus protagonistas mejoró el con la percepción de estudiar.

La reputación de las instituciones educativas, varía de acuerdo al desenvolvimiento de sus estudiantes y egresados y cómo se maneja su comunicación, es por esto que se enfatiza en la importancia de cómo se formaron los docentes modernos y cómo se relacionan con sus estudiantes, siempre identificándose en un papel en el proceso.

El Instituto Scala 3D se ha esforzado por 5 años en dar siempre la mejor educación a sus estudiantes y sobre todo que sus docentes estén capacitados para el manejo de éstos. La formación pedagógica se ha venido fortaleciendo en la institución por medio de la educación en el tema, que haya tenido el docente, en el instituto no se ha visto el programa de capacitación a los docentes, y trae consigo el que los profesionales que allí dictan no todos sepan transmitir de forma creativa el conocimiento, pues a pesar del estrato socioeconómico de los estudiantes, algunos docentes subestiman la capacidad creativa.

Este factor se presenta debido a que algunas veces por la limitación física de espacio, por medios, o por tiempo. Los resultados de estas limitantes hacen que la teoría se vuelva aburrida, haciendo que el estudiante decida omitirla y desear la práctica por encima del proceso, generando en el proceso vacíos educativos que se evidencian algunas veces en la aplicación de lo visto en el curso.

Hoy día se trabaja en la calidad de los procesos formativos, al igual que la posibilidad de abrir nuevos cursos, y para ello se debe cambiar el concepto de educación que se ha venido forjando con el tiempo de acuerdo a lo que se exige como requisito y cuyas exigencias cada vez son más altas para los profesores y los

estudiantes, pues hablar de calidad exige cambios que llevan a mejoras en todas las instancias creciendo más el nombre de la institución.

Se evidencia en el instituto la carencia de espacios y tiempos muy cortos para el desarrollo de clases, situación que genera falta de herramientas pedagógicas para el desarrollo de las clases. Es indispensable estudiar qué factores influyen en que en este proceso se vuelvan esos momentos de enseñanza algo rutinario o tradicionalista, análisis que se debe realizar por medio de unas herramientas cualitativas y cuantitativas, donde se empiecen a formar los primeros pasos para la creación de un programa de formación docente en donde se generen las primeras guías y desarrollo para cada día producir mejoras en el ejercicio académico y que quede como compromiso de calidad en la propuesta educativa.

Actualmente la contratación de los profesores se realiza con base en la experiencia en pedagogía y el nivel de conocimiento que se tiene del tema que se va a tratar. Profesionales en el área a dictar, dentro de las áreas de Diseño de Modas, Publicidad, Sistemas e Idiomas, entre otros perfiles. Para llegar cumplir con los mecanismos de rigor, éstos deben tener conocimientos básicos en pedagogía como mínimo requisito, para llegar a ser vinculados a la Institución.

Es por esta razón que no a todos se les realizan las pruebas que midan sus competencias docentes, pues la falta de un departamento de recursos humanos hace que el momento de integrar a un maestro con el instituto sea de forma profesional hasta cierto punto, e intuitiva hasta cierta medida.

El hacer este tipo de procedimientos en al área de vinculación laboral, abre ciertas brechas, debido a que identificar quiénes cuentan con las competencias requeridas no es fácil con una simple entrevista, y por ello se hace ayuda en formarlos

apenas ingresen, pues algunos de ellos llegan con lo que por generaciones han tomado como modelos y que por tanto no funcionan hoy día dada la nueva tendencia pedagógica como el constructivismo.

1.1.5 Análisis de entorno. Para empezar a estudiar el entorno, se realizó un cuestionario, cuyo fin se hace con el fin de tener un diagnóstico inicial de cómo se encuentran los docentes frente al manejo de sus temas y competencias a desarrollar.

Para empezar con el tema, se partió de la recolección de datos de la herramienta de diagnóstico, en donde se observó de acuerdo a los temas que algunos docentes del instituto tenían claro o muy claro manejaban los objetivos de sus asignaturas. Algunos no los tenían claro o muy poco. Esto dio como resultado el que no hay un empoderamiento del rol que debe asumir el docente, frente a los temas a impartir y cómo los orientará más adelante.

En lo que al conocer a profundidad los temas del programa, una parte de los integrantes del estudio respondieron tener algo de conocimiento o bastante, otra parte, algunos miembros del grupo no estaban muy seguros, pues poco o muy poco conocían a profundidad los temas que se iban a desarrollar en las clases.

Lo más preocupante es que unos carecían de conocimientos de los temas, lo que se junta con las debilidades anteriores, y que llevan a tener un dominio mínimo de cómo aplicar una metodología acertada en el desempeño de las clases.

En el trabajo realizado se encontró también que hay una metodología convencional aplicada en las clases, algunas veces bastante convencional, y en pocas ocasiones como creativas saliendo del convencionalismo de la cátedra magistral. Puede entenderse de estos puntos que no siempre se hacen distintas las cosas, y que

no todas son iguales. En este campo hay mucho por hacer partiendo de este antecedente.

Siguiendo estos puntos, se encontró que una parte del grupo de estudio ve la posibilidad de aplicar metodologías diferentes, y en otras todo lo contrario, asegurando que de acuerdo a los temas y al programa de formación eran totalmente rígidos, pues no lo permitía la asignatura.

En los temas de clase también aseguraron que en poca medida se podía hacer una metodología distinta que rompiera los esquemas tradicionales.

En este punto se encontró que no todas las asignaturas permiten el uso de distintas herramientas que se pueden aplicar en el desarrollo de algunas clases, más sin embargo aunque la minoría permite el uso abierto de otros medios, hay que buscar un punto en donde la implementación de varias herramientas se haga posible.

En el punto de ver la creatividad como una estrategia pedagógica, una gran parte del grupo aseguró el tener presente este punto, hasta los que pensaron que no lo era. En respuesta a este análisis, se ve la importancia de cómo capacitar para que la parte creativa sea fundamental en el medio de aplicación de las distintas formas de impartir clases.

Como resumen de este análisis, se puede decir que gran parte de los docentes, aceptaron hacer uso del elemento de la creatividad, por lo que a su manera aceptaron tratar de romper la monotonía en el desarrollo de sus clases. Las respuestas obtenidas en este punto se hicieron favorables gracias a que la gran mayoría aceptó el haber aplicado este elemento como un camino a salir de la rutina.

Como un efecto curioso al momento de interpretar las respuestas arrojadas al momento de explicar un tema, usando la creatividad, no se presentaron los indicadores de bajo o de muy bajo, respondiendo gran parte del grupo a esta forma de trabajar.

Como análisis de estos resultados en lo que a este punto se refiere, se puede hablar de cómo los docentes en compañía de los estudiantes al momento de realizar el cuestionario, aplicaron la creatividad en el momento de explicar un tema. Esto como punto común pero positivo para el éxito de la creación de un programa de formación docente en el instituto.

Aquí en este punto los docentes buscaban desarrollar foros, en gran medida, hasta algunos que poco lo hacían. Se generaban debates en gran parte del grupo, y sobre todo el buscar la participación del grupo. Lo que siguiere el buscar nuevas alternativas en la capacitación de los docentes para aplicar este tipo de estrategias.

Hay que ver que como parte del panorama establecido, gran parte de los docentes buscaban salir de la rutina, aún sin conocer qué estrategias emplear, buscando hacer la clase diferente desde los niveles más altos en cuanto a la intención, hasta un nivel medio, esto a través del juego como una estrategia pedagógica, que gran parte del grupo buscaba aplicarla, y otros en poca medida.

Al hablar de la búsqueda de nuevos recursos, el grupo se mostró positivo frente a la situación, viéndolo como un aporte significativo a su actividad, además de mejorar la relación con los estudiantes desde los distintos puntos de vista.

En lo que a la participación del grupo de estudiantes, se encontró que gran parte de los ellos participaban activamente, además de sentirse llamados a buscar sobre los

temas de clase. Si bien hubo este tipo de respuestas, se encontró en un nivel medio el participar e investigar sobre los temas.

Algunos maestros, aseguraron que había retroalimentación de los temas, en mucha o pocas cantidades, además de sentirse a gusto por cómo desarrollan sus clases, hasta la poca satisfacción, mostrando un panorama que requiere el fortalecer estas debilidades.

Como otro elemento de estudio, se encontró que los maestros se encontraban en disposición de proponer nuevas actividades en las clases, aunque no fuera igual la recepción del tema para todos, más sin embargo no se cerraron a la idea de trabajarlas.

No todos los docentes se sintieron a gusto de cómo se iban enlazando los temas a las explicaciones en clase, aunque algunos se sintieron algo o en gran medida satisfechos. Otros respondieron que poco o muy poco se sentían satisfechos con este proceso, que permite ver las necesidades de entender más la asignatura.

Para empezar a analizar el tema de las estrategias que se necesitan para desarrollar la actividad pedagógica, se encontró que algunos requerían actualizar sus contenidos, mientras que otros ya lo habían hecho.

Los integrantes de la muestra, argumentan la importancia de recurrir a expositores para complementar los temas de clase, además de requerir recursos audiovisuales que les permitan desarrollar mejor las clases y cómo se imparten éstas. Además de la necesidad de hacer uso de las salidas pedagógicas, en gran o igual cantidad a las que tienen ahora.

Dentro de las sugerencias y observaciones que surgieron fueron variadas, algunos sugirieron seguir con el control de calidad, otros tener instalaciones más grandes, y otros que son ampliar las horas de clase, comprar nuevos insumos, y

adecuar todos estos cambios a beneficio de la institución, mayor espacio en lo que al tema de instalaciones de trata, mayor tiempo de clase.

1.1 Definición o planteamiento.

1.2.1 Pregunta de investigación. Con base en el trabajo a desarrollar se trabajará la siguiente pregunta. ¿De qué forma desarrollar en el Instituto Scala 3D un programa de formación docente, en donde se rompa el enfoque tradicionalista, haciendo uso de la creatividad como base para desarrollar en los docentes, la competencia de gestionar la progresión de los aprendices?

1.3 Objetivos de la investigación.

Objetivo General. Desarrollar un programa de actualización docente en el Instituto Escala 3D, centrado en el desarrollo de la competencia de gestionar la progresión de los aprendices y se rompa el enfoque tradicionalista, teniendo la creatividad como base para el éxito de la aplicación del mismo.

Objetivos específicos:

- Identificar las necesidades formativas en los docentes.
- Efectuar un plan de acción en el cual se aplique y explique la competencia de gestionar la progresión de los aprendices.
- Realizar actividades tendientes a lograr procesos de introspección, donde se evidencie el trabajo sobre el gestionar la progresión de los aprendices.
- Evaluar el plan de acción con tal de realizar las modificaciones pertinentes

1.4 Supuestos de investigación.

Los docentes del Instituto Scala 3D podrán aplicar la creatividad como herramienta pedagógica en el proceso formativo de los distintos cursos, fomentando en el estudiante una gran experiencia, gusto por aprender, y en el docente la forma de romper la monotonía en el trabajo educativo. Todo este trabajo aplicado generará en el estudiante un exitoso proceso educativo, además de cambiar la imagen tradicional del instituto al poner en práctica el uso de diversas estrategias educativas en las clases que allí se impartirán para cada programa y/o materia, con el fin de romper el enfoque tradicionalista.

1.5 Justificación de la investigación.

Este trabajo surge de la necesidad de fortalecer las estrategias del programa de formación docente ya existentes en el Instituto Scala 3D, ubicado en la ciudad de Bogotá. A lo largo de sus 6 años, éste se ha venido fortaleciendo en los programas educativos que oferta, además de las instalaciones y sus equipos tanto humanos como de tecnología.

Si bien el Ministerio de Educación Nacional rige en los requisitos que deben cumplir las entidades que prestan el servicio de Educación Superior deben cumplir con el requisito del Fomento al mejoramiento de la calidad por medio de la capacitación del cuerpo docente, esto incluye desde los cursos de extensión hasta los de capacitación en temas de pedagogía. Ese tema está tan ligado con la percepción de los estudiantes como de las empresas que interactúan con los institutos para la formación para el trabajo, pues con ello se evidencia el éxito o el fracaso de sus alumnos en el medio laboral.

No se puede dejar de lado el tema en cuanto a que si los educadores, de forma independiente obtienen experiencia en su campo, y estudios superiores, no todos

desarrollan la pedagogía para ser posteriormente aplicada en el desarrollo de las clases, pues olvidan que hablan con jóvenes que se encuentran ávidos de conocimiento y que no son iguales a sus compañeros de trabajo. Otros desarrollan experiencia y estrategias pedagógicas pero muchas veces no hallan la forma de aplicar nuevas tecnologías en sus asignaturas, se observan casos como el programa de sistemas, el querer imponer al estudiante los temas dejando de lado tutoriales en varias plataformas, cuyos aportes a la hora de entender y aplicar los conceptos hacen más fácil el proceso educativo.

Este caso no es el único, en muchas otras el uso de la creatividad se convierte en la herramienta clave para que los jóvenes se sientan identificados con sus estudios y de esa manera evitar la deserción. Está comprobado que si no hay una humanización del aprendizaje el docente seguirá viendo al alumno como una taza que hay que llenar de conocimiento y que no tiene derecho a conocer nuevas formas de aprendizaje.

El requisito de esta formación es tan importante, casi al punto de convertirse en obligatorio, logrando así educación con calidad en los niveles más altos de la formación para el trabajo y ser más competitivos.

El instituto Scala 3D no tiene planes de formación para los docentes, si bien son importantes para hablar de nuevas estrategias pedagógicas y enfocarlas en la educación, se hace indispensable el formarlos en áreas pedagógicas como La nueva economía, estrategias enfocadas a la formación y capacitación, además de la capacidad de negociación y resolución de problemas que se pueden generar si no se tienen las herramientas necesarias para el trabajo.

Un requisito que se aplica en las instituciones para la estadía de los profesores es la evaluación docente, la cual es realizada por los estudiantes y que evidencia cómo

se están manejando las situaciones dentro de las aulas, si bien la institución se ha caracterizado por el tiempo de duración de los docentes, la cual es larga dentro de ella, es importante que eso se refleje no sólo allá sino en otras entidades educativas en donde laboren. Es por eso que hablar de formarlos en pedagogía constantemente asegura su permanencia y la buena imagen de la entidad.

Scala 3D puede llegar a contar con recursos tecnológicos que se puedan aplicar a los distintos programas, tales como simuladores, equipos tecnológicos de punta, entre otros, observando cada día de las ventajas del uso de tecnología.

Los resultados arrojados en este estudio serán de beneficio para el instituto, pues servirá como herramienta de evaluación de calidad, a la vez que se presentará como una evidencia ante las visitas de pares académicos de Ministerio de Educación Nacional, en lo que a escuelas de Formación docente se refiere. Esto además de ser un requisito anteriormente mencionado para su funcionamiento, es un medio que permite la continuidad de los distintos programas académicos.

Los otros beneficiados por este trabajo serán estudiantes y docentes, llevándolos a mejorar la calidad en educación y la forma de impartir conocimiento en los estudiantes de una forma dinámica y cada vez más completa que se ajusta a las necesidades tanto de la población objeto (estudiantes) como de la sociedad (empresas contratantes como primer acercamiento al mundo laboral real y a quienes se encuentran laborando).

Además de lo anteriormente nombrado, la relevancia social de dejar de ver los títulos expedidos, tales como Auxiliar en Sistemas, entre otros, harán que éstos se empiecen a ver con tal grado de importancia como un profesional. Haciendo que los estudiantes y el instituto se vean cada vez con niveles más avanzados de calidad en

todos sus procesos, alimentando su “GoodWill” o “Buen nombre”, permitiéndolo crecer.

1.6 Limitaciones y delimitaciones.

Limitaciones: Las limitaciones que se presentan en el desarrollo de esta actividad se traducen en:

Tiempo: Dada la duración de los contratos a 3 meses que se da a cada docente, se genera un espacio de tiempo en donde los meses de vacaciones los directivos se limitan a otras labores.

Herramientas: Frente a la poca cantidad de recursos técnicos con los que cuenta la institución no todos los docentes pueden hacer uso de ellas en las aulas a la hora de impartir los temas de clase.

Contratación: La contratación de los docentes se hace directamente en la institución, por tanto quienes continúan en ella se define de acuerdo a una serie de informes y exámenes que se realizan a los estudiantes, generando discontinuidad en un proceso de formación dados los distintos perfiles que se necesitan.

Delimitaciones: las que se pueden presentar en este estudio surgen de:

Espacio Físico: No todos los salones cuentan con televisores aunque son pocos los que se encuentran en estas circunstancias, limitando un poco las herramientas a implementar en el desarrollo de la materia. Además del tamaño de las aulas y la cantidad limitada de espacio.

Temático: Dadas las distintas materias, los perfiles cambian y por tanto se debe generalizar el programa. No todos los programas se ven de igual forma, además de las distintas necesidades de cada uno.

Metodológico: por la metodología que se va a aplicar debe ir de acuerdo a los parámetros fijados por la vicerrectoría académica quien será la encargada de orientar el estudio para su posterior aplicación.

Poblacional: No todos los docentes participarán del proyecto debido a sus múltiples obligaciones, pues muchos de ellos trabajan en otras instituciones o empresas.

Para cerrar este capítulo se argumenta que dadas las condiciones que dicta el Ministerio de Educación Nacional (MEN), basándose en las necesidades de la sociedad, cambia cada día las reglas del juego para el funcionamiento de las Entidades de Formación para el Trabajo. Que cada día los estudiantes son más exigentes a la hora de aprender, que las nuevas tecnologías y la creatividad pueden formar una mezcla perfecta si lo que se pretende es lograr resultados efectivos sobre lo que se va a evidenciar en el mundo real, en donde la competencia por trabajo e imagen de las instituciones, cada vez son más grandes y hacen que se genere ese espacio. Son miles las alternativas y los docentes que se capacitan para hacer uso de ellas son cada vez más, haciendo de esta oportunidad su medio de mejoramientos en todos los espacios.

Capítulo 2

Marco teórico

En esta parte se hará referencia sobre la guía teórica de esta investigación. En el siguiente escrito se encontrará un marco, el cual contiene información sobre las distintas teorías acerca del constructivismo, y sobre las competencias que deben reunir los docentes para poder romper el enfoque tradicionalista y las distintas teorías que soportan el cómo desarrollar dicha metodología.

Además de lo anterior, están los temas de la creatividad y cómo se juntan con el proceso formativo para los docentes por medio de las distintas herramientas pedagógicas que se pueden aplicar en los distintos campos de la educación, todo con el fin de maximizar y mejorar cada vez la calidad en la enseñanza en el Instituto.

2.1. Constructivismo en la educación.

Según Calero (2009), el constructivismo requiere de una pedagogía basada en preguntas que se basan en el centro de interés que cada estudiante tiene, su realidad social, su vida diaria y los interrogantes que ésta genera.

Además de lo anterior, se puede decir que ésta filosofía incita al diálogo para que por medio de éste recurso se incite y se enseñe a pensar de una forma sencilla y clara antes de que se generen juicios, permitiendo el crecimiento como seres humanos, en este caso como futuros profesionales críticos y que se les facilita el entender su entorno y cómo pueden adaptarse.

Teniendo en cuenta lo anterior, esta metodología se desarrolla de acuerdo a una serie de actividades o lecciones que deben ser repuestas a situaciones reales y actuales en las que el individuo se ve enfrentado.

Para que se genere una madurez, el aprendizaje debe ser socializado, tener la oportunidad por medio de la investigación en grupos, encontrar fuentes de ideas nuevas, perspectivas y experiencias.

Para que haya éxito en la aplicación de ésta metodología se debe tener presente el mezclar la teoría con la práctica, pues como lo dice Calero (2009), es importante ver esta fusión como el resultado exitoso, en donde la teoría, que busca el saber por saber, y la acción como el ejercicio como resultado de la orden a la misma acción y de una adecuada aplicación. Como resultado se genera el “Saber Práctico”, como un saber acompañado de la acción, y conquistándola usando la voluntad como impulso para ello.

En una síntesis de lo anteriormente nombrado, enfocándolo a la estrategia que se pretende desarrollar en el Instituto Scala 3D, por medio de las distintas actividades se genera una actividad donde se relacionan de forma activa los conocimientos y la experiencia que se genera, desde las mismas aulas; donde se generen más estrategias de solución de problemas y de adaptabilidad a las distintas situaciones.

Serrano y Pons (2011) habla de una clasificación de los distintos tipos de constructivismo, los cuales recogen y explican la existencia de cada uno. Esas categorías son:

Constructivismo Cognitivo, basado en las raíces de la Psicología y Epistemología genética de Piaget; el Constructivismo de Orientación Socio-Cultural,

también llamado constructivismo social, socio-constructivismo o también co-constructivismo se inspira en los planteamientos e ideas vygotskyanos.

Y por último citan el constructivismo que se vincula al constructivismo social planteado por Berger y Luckmann (2001), y a enfoques postmodernos de la psicología, los cuales sitúan el conocimiento en las prácticas complejas.

Entre otros puntos, Serrano y Pons (2011), hablan de cuatro sujetos que forman parte del constructivismo y que son: Sujeto individual, sujeto epistémico, sujeto psicológico y sujeto colectivo. Explican también que hay tres niveles que marcan el proceso de toma de decisiones al examinar la teoría constructivista de acuerdo al tema de la educación.

El primer nivel consiste acerca de la naturaleza y las funciones de la educación, el segundo contiene las características que son propias y definidas de los procesos que llevan a una construcción de conocimiento que se crean en el aula.

Por último el tercero, el cual entiende los principios que explican los procesos de enseñanza y aprendizaje en el contexto de los dos niveles anteriormente nombrados.

Para empezar a hacer énfasis en los puntos anteriormente nombrados, se empieza por hablar que de acuerdo al primer nivel se refiere a tres principios que son:

- La educación escolar se distingue por ser de naturaleza social y socializadora.
- El aprendizaje de los saberes y las formas culturales que se incluyen en el currículum, debe potencializar en simultánea los procesos de socialización y de construcción de identidad personal.

- La educación en las escuelas deben tener presente la naturaleza constructiva de psiquismo humano.

En lo que al segundo nivel se refiere a tres principios que garantizan el significado y el sentido de los que se aprende, estos son:

- Las actividades constructivas de los alumnos se convierten en el elemento mediador de la estructura cognitiva y los saberes establecidos previamente.
- Atribución del sentido, y la construcción de los significados que son realizados por los estudiantes, deben ser afines y compatibles con lo que significan y que simbolizan los contenidos como conocimientos culturales ya elaborados.
- El profesor tiene la función de conectar de una forma adecuada la capacidad mental constructiva del estudiante y entre el significado y el sentido social y cultural que deben reflejar y representar los contenidos que se dictan en la escuela.

En el tercer y último nivel, para ser más explicado, se subdivide en dos sub-ejes, que son:

1. Técnicas de construcción del conocimiento: estas técnicas se enfocan a cómo se construyen los conocimientos y sus respectivos significados. Aquí se refiere a la construcción de los significados y el atribuir sentidos a los aprendizajes producidos en la escuela, y la revisión, modificación y la construcción de los esquemas que ayuden a trabajar la estructura mental.
2. Mecanismos de la influencia educativa: esta influencia se entiende en términos de una ayuda que se encamina a las mejoras de los procesos que se relacionan con la actividad constructiva en el alumno y lo que representan y significan los contenidos curriculares.

2.2 Competencias.

Para seguir con el tema de formación docente y metodologías existentes, Correa (2007), habla de las competencias como un concepto de origen al siglo XVIII, desde la parte psicológica, en donde se refería a la capacidad que lograra movilizar los recursos cognitivos, con orden, pertinencia y con eficacia, haciendo de la competencia comunicativa, la conjugación verbal parte fundamental para el trabajo a lograr.

Cita a demás a autores como Noam Chomsky, quien a finales de 1950 lo introduce en el campo de la lingüística.

El estudiar este concepto desde este campo, permite consolidar y desarrollar desde el punto de vista de la investigación, en las diversas áreas del conocimiento como la psicología, matemática, filosofía, y la sociología entre otras.

Esto gracias a los aportes que se evidencian el fortalecimiento de las investigaciones, además de la implementación de los distintos modelos de construcción del pensamiento, en cada disciplina.

Dichos conceptos han mutado desde su origen hasta la concepción que se tiene de los distintos autores que expresan sus puntos de vista, esto de acuerdo a unas categorías, tales como la habilidad, Conducta/Aptitudes, Acciones y Saberes.

Desde el punto de vista de la habilidad, Correa (2007), nombra a autores como Ansorena (1996), quien define la palabra competencia como conductas, razonamientos y procedimientos, que pueden ponerse en práctica sin necesidad de un nuevo aprendizaje.

Igualmente en la categoría de Conducta/Aptitudes, se hace presente a Echeverría (2002), como un cúmulo de actitudes que son requeridas para los distintos contextos y trabajos. Que pueden ser ampliamente generalizables además de transferibles. Que se adquieren partiendo de la experiencia, y que evidencian el desarrollo funcional, el eficiente y eficaz en las actividades de las personas.

Desde el punto de vista de las Acciones se referencia lo que autores como Hernández y Rocha (1996), explican las competencias como unos presupuestos para unas determinadas acciones, que nacen de la voluntad teórica de instaurar potencialidades o capacidades universales, que hacen posible que haya comunicación y que se genere vida en sociedad.

Desde el punto de vista de los saberes, Correa (2007), cita a Bogoya (2000), quien define una competencia como una actuación idónea, que nace en una determinada tarea, en un contexto que tiene un sentido.

Además de lo anteriormente nombrado, Correa (2007) propone un segundo grupo de competencias desde el punto de vista de la aplicabilidad y su utilidad, se hace referencia a dos categorías que son: Conjunto y Capacidad. Un autor que se cita dentro de la categoría de capacidad es Chomsky (1965), quien define a las competencias como una serie de capacidades y disposiciones para actuar e interpretar.

Correa (2007), nombra aspectos estructurales de las competencias, donde se empieza con los criterios de desempeño, los cuales describen los resultados que deben evidenciar lo que una persona tiene que obtener y demostrar en las situaciones de trabajo, marcados por unos requisitos de calidad específicos, que llevan a lograr un desempeño que sea competente.

El campo de aplicación es un aspecto que describe diferentes escenarios, rodeados de unas condiciones que son variables, en donde la persona debe tener la capacidad de demostrar un dominio sobre el elemento que caracteriza la competencia.

Un tercer aspecto son los conocimientos y comprensiones esenciales, en donde se manifiestan las teorías, principios y conceptos, además de información que es relevante, la cual se sustenta y aplica en el desempeño en la parte laboral que se considera competente en un determinado contexto. Los enunciados relacionados al conocimiento se deben asociar a uno o varios criterios de desempeño.

Y por último se tiene un cuarto aspecto que son las evidencias requeridas, las cuales especifican las pruebas que son necesarias para poder evaluar y juzgar las competencias que posee una persona, que se definen por unos criterios de desempeño, además de conocimientos y comprensiones que se consideran esenciales y delimitados en el rango de aplicación.

Serrano y Pons (2011), según la Comisión Europea (2005) definen el término competencia como: “una combinación de destrezas, conocimientos, las aptitudes y actitudes, y a la inclusión de la disposición para aprender a aprender”.

Otros autores explican que poseer competencias significa tener unas características personales (habilidades, conocimientos, desempeño, o consecuciones, entre otros) que llevan a un resultado, en donde se adaptan a una situación en especial y en un determinado ambiente.

En este punto se hace importante agregar el que las competencias incluyen la capacidad de manejar la eficacia, cuando se deban tratar situaciones que se consideren problemáticas.

De acuerdo con Pavié (2011), la palabra competencia tiene varias aplicaciones e interpretaciones prácticas, y que se emplea como referente de autoridad, competición, cualificación, incumbencia, entre otros.

Deja en claro que no existe un modelo que esté unificado, el cual trate específicamente el desarrollo de competencias, que dependiendo de los distintos enfoques como el conductista, funcionalista o constructivista; se enfocan en el proceso formativo en un componente. Que el resto de modelos de competencias son variaciones o adaptaciones de alguno de los enfoques anteriores.

Molina, define en su artículo las competencias básicas en dos definiciones según Sarramona (2003), quien parte este concepto en dos partes, primer define la competencia como aquella capacidad de poner en práctica, de una forma integrada los conocimientos, las habilidades, y las actitudes para resolver los problemas y situaciones.

Como segundo concepto define la palabra básica como algo que debe encontrarse al alcance de todos los protagonistas, en este caso los relacionados con los procesos formativos (Docentes y alumnos).

Siguiendo con el tema, Molina, afirma que las competencias se han introducido en el currículo como una respuesta a las nuevas demandas en lo que a materia de educación se refiere, y que la sociedad requiere.

Una formación que se enfoca en la adquisición de conocimientos que se dirijan al desarrollo de ciertas destrezas, y de algunas habilidades que sean de utilidad al momento de desenvolverse de forma independiente en el mundo que lo rodea y en las situaciones que se encuentre.

Para explicar mejor el punto de las competencias básicas, Molina se basa en el marco de una propuesta de la Unión Europea, la cual de acuerdo con los puntos expuestos, identificaron 8 competencias que consideran básicas y que se basaron en tres criterios que son: se encuentran al alcance de todos, se consideran comunes en muchos espacios de la vida, y por último la utilidad para seguir con el proceso de aprendizaje. Estas son:

1. Competencias en comunicación lingüística.
2. Competencias matemáticas.
3. Competencias en el conocimiento e interacción con el entorno que los rodea.
4. Tratamiento de la información y de la competencia digital.
5. Competencias sociales y ciudadanas.
6. Competencias culturales y artísticas.
7. Competencias para aprender y aprender.
8. La autonomía y la iniciativa personal.

Además de esto, nombra 7 características que deben tener dichas competencias, estas son:

1. Carácter holístico e integrado: Se compone de conocimientos, de capacidades, actitudes y valores, y emociones que deben ser entendidas en conjunto y no de forma separada.
2. Carácter multifuncional: Éstas pueden ser empleadas para lograr varios objetivos.
3. Carácter contextual: De acuerdo a este punto, las competencias permiten ser concretadas y desarrolladas, además de vinculadas los variados contextos en donde se actúa.

4. Dimensión ética: En este punto se aclara que las competencias deben alimentarse de las actitudes, de los valores y de compromisos que a lo largo de su vida van adquiriendo los sujetos.
5. Carácter creativo de la transferencia: En este aparte se debe entender la transferencia como un proceso de adaptación creativa de acuerdo a cada contexto.
6. Carácter reflexivo: Las competencias básicas presumen un constante proceso de reflexión, que sirve para armonizar las intenciones de acuerdo a cada posibilidad con base en el contexto.
7. Carácter evolutivo: Aquí se desarrollan, se perfeccionan, amplían, o deterioran y a su vez restringen durante la vida.

Beneitone (2006), según el Proyecto Tuning América Latina y el Desarrollo Curricular Basado en Competencias, el cual surge de la reflexión acerca de la educación superior desde el nivel regional hasta el internacional, se sigue una metodología propia basada en 4 líneas que son:

1. Competencias (genéricas y específicas de cada una de las áreas temáticas): En este punto se busca identificar las competencias compartidas que pueden surgir de cualquier titulación y que se consideran importantes según algunos grupos sociales. Entre ellas nombran la capacidad de aprender, capacidad de analizar, síntesis, y otras más, las cuales se consideran comunes a todas o a algunas titulaciones.
2. Enfoques de enseñanza, aprendizaje y evaluación: En este punto se habla de la proposición de materiales que permitan proyectar cuáles serán los métodos de enseñanza, de aprendizaje, y las competencias que se identifican. Lo que lleva a desarrollar una mezcla de diferentes enfoques de enseñanza y de aprendizaje que sirvan para estimular o permitir que se desarrollen las distintas competencias que se

determinan en el perfil, tales como la independencia de los criterios, las habilidades para comunicarse o el trabajo en equipo.

3. Créditos académicos: Esta línea empieza con una reflexión, acerca del impacto y la relación del sistema de competencias con el trabajo que debe realizar el estudiante, medida y conexión con el tiempo que resulta medido en los créditos académicos.

4. Calidad de los programas: En este punto la calidad se considera una parte fundamental en el diseño del currículo que se basa en las competencias, que es importante para la articulación de lo anteriormente nombrado. La calidad debe incorporarse a los programas de forma tal que permita demostrar cómo esa calidad será alcanzada o lo ha sido.

Según Perrenaud (2004), hay 10 competencias que deben tener los docentes para enseñar, pero antes de abordar el tema, se hace importante establecer la definición de “Competencia” por el mismo autor, en donde la define como una capacidad de movilizar los recursos cognitivos, a la hora de enfrentar unas situaciones específicas.

Razón por la que la define en 4 aspectos que son:

- Las competencias no pueden ser sólo saberes, actitudes, emociones, puntos de vista. Éstas integran, movilizan y orquestan dichos recursos.
- Para que haya esa movilización se realiza en la situación específica, por lo que hace que cada una sea distinta, así se hayan tenido parecidas.
- Para que se ejerciten las competencias deben pasar por una serie de operaciones mentales complejas, esquemas de pensamiento que faciliten determinar una acción que sea relativa en el momento de la situación a tratar.

- Para que se desarrollen las competencias profesionales, deben ser construidas en formación, además en el día a día de un profesor, de una determinada situación de trabajo a otra.

Para seguir en este punto, se deben recordar tres elementos: Las situaciones, donde se requiere de un dominio de ellas. Los recursos que logran la movilización, la teoría (conocimientos) y metodología, actitudes, puntos de vista, emociones, y competencias que sean más específicas, esquemas preceptuales de evaluación, anticipación de decisión.

La naturaleza de los distintos esquemas de pensamiento, que permitan la movilización, integración de recursos pertinentes en las situaciones que sean complejas, además de un tiempo real.

Para seguir con el tema de las competencias Perrenaud (2004) habla de 10 competencias que deben ser tenidas en cuenta y estas son:

1. Organizar y dirigir situaciones de aprendizaje: Cuando se imparten pedagogías magistrales, muy similares, los docentes no llegan a dominar las situaciones de aprendizaje en los estudiantes.

Lo que más pueden llegar a hacer con los medios clásicos es el involucrar a los estudiantes aparentemente en las tareas que se prevén, respondiendo a la pregunta ¿Yo enseño, más los alumnos aprenden? Se hace fundamental el hablar de una forma de educar con modelos que se centren en el aprendizaje.

Además de lo anteriormente nombrado, se deben tratar situaciones donde el alumno no aprenda escuchando lecciones, sino también crear situaciones en donde se pongan en práctica.

Se hace fundamental el conocer los contenidos que se van a enseñar, además de la traducción de los distintos objetivos de aprendizaje, y relacionar los contenidos en las situaciones de aprendizaje. Además de trabajar partiendo de los errores y obstáculos que se generan en el aprendizaje. Entre otras cosas.

2. Dirigir el proceso de aprendizaje: para poder dirigir un proceso de aprendizaje se deben hablar de varias competencias como lo son: crear una dirección donde hayan situaciones que presenten un problema que se ajuste al nivel y posibilidades de los estudiantes. Adquirir una visión profunda de los objetivos de enseñanza. Unir lazos con las teorías que surgen en el momento del aprendizaje.

Entre otras está el observar, evaluar a los alumnos en las situaciones de aprendizaje, acordes a un acercamiento formativo. Hacer una serie de balances periódicos respecto a las competencias y tomar decisiones que lleven al progreso. Todo esto de acuerdo al nivel de dificultad que se presente y de cómo está preparado el docente para orientar la situación.

3. Desarrollar requerimientos de diferenciación: En este punto se puede hablar de desarrollar métodos de enseñanza más personalizada. Esto de acuerdo a los niveles de entendimiento que tiene el alumno, además de las distintas formas de cooperación entre los estudiantes.

4. Desarrollar a los alumnos en su propio aprendizaje y en su trabajo: Para ello se debe hablar de expandir la relación existente entre el saber y el trabajo que realiza el

docente en el aula, además de despertar en los estudiantes la capacidad autoevaluación.

5. Trabajo en equipo: Dentro de este punto se tiene el de formar equipos de trabajo, incentivar el trabajo colaborativo entre el docente y los estudiantes.

6. Participar en la gestión de la escuela: en este punto se habla del grado de compromiso del docente y de los estudiantes por medio de la creación de proyectos o programas que ayuden al crecimiento de la pertenencia por la institución y el rol activo que puede tener el estudiante en ella.

7. Orientar y desarrollar a los padres: En esta parte se habla de interactuar con los padres, para que se conviertan en factores clave en el proceso de la construcción de saberes. Dado que éstos se convierten en guías fuera de las aulas para la los estudiantes.

8. Utilizar nuevas tecnologías: En este apartado se enfocará al punto de cómo los docentes implementarán y desarrollarán el uso de nuevas formas de comunicación fuera de las aulas de clase, además de nuevas formas de aprendizaje que se adquieren gracias a ellas (TIC).

9. Afrontar los deberes y dilemas éticos de la profesión: En esta competencia se deben tratar las distintas situaciones en donde el trabajo y el entorno juegan un papel fundamental en cuanto a la asimilación y confrontación de los distintos retos tanto físicos como morales del área en el cual se desempeñará el estudiante.

10. Administrar la propia formación continua: Para esta competencia se hace importante el hacer un balance en donde se desarrolle una relación entre las competencias que dicta el programa versus las requeridas para el trabajo. Además de ello el tener relaciones interinstitucionales y con otros colegas con el fin de mejorar constantemente los contenidos y complementar qué competencias se deben formar.

2.2.1 Competencias docentes. Con base en lo anterior, de acuerdo a Perrenaud (2004), para llegar a cumplir con el programa de formación docente que se va a implementar es indispensable el tomar en cuenta una competencia nombrada por el mismo, en la cual se hará mayor énfasis para el éxito del proyecto. Con base en las necesidades del Instituto Scala 3D, esta competencia específicamente es:

- Gestionar la progresión de los aprendices.

El identificarla y pensar en aplicarla lleva a profundizar en las necesidades requeridas por el instituto mismo, además del Sistema Educativo Colombiano. Se cree importante hacer énfasis en ella, y cómo al desarrollarla se puede implementar en el trabajo de las clases y que posteriormente será reflejado en el trabajo aplicado en el proceso educativo, siendo de provecho tanto para el docente como para los estudiantes y para la institución misma.

Esta competencia se caracteriza por tener tres elementos que anteriormente se habían nombrado y que son:

- Las diferentes situaciones que generan un control.
- Los recursos que provocan movilidad de conocimientos teóricos, y conocimientos metodológicos, además de las actitudes, las habilidades y las competencias que se van a trabajar, los esquemas de percepción, evaluaciones, la anticipación y las decisiones.
- La naturaleza que tienen los distintos esquemas del pensamiento, que aprueban el solicitar, movilizar y orquestar los recursos apropiados, en las situaciones complejas y reales.

Para entender un poco más, porqué se ciñen constantemente a unas teorías, relacionadas al pensamiento y a la acción, las cuales se sitúan en un contexto en especial, además del trabajo, práctica de la profesión y condiciones.

Cuando se habla de esta competencia, hay que referirse a la situación en especial y que requiere distintos recursos, todo esto de acuerdo a los objetivos que se proponen.

2.2.2. Gestionar la progresión de los aprendizajes. Para esta competencia, se explica que debido a la complejidad de no poder programar el aprendizaje humano, pero para ello se habla y se deben tener en cuenta que para que haya un medio de análisis, se debe nombrar a la estrategia como método de enseñanza, en donde a largo plazo estas acciones se deciden en la contribución que se espera al momento de entender la progresión óptima de lo que cada sujeto aprende.

Para hablar de progresión, es importante tener planes de estudio, los cuales prescriben los progresos que semana a semana se deben realizar. Para desarrollar esta competencia es importante hablar de unos puntos en concreto que son:

- Concebir, controlar las situaciones problema que se ajustan al nivel y a las posibilidades de los alumnos: Los estudiantes casi no abordan las situaciones con los medios que tienen al alcance, y no siempre se topan con los mismos obstáculos. Pues aquí es en donde se la dan al estudiante situaciones previamente analizadas con base a la superación de los mismos, una vez identificados.

Esta situación debe llevar al estudiante a cuestionar lo que está pasando y crear conjeturas, cuando se les propone un verdadero enigma, es en ese momento donde los

estudiantes deben resolverlo una vez perciben la situación. Situaciones que llevan al estudiante a desarrollar y encontrar medios que le ayuden a salir adelante.

- Conseguir una visión longitudinal de los objetivos de enseñanza.
- Constituir vínculos entre teorías subyacentes y actividades de aprendizaje.
- De acuerdo al enfoque formativo, observar y evaluar a los estudiantes en las situaciones de aprendizaje.
- Llevar a cabo controles periódicos de competencias, y tomar decisiones enfocadas a la progresión.
- La percepción de los alumnos ante la situación que se propone como un enigma que resolver.
- Los alumnos al principio, no cuentan con los medios requeridos para solucionar la situación que se les plantea.
- La situación debe ser lo suficientemente fuerte para que el estudiante emplee a fondo sus conocimientos previos, además de lo que reconoce como significado de cada uno de ellos.
- La solución debe planearse en actividades donde se trabaje una zona próxima, que es propicia al momento de aceptar el desafío intelectual y la asimilación de las reglas del juego.
- La anticipación de resultados, y su expresión colectiva, anteceden a la búsqueda correcta de la solución. Hay un riesgo que es asumido por cada integrante de la situación.
- Para que el trabajo que se va a realizar sobre la situación funcione sobre la metodología del debate científico en el momento de la clase, además de estimular los potenciales conflictos sociocognitivos.

- La validación de la forma en que se resuelve la situación, y la sanción que genera el no hacerlo, lleva a la estructuración de la situación sola.
- Reexaminar de forma conjunta, el progreso que se lleva a cabo para realizar un repaso que sea reflexivo, metacognitivo, que ayude a los estudiantes a hacer conciencia de las estrategias que se pusieron en práctica.

2.3. Creatividad.

Como parte del proceso de formación docente y todo lo que se incluye en él, una vez tratados los temas sobre las distintas teorías constructivistas y de cómo las competencias se desarrollan en los distintos eventos del aprendizaje, hay que hablar de la creatividad como componente activo de dicho proceso. Se tienen tantas definiciones de creatividad como autores, es por eso que es importante tomar algunos de ellos, de acuerdo a Santaella (2006), cita a Torrance (1976), definiendo a la creatividad como aquel proceso de percibir problemas o lagunas de información, el formular ideas y también hipótesis, además de verificarlas, modificarlas comunicar con los resultados.

Santaella (2006), quien cita a Guilford (1978), que opina que el educar creativamente se considera educar para el cambio, capacitar para la innovación. Para empezar a entender un poco este concepto, se hace importante el empezar a definir qué es la creatividad.

Galvis (2007) concibe la creatividad como aquella capacidad de optimizar la producción y comunicación de ideas innovadoras. Si se analiza cada una de las dos definiciones, se evidencia de la importancia de cómo el definir esta sencilla palabra puede orientar al trabajo efectivo en el uso de esta herramienta.

De Bono (2004), ser creativo corresponde a “confeccionar” algo que antes no existía, que es cuando se introducen conceptos que se categorizan como lo inesperado o también conocido como el cambio, hablar de estos elementos se empieza a hablar de distintas visiones de la creatividad.

2.3.1. Creatividad y educación. Al empezar a hacer una relación entre creatividad y educación, se pueden encontrar cinco componentes que según Galvis (2007) son los básicos:

- a. Incitar la percepción del medio y su transformación.
- b. Desarrollar y fomentar competencias que capaciten en la solución a los problemas al sujeto, creando de esta forma la capacidad adaptativa.
- c. Desarrollar los procesos de ideación.
- d. Incentivar la aplicación de un pensamiento divergente o creativo,
- e. Desarrollar actitudes positivas que permitan transformar el entorno con los criterios personales.

Una vez definidos estos conceptos, se hace importante el resaltar que sea cual sea el tipo de materia o el tema, la creatividad se encuentra en la manera en que se aborde el aprendizaje.

Se pueden definir los medios como recursos que se adoptan por el programa, y que tienen la capacidad de influir decisivamente en el grado de eficacia que se alcance. Además de servir de puente entre lo proyectado y su realización.

Problematizar una situación de aprendizaje se trata de despertar en el estudiante interrogantes nuevos por medio de los contenidos del aprendizaje. Climatizar es la situación en donde el estudiante desea satisfacer sus dudas por medio de la búsqueda

de información y de respuestas a sus preguntas. En estas etapas estamos hablando de cómo cada una de éstas requiere del uso de la creatividad para su desarrollo.

Una vez establecidos estos principios, es importante empezar a hablar de la relación que existe entre el formar docentes y el uso de la creatividad desde las distintas ópticas, pues como lo dice Caballero (2012), el interés que se ha generado por la creatividad actualmente surge de la necesidad de hacer cambios en los programas formativos en los distintos niveles educativos, todo como consecuencia de las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación.

Ante la avalancha de nuevos descubrimientos tanto en la tecnología como en los procesos pedagógicos, se hace importante mantener la relación de estos dos elementos cada vez como una relación dependiente. Además dice la autora, que se debe hacer impostergable el formar maestros que sean capaces de enfrentar los distintos desafíos tanto actuales como futuros.

Esta afirmación se hace fundamental al hablar de cómo van mutando los conceptos de educación hoy día, y que éste ya no es como antes el tener solamente el libro y el cuaderno, es importante tocar el tema de la tecnología como un componente diario y que complementa todos los procesos formativos en los estudiantes.

Apéndice a este medio, se debe tener como base el usar la creatividad a la hora de aplicarlos. Cada nueva tecnología implica nuevos usos y por tanto mejores perspectivas de aprendizaje, tanto para quien lo ejecuta como para los que la reciben y la asimilan como una fuente de construcción de conocimiento.

Es por eso que se hablarán también de las distintas estrategias pedagógicas que se aplican en pro de fortalecer la creatividad en el componente del docente. Caballero

(2012) identifica cuatro enfoques fundamentales respecto a los estudios de la creatividad:

1. Los que se centran en el proceso, donde la esencia es el explicar cómo transcurre éste.
2. Los que enfocan como objeto de estudio el producto, por medio de la valoración de los posibles niveles de creatividad, además de los rasgos distintivos del resultado original.
3. Los que se enfocan en las características de la personalidad, afecto-motivacionales, y los personales que llevan a condicionar una actuación creativa.
4. Los que centran en la investigación de todas las condiciones que favorecen a la creatividad.

Tal como lo plantea Klimenko (2008), la sociedad siempre ha recurrido a fomentar la creatividad como una salida a sus problemas, y para solucionarlos es importante pensar y hacer los cambios necesarios.

Es por eso que la educación no puede hacerse ajena respecto a las tendencias actuales que hay en la ciencia, y es por eso que las capacidades creativas y su desarrollo se basan en las distintas habilidades como lo son un pensamiento reflexivo, flexible, divergente, además de solución independiente y autónoma de problemas, entre otras, permiten orientarse a los propósitos formativos que aplican a las exigencias de la sociedad quien se encuentra rodeada de complejidad.

Es por esa serie de elementos que el MEN indica que se necesario una nueva tendencia de la educación, en donde sea posible realizar las posibilidades intelectuales, afectivas, espirituales, estética y éticas de los colombianos, para que se

garantice el progreso de la condición humana, trayendo como resultado personas conscientes y capaces de ejercer sus derechos a un desarrollo justo y equitativo que permita la interacción con el mundo que lo rodea.

Aquí entra en juego el cómo se van a desarrollar esas estrategias de implementación de políticas y estrategias concretas que fomenten el uso de la creatividad en la educación, y sobre todo en la formación de los docentes al momento de saberla aplicar y explicar.

Bravo (2009), nombra las principales teorías psicológicas y sus aportes a la creatividad, entre ellas se habla de:

Teoría Asociacionista: en esta teoría se hace asociación de la asociación con la creatividad. En donde el puente entre el problema y la solución se hace por medio de la libre asociación. Esta teoría suele aplicarse de forma tal que el resultado termina siendo algo totalmente diferente a las demás alternativas.

Teoría de la Gestalt: En esta teoría se considera que tanto el proceso como el producto son más creativos de acuerdo a la cantidad de conexiones sean más diversas. Esto se logra debido a las diferentes perspectivas que se tienen, por tanto fomentando la estimulación de los procesos creativos.

Teoría Existencialista: Esta teoría consiste en el encuentro del sujeto con su propio mundo, con su entorno, y el mundo de otras personas. Esto se da como una relación entre el sujeto y el objeto que lo rodea.

Teoría de la Transferencia: Esta teoría se compone de 4 elementos que la se explican por medio del cubo de la inteligencia, que consta de tres dimensiones: Contenidos del pensamiento, operaciones y productos.

Teoría Interpersonal o Cultural: Este es un enfoque que integra en el ser humano su entorno, su cultura, sus semejantes que actúan en dependencia con la personalidad. Aquí se trabaja con la conciencia social, cuenta con la capacidad de asombrarse, además de conservar la creatividad como medio para mantener la individualidad.

Teoría Psicoanalítica: Se basa en las teorías Freud en donde se ve una actividad intelectual y artística en donde se conserva toda la capacidad creativa que tiene la persona.

Teoría Triárquica: Esta teoría dice que la inteligencia forma parte vital de la creatividad, así como el conocimiento, personalidad, motivación, estilos de pensamiento y por último el contexto.

Teoría de las Inteligencias Múltiples: En esta teoría se define a una persona creativa como una persona que puede resolver los problemas con regularidad, que elabora productos o que define nuevas cuestiones en un campo, de modo que al principio se considera como nuevo, y que al final se considera aceptado en el contexto sociocultural.

El hablar de inteligencias múltiples, se refiere hablar de las distintas clases de inteligencia, que componen la creatividad del ser humano, estas son: Lógico-Matemática, Espacial, Intrapersonal, Interpersonal, Motórica o Kinésica, Musical, Lingüística, Naturalista.

La inteligencia Lingüística se considera como el talento de crear y jugar con las palabras y los sonidos. La Lógico- Matemática es la que tienen los científicos y los matemáticos, además del pensamiento lógico.

La inteligencia Musical es la que juega con los instrumentos, sonidos y crea sus propias melodías. La inteligencia Espacial es la que se encarga de ubicar las cosas en el espacio. La Motórica o Kinésica es la habilidad de usar el cuerpo o algunas partes para solucionar problemas o también para elaborar un producto.

La Interpersonal se considera como la habilidad de poder influir en los demás, logrando un comportamiento determinado, es entender cómo piensan los demás, motivarlos, entenderlos.

La Intrapersonal es la que consiste en un autoconocimiento y actuar de acuerdo a ello, con el fin de poderse adaptar a las circunstancias. La inteligencia Naturalista es la que trata el cuidado y conocimiento de la naturaleza.

En síntesis, el hablar de estos elementos nos lleva a la interpretación de cómo se conjugan los diferentes talentos en la construcción de la creatividad. Esta tarea es lo que se debe identificar en los docentes, de acuerdo a la materia que se dicta y cómo se va a tratar.

Calero (2005), habla del modo de actuar creativo de los profesores en formación, entendiendo por modo de actuar el hablar de las acciones y la forma de actuar en la actividad, en este caso el modo de actuar en clase y su desenvolvimiento junto con los estudiantes y las herramientas con las que se cuenta.

El docente forma un rol importante en la formación de profesionales creativos, esto lo explica Boeri (2006), al decir que son los docentes quienes son los que deben pensar siempre en cómo llegar a los estudiantes, teniendo presente la calidad de la educación.

Para ello se deben tener estrategias para llevar a cabo la labor de enseñanza, en donde se les debe enseñar a pensar, relacionar, sintetizar y elaborar herramientas para poner en práctica lo aprendido.

El tener una actitud de cambio y solución a los problemas, hace que se ponga en práctica la creatividad y desarrollar las diferentes inteligencias. También habla de que todo conocimiento constituye dudas, y al mismo tiempo una traducción, una reconstrucción partiendo de unas señales, signos, unos símbolos, ideas, teorías y discursos.

Es importante no sólo en el colegio sino también que en la universidad hayan actualizaciones en lo que la sociedad requiere para formar profesionales que sean creativos a la hora de aplicar lo aprendido en las aulas, esto se da por medio de lo aprendido en las aulas a través del docente.

Universidades como la Universidad Autónoma Metropolitana en México, ofrecen cursos de Creatividad e Innovación de la práctica docente apoyada en Tecnología, basados en la conformación de comunidades de aprendizaje en el entorno virtual.

Éste es un buen ejemplo de cómo se fundamentan los programas de formación, manteniendo la conexión con la creatividad y cómo integrarla con las nuevas tecnologías.

El desarrollo de estos cursos, lleva a mejorar la calidad en las aulas y un proceso cada vez más efectivo en el manejo de las estrategias pedagógicas, Solar (2006), asegura que la creatividad debe responder a los nuevos escenarios que rodean y afectan al proceso formativo en los nuevos modelos de enseñanza que se centran en el estudiante, el trabajo independiente y cómo se van a trabajar los nuevos contenidos. Se debe implementar el pensamiento creativo en el docente para que éste sea transmitido y absorbido por el estudiante.

También afirma que la creatividad forma parte de la vida diaria y que se convierte en un desafío a la manifestación de la libertad de la mente humana. Actualmente se puede ligar la creatividad con la información y las comunicaciones, aunque es importante aclarar que si bien son ayudas pedagógicas, no solo deben ser las únicas, pues si faltara una de ellas sería difícil impartir la clase.

La creatividad puede darse de muchas maneras, desde los ejercicios mentales hasta tratar de manejar los contenidos de forma que como se hable, se explique y se enseñe a interpretar, se cumple con el objetivo de la aplicación de ésta como éxito en el proceso educativo.

Fernández (2012), nombra proyectos educativos realizados en el contexto europeo, llamado el Proyecto Creanova, el cual desarrollaron en dos etapas:

- a. Análisis de las buenas prácticas: donde se identifican las buenas prácticas creativas, identificando factores, entre otras cosas como parte del aprendizaje y elaboración de modelo práctico para empezar a analizar e intervenir el desarrollo de competencias creativas en los estudiantes.

b. Aplicación del modelo didáctico Creanova: se aplica en contextos reales con los que se evalúa la transferibilidad de estas buenas prácticas de contextos a otros. Además de detectar nuevas informaciones o adicionales partiendo de las experiencias de aprendizaje creativo y también innovador del profesorado, aprendices y trabajadores.

En este punto se habla del contexto sociocultural en donde se rige por el entorno, el cual se marca por la Necesidad, Libertad e Interacción, elementos que forman parte de la creatividad. La interacción se refiere a las experiencias de comunicación y acceso al conocimiento, junta elementos fundamentales como la interacción con los distintos actores y entornos.

El entorno se define como un sistema en el que se mezclan, toleran, rechazan, aceptan o potencian las condiciones para la creatividad y la innovación. El entorno recibe toda la importancia pues se relaciona a niveles como el macro y el local.

Es por eso que éste debe ser entendido como un clima positivo para la creación e innovación, generando cosas buenas en la persona, y haciendo apego a desarrollar todo su potencial creativo.

La libertad hace referencia a todas las posibilidades de autorrealización que se encuentran en cada individuo dentro los procesos creativos y también de aprendizaje.

Hoy día con la evolución de los videojuegos, y la tecnología, hacen que cada día tal como lo dice Delgado (2013), se generen desafíos que deben ser enfrentados y aplicados en el campo educativo.

Por primera vez surge el concepto de docente creativo, gracias a Salvador Liopis, este tipo de docente es uno que se tiene la capacidad de generar y transformar nuevas ideas, conceptos y asociaciones. Que utiliza las TIC como una herramienta para lograr el cometido adaptando tanto los nuevos como los viejos métodos.

El docente creativo conoce al alumno, no existe el individualismo y nunca deja una clase incompleta, también promueve la participación, es generoso en cuanto al uso de los materiales, pues los ve como una ayuda que se le dieron y que siente debe compartirlos.

Además de lo nombrado, fomenta una forma de pensar divergente, utilizando nuevos métodos, alimentados por la labor del docente. Este tipo de docente debe ser sensible, comprensivo y visto como un líder dentro del grupo y que lleva a sus estudiantes como un grupo y que se unifican los conocimientos de forma que cada uno sabe qué es y que los aplica de acuerdo a sus necesidades y circunstancias.

2.3.2. Creatividad y procesos de aprendizaje. Una vez tratada la parte de la creatividad y su relación con el proceso educativo, hay que hilar este primer concepto con los procesos de aprendizaje, en lo que se tienen referentes de autores como Silveira (2012), que abordan la creatividad que se aplica en los procesos pedagógicos, definen la creatividad como un acto creativo, el cual sirve como ejemplo de aprendizaje. Y a su vez cita a Gilford (1950), al decir que el aprendizaje como una teoría comprensiva que debe incluir los conocimientos y la actividad creadora.

Es con esta introducción, en donde se habla de las distintas formas de cómo debe ser transformado el proceso de asimilación de los contenidos en los distintos procesos cognitivos.

Para empezar a dar forma a lo que se pretende llegar, esta mezcla exitosa con la creatividad, se habla de unas recomendaciones que servirán de guía para la implementación de la creatividad, estas son:

1. Fortalecer y apoyar las ideas consideradas inusuales en las respuestas de los alumnos.
2. Usar el fracaso como algo positivo para ayudar al alumno a realizar errores y cumplir con el nivel de estándares aceptables en ambientes de apoyo.
3. Acomodarse a los distintos intereses e ideas de los alumnos siempre que sea posible.
4. Dar tiempo a los estudiantes para pensar y desarrollar las ideas creativas, dado que no todas estas acciones se producen inmediata y/o espontáneamente.
5. Desarrollar un ambiente en donde el respeto mutuo, aceptación entre los estudiantes, relaciones profesor-alumno, compartir las ideas, aprender y desarrollar juntos, al igual que de manera independiente.
6. Reconocer que existen varias facetas de la creatividad, de las artes y de los oficios: abrir espacios donde fluyan la expresión verbal y escrita, sin importar si es en prosa y/o en poesía, de ficción o no. La creatividad aplica en las distintas áreas de los planes de estudios y las disciplinas.
7. Desarrollar actividades de aprendizaje bifurcados.
8. Escuchar y reír con los alumnos, es claro que un ambiente cálido, donde existe el apoyo, genera la sensación de libertad y seguridad exploratorio.
9. Permitir a los alumnos tomar decisiones, además de la participación en este proceso. Hacerles sentir la experiencia en el aprendizaje.

10. Incentivar un compromiso real, agradecer el apoyo de las ideas que otros estudiantes aporten para las soluciones a los distintos problemas que surgen en los proyectos.

Una vez aclarados estos apartes, se puede observar cómo dichos pasos se deben llevar a cabo en el avance de los temas de clase. Es en este punto donde los estudiantes desarrollan sus capacidades creativas, mejorando así sus procesos formativos.

Es importante aclarar que la creatividad se considera como un proceso dinámico, que lleva como resultados finales diferentes a lo que se había previsto al momento de iniciar la actividad.

Al hablar de la creatividad se habla de su validez desde el punto de vista de un juzgamiento, el cual puede ser medido de acuerdo al área de actividad, los cuales son: eficaz, útil, agradable, satisfactoria y sostenible, entre otros.

Una buena forma de evaluar críticamente los procesos creativos implica cambios en el foco de atención, y el pensamiento, respecto a lo que funciona o no en una labor fijada o trabajo.

Es importante aclarar que el cambio de foco surge también en cualquier momento del trabajo, en el proceso creativo se habla de calidad, la cual busca orientar al estudiante a entender y gestionar dicha interacción entre pensamiento creativo y evaluación pensamiento dirigido, herramienta fundamental en la educación creativa.

Estudios realizados por la Universidad Francisco de Paula Santander (2012) en la ciudad de Cúcuta-Colombia, establece momentos en la actividad pedagógica, la cual se construyó con base en las situaciones que se presentan en el desarrollo del

trabajo educativo, donde se crean momentos y unas rutas que llevan a la construcción y adquisición del conocimiento, además de las experiencias dentro y fuera de las aulas, y de los aportes de los docentes.

Para empezarlos a enfocar en el tema la formación docente y el uso de la creatividad, se hace importante entenderlos para la creación y aplicación de las distintas estrategias que lleven a los maestros a impartir clases creativas y que se ajusten a las necesidades del grupo.

Esos pasos son:

Momento 1: Se deben crear propuestas de trabajo que deben ser construidas en conjunto con el grupo el cómo se van a desarrollar los contenidos, los discursos y evaluaciones y tareas.

Momento 2: Adquisición de la información por medio de la elaboración de resúmenes que expliquen el argumento central por medio de palabras claves.

Antes de entrar al momento 3 se hace importante contextualizar las teorías y las prácticas, que lleven a la creación de un puente de conocimiento que vaya entre lo cotidiano y lo científico, que haga de los procesos educativos acciones participativas.

Momento 3: Visualizar las habilidades por medio de representaciones gráficas (mapas conceptuales, cuadros sinópticos, etc.) de las distintas teorías, temas y conceptos que terminen como resultado el retener la información.

Momento 4: Construir el conocimiento a través de la incertidumbre generando preguntas que en el proceso de enseñanza incrementen la atención, retención, las expectativas y los intereses al momento de conseguir el aprendizaje significativo.

Momento 5: Consolidación de lo aprendido al suministrar recuerdos y comprensión de lo que se ha aprendido, debido a la toma de apuntes, textos, además de la semejanza con otros aprendizajes.

Momento 6: Reflexión de los procesos de estudio del estudiante por medio de la constante organización y autoevaluación respecto a lo que se le ha enseñado y lo que ha aprendido.

Momento 7: Construcción del conocimiento de forma crítica además de significativa, esto como consecuencia de los distintos procesos de enseñanza/aprendizaje participativos, que permitan la permanencia del estudiante.

Todos estos momentos nombrados se ven acompañados por el uso de estrategias pedagógicas, orientadas a maximizar el resultado propuesto en los distintos espacios que se abren de acuerdo a la variedad de temas y cursos existentes.

Cada uno de los puntos anteriores permite llegar a entender cómo se puede incrementar el desarrollo de la creatividad en el proceso de aprendizaje, rompiendo los métodos tradicionales aplicados en los distintos niveles educativos.

Siguiendo los estudios realizados por la Universidad Distrital Francisco de Paula Santander (2012), se hace importante hablar de las acciones y las estrategias pedagógicas, que surgen dentro el proceso de aprendizaje y que son:

Acciones que se han de realizar para alcanzar una meta específica. En esta parte se decide qué acciones se van a tomar para lograr una experiencia distinta en las aulas.

Fijar procedimientos, y recursos que sean empleados en la promoción del aprendizaje significativo. En esta parte se fijan qué herramientas pedagógicas se van a aplicar para realizar la clase.

Crear actividades que se realicen con técnicas que sean específicas y que busquen diferentes líneas de aprendizaje. Es aquí donde entra el uso de las distintas metodologías que se pueden aplicar tales como el juego, los foros, los debates, el cambio de roles, entre otros.

Para hablar de creatividad y proceso de aprendizaje, en la Universidad Distrital Francisco de Paula Santander (2012), se citan a autores como Mayer (1984), Shuell (1988); West, Farmer y Wolff (1991), que definen las estrategias de enseñanza como procedimientos o recursos que son utilizados por los agentes de enseñanza, que son los encargados de promover los aprendizajes significativos.

En este caso es el docente quien será dicho agente, y cuyos procedimientos o recursos pueden resumirse que alrededor de las distintas estrategias en las aulas de clase giran tres conceptos como lo son la motivación, los trabajo en grupo, y la iniciativa. Todos ellos dentro de un ciclo que se repite de acuerdo a lo que se pretende logra en el aula y que permite identificar cómo se va a llevar a cabo lo planteado.

Las metodologías que se proponen en la Universidad Francisco de Paula Santander (2012), en Bogotá-Colombia, son el recurrir a las técnicas de juegos y lúdicas, cuyo objetivo persigue mejorar las experiencias de los estudiantes en las aulas, rompiendo los tradicionalismos y creando ambientes de aprecio y de confianza que se reflejan en el grupo de estudiantes y en los resultados para el docente.

Éstas son sacarlos de la rutina por medio del rompimiento de esquemas, salir de las aulas que permitan atraer la atención, disfrutar de los espacios de la institución, que muestre la expectativa que surge del observar lo nuevo que se ofrece a los estudiantes y que les permitan mejorar la práctica de los temas vistos.

El hacer uso de la creatividad en el aprendizaje, desde el punto de vista del aprendizaje significativo, se habla de diferentes modelos que ayudan a maximizar las experiencias en el aula y son:

- Modelos que se basan en las Competencias Profesionales.
- Entornos Virtuales del Aprendizaje.
- El ABP (Aprendizaje Basado en Problemas).
- Método de Casos.
- El Aprendizaje Basado en Proyectos.
- Los Sistemas Modulares.
- Modelos Tutoriales.
- Modelos que se basan en actividades que proponen los estudiantes.

2.4. Herramientas de Colaboración.

En este punto, una vez aclarado cómo se relaciona la creatividad en las diferentes instancias (educativa y procesos de aprendizaje), habiendo hablado anteriormente sobre cómo se implementa, se debe tener presente la existencia de las distintas herramientas que se encuentran al servicio de la pedagogía, para ello, autores como Gómez (2012), propone una serie de técnicas que fomentan en los estudiantes de educación superior el tener roles activos en el proceso de aprendizaje, los cuales se refieren a unas dinámicas que pueden aplicarse a estos grupos, la finalidad de aplicarlas lleva la creación de espacios donde se fomente el debate, la participación, y

el estudio para lograr un rol activo dentro del proceso de aprendizaje. Para ello se proponen diferentes actividades como:

Los juegos de roles: Se considera una actividad que se puede realizar entre amigos, la adaptación esta metodología se logra a través de la elección de un tema de la asignatura en donde pueden intervenir varios actores que tienen diferentes puntos de vista, paso siguiente se asignan los roles a los grupos de estudiantes.

Una vez realizado éste paso, los estudiantes deben documentarse respecto a la materia y actores que representan, que haya discusión entre ellos y se adopten posiciones, llevando a la generación de nuevas ideas.

Puntos clave: Esta actividad empieza desde el punto de vista individual, en donde cada estudiante escribe 10 factores o puntos clave del tema que ha determinado el profesor. Después se forman parejas y de esos 20 factores se deben escoger 8, luego se van aumentando el número de personas que van integrando los grupos hasta llegar a la totalidad de los estudiantes llegando a sólo 5 puntos clave.

Brainstorming o lluvia de ideas: Esta actividad se compone de dos partes, en la primera parte se prohíbe pensar, en grupos de 4 a 6 personas que deberán apuntar las primeras ideas que se relacionan con el tema que se propuso. Para ese proceso no se asignan turnos pues quien tiene la idea la va apuntando apenas surge. La segunda fase que es la reflexiva, ésta consiste en evaluar y analizar la aplicabilidad de las distintas alternativas en la situación propuesta.

Hirtz (2009), propone otra actividad llamada “El extraterrestre”, cuya finalidad es fomentar el trabajo en grupo, que sirva para ahondar temas que han sido marginados, discriminados, culturales y similares.

Para empezar con la actividad se recomienda realizarla con un aula que se encuentre en buenas condiciones, que esté ordenado y limpio y que tenga buena iluminosidad.

El maestro separa a los estudiantes en grupos de aproximadamente 6 estudiantes, ya hecha esta parte, el docente indica a los estudiantes que el trabajo a realizar consiste en imaginar cómo vive un extraterrestre, con sus culturas, formas de actuar, los valores y otros asuntos que conforman el estilo de vida de una persona y en este caso el de un extraterrestre.

El grupo tiene que escribir en una hoja la forma en que vive el extraterrestre y dibujarlo, ya finalizada esta parte el docente se encarga de informarle a los grupos que hay que imaginar una situación en donde el personaje ha sido marginado por su estilo de vida, viaja a China, Estados Unidos, a Argentina, Alemania, a España u otro país, en donde requiere relacionarse con los habitantes de ese lugar.

Para seguir con este trabajo en equipo el docente indica a los estudiantes que deben preparar una dramatización que refleje el estilo de vida del extraterrestre y lo esfuerzos que hace para relacionarse con las personas de otro lugar y cómo son éstas en cuanto al trato de si es aceptado o no.

Ya organizada la dramatización el maestro procede a reunirse con todos, y aquí cada grupo hace su representación frente a los espectadores. Una vez terminada la actividad se empiezan a sacar conclusiones que surgieron durante el desarrollo de las dinámicas, que tienen como resultado el que algunos representaran escenas de discriminación, pues se basaron en este punto.

La reflexión que surge de esta actividad lleva a entender al estudiante el haberse sentido alguna vez como extraterrestre, llegando a identificarse con él y que en su desarrollo de competencias desde el punto de vista profesional hay que ver ese punto como bueno ya que la creatividad en cómo se desarrollan las actividades diarias pueden llegar a ser positivas siempre y cuando sigan un fin social y que elimine el factor discriminativo como una forma de alejarse de la sociedad, sino más bien como un factor de inclusión que se refleja en la vida cotidiana y que muchas interfiere en el proceso de aprendizaje.

El Movimiento Internacional de Educación Popular Integral y Promoción Social Fe y Alegría (2011), en su blog define el foro educativo como una exposición de un determinado tema que se realiza generalmente con cuatro personas quienes cumplen los roles de un mantenedor y de tres ponentes.

Esta metodología se maneja tratando un tema dividido generalmente en tres subtemas, aunque permite la flexibilidad de que se puede aumentar el número de ponentes al igual que los subtemas. Puede decirse en pocas palabras que el foro se considera una exposición de grupo.

Las características del foro educativo son:

- Una vez que se conocen los temas, se reúnen los integrantes del grupo y fijan el tiempo que se va a emplear, teniendo siempre en cuenta que debe distribuirse en tres partes que son la presentación de la actividad, la exposición de los ponentes y por último las preguntas del auditorio.
- Generalmente el tiempo se divide en 5 minutos que son asignados para la presentación del tema, 30 minutos que son asignados para que los ponentes hagan su

exposición y finalmente 15 minutos que serán para la ronda de preguntas que tiene el auditorio.

- El tema que se va a tratar debe ser estudiado, además de consultar libros, revistas, periódicos, y otras fuentes que sean verídicas.

La aplicación de esta herramienta es válida para cualquier tema a desarrollar, además de la facilidad de interactuar con cada uno de los integrantes de la misma, generando mayores conocimientos y experiencias, que bien manejadas llevan a un resultado exitoso.

Sánchez habla sobre el debate académico como una herramienta didáctica, pues lo propone como una herramienta de enseñanza, de aprendizaje, y además de evaluación en el contexto universitario. Para empezar con el tema, define al debate un diálogo, una discusión, polémica, una controversia, la disputa, y por último una diatriba.

Con base en estas palabras, puede definirse el debate como un reto entre dos personas que cuenta con una tercera persona que hace el papel de juez, cuyo papel es el de dar la aprobación a los dos contendientes. Por lo tanto, esta herramienta permite debatir sobre cuestiones que a veces son consideradas imposibles de solucionar con el fin de llegar a persuadir a otras personas.

Según Esquivias (2004), el proceso creativo se convierte en una de las potencialidades más elevadas, además de complejas e los seres humanos, por lo que implica habilidades de pensamiento, las que permiten integrar los distintos procesos cognitivos, desde los menos complicados hasta los superiores, para el logro de una idea y/o pensamiento nuevo.

Feo (2010), plantea unas estrategias didácticas, las cuales define como procedimientos por los que el docente y los estudiantes, organizan una serie de acciones de forma consciente, que llevan a la construcción de metas imprevistas y previstas, que acompañan el proceso de enseñanza y el de aprendizaje que permiten adaptarse a las diferentes necesidades de cada uno de los actores de estos procedimientos.

Dichos procedimientos se clasifican en cuatro componentes que son:

Estrategias de enseñanza: aquí se realiza el encuentro pedagógico de una forma presencial donde se citan docente y alumno, llevando a establecer un diálogo de carácter didáctico real, que se considere apropiado a las necesidades de los estudiantes.

Estrategias instruccionales: se habla de una interrelación presencial que sucede entre el docente y el alumno que no se considera indispensable para que el estudiante cree conciencia acerca de los distintos procedimientos escolares que se dan para aprender. Esta estrategia suele basarse en materiales impresos en donde por medio de los cuales se establece un diálogo didáctico que suele ser simulado.

Estos procesos suelen acompañarse de asesorías de carácter no obligatorio por parte de los actores de este proceso, adicional a esto se apoyan de un material auxiliar como los recursos tecnológicos.

Estrategias de aprendizaje: se define como los procesos que se realizan de manera consciente y deliberada en el estudiante que se dan para aprender, emplear técnicas de estudio que reconocen el uso de unas habilidades cognitivas que sirven

para potencializar sus destrezas frente a una tarea, esos procedimientos se consideran exclusivos de cada alumno, pues cada uno posee distintas experiencias ante la vida.

Estrategias de evaluación: se define como todos aquellos procedimientos que se acuerdan, y se crean de la reflexión siempre en función de la valoración y la descripción de los distintos logros que alcanzan tanto estudiantes como docentes, en lo que a metas de aprendizaje y enseñanza se refiere.

Estas estrategias llevan a que se entiendan más cómo se pueden aplicar las distintas herramientas (recursos y medios), que pueden llevar a potenciar las capacidades tanto de estudiantes como de los maestros.

Dado este concepto, se puede hablar de cómo se empiezan a relacionar de forma clara los medios como las TIC en el proceso de aprendizaje. Mezcla que se irá acompañando en estos apartes y que se complementan con las distintas características de la creatividad.

Autores como Weithermer (1945), aseguran que el pensamiento productivo empieza al observar, y tener en cuenta los rasgos y las existencias estructurales, es una visión de verdad estructural, no es fragmentada.

De acuerdo a las clases de TIC, se puede decir que desde las más básicas hasta las más avanzadas permiten generar experiencia y un aprendizaje más completo, partiendo de su uso y a qué objetivos se enfocan.

Si no se es claro el para qué y el cómo se van a emplear es difícil llegar a buenos resultados, y se pierde la creatividad al momento de implementarlas, pues se consideran incompletos los procesos formativos que se pretenden desarrollar.

Zárrate (2009), las tecnologías pueden llegar a mediar en el entorno en donde se llevan a cabo las actividades de clase, para esto se hace importante entender que de acuerdo a la autora anteriormente mencionada, si se sigue el rol de la enseñanza y el de las nuevas tecnologías; se puede decir que en la universidad se crean estrategias pedagógicas que deben responder en la práctica, a las experiencias buenas y malas que se hayan tenido.

Cuando el profesional se convierte en docente, se hace importante el tener oportunidades de asistir a capacitaciones, seminarios, talleres, posgrados en pedagogía, entre otros, que deben apuntar a mejorar las experiencias educativas para el alumno.

Capítulo 3

Método

En este capítulo se tratará cómo desarrolló la metodología que aplicó, y qué herramientas fueron las que se trabajaron. Por la naturaleza participativa de la investigación, se aplicaron herramientas de corte cuantitativo y cualitativo, las cuales permitieron el identificar las necesidades que surgieron para cada programa con el fin de empezar a desarrollar el programa de formación docente.

3.1. Metodología.

En este capítulo se tratará el tema de la metodología, dado que ésta corresponde a una investigación – acción de corte práctico, en donde se pretende crear un programa de capacitación para los profesores de los diferentes cursos del Instituto Scala 3D, con el fin de enfocarlo a los temas de creatividad aplicados en la pedagogía.

En este apartado se encontrarán las herramientas de levantamiento de información, desde su creación hasta la interpretación de las mismas.

3.1.1. Método de investigación. El método de investigación que se va a trabajar es una investigación tipo investigación-acción, dentro de la que se trabajó la investigación-acción práctica, como es claro dentro de la naturaleza de este tipo de estudios el enfocar el objetivo anteriormente planteado.

Dado que lo que se busca es la mejora de los procesos académicos dentro de la institución, siempre con la participación del cuerpo docente. Tal competencia debe ser la de gestionar la progresión de los aprendizajes. Es por esto que en la investigación que se va a llevar a cabo se determinó si los docentes del instituto la poseen o no.

La selección de la metodología, corresponde de acuerdo a que como se habla de procesos educativos, se requiere estudiar el problema y empezar actuar sobre el mismo dado que son cursos cortos de 120 horas, por lo tanto el tiempo de evaluación debe ser mixto en cuanto a su método, para medir los resultados y desarrollar estrategias de formación para los docentes, y por ende el mejoramiento del buen nombre de la institución y de la calidad de aprendizaje de los estudiantes.

Esta investigación se llevó a cabo gracias a que también se permitió el uso de varias herramientas tales como la observación, la evaluación, la auto-evaluación, cine debate y la reflexión que se debe evidenciar en las estrategias de enseñanza y que se replican en el proceso de aprendizaje del estudiante.

3.1.2. Participantes. Los participantes que formaron parte de la investigación serán el grupo de docentes de los diferentes cursos, entre ellos, costura, informática, diseño e ilustración, dada las características de las mismas se considera que este grupo objetivo es el adecuado por sus características homogéneas, tanto en los niveles educativos, laborales y por la corriente creativa que marca su personalidad.

Entre los participantes se tiene en cuenta un total de 25 docentes, dentro de los que se cuentan con 10 de medio tiempo, 6 de tiempo completo y 9 de hora cátedra. Algunos con distintas materias o algunos con materias similares repartidas entre las jornadas Diurna y Nocturna, y en la misma jornada y diferentes grupos.

El perfil de los docentes es: Profesionales en el área a dictar, dentro de las áreas de Diseño de Modas, Publicidad, Sistemas e Idiomas, entre otros perfiles. Para llegar cumplir con los mecanismos de rigor, éstos deben tener conocimientos básicos en pedagogía como mínimo requisito, para llegar a ser vinculados a la Institución.

Estos se seleccionan de acuerdo a las cargas académicas (materias dictadas) y cómo se complementan unas con las que siguen, de acuerdo a que cada tema se considera un prerrequisito para la otra.

Los participantes son homogéneos en cuanto a ocupación, pues la gran mayoría son profesionales, con formación en campos similares, a nivel de Postgrado y Maestría algunos de ellos.

En cuanto a este punto se puede decir que son requisitos obligatorios según el MEN, los niveles de estudio varían de acuerdo a las exigencias del gobierno, además de tener cursos en pedagogía y formación docente de carácter obligatorio, en donde no todos los tienen o los enfocan a otras áreas.

Entre otras características se puede decir que el grupo es homogéneo, desde el punto de vista laboral. Los docentes deben tener experiencia laboral en agencias de publicidad, empresas de diseño, medios, etc., además de un recorrido en el campo empresarial enfocado a los cursos en particular.

El equipo se compone de estos perfiles, dada la orientación del pénsun académico y la formación que el estudiante necesita para desarrollar sus competencias académicas y profesionales.

El rango de edades se encuentra dentro de los 26 hasta los 50 años aproximadamente. Se observan entre otras cosas que el aspecto de personalidad de cada docente es de orientación artística y con manejo de estrategias.

La intencionalidad de trabajar con este grupo es el que todos se conocen dentro de los mismos ambientes, saben y entienden del mundo al que se pretende enviar como auxiliar al estudiante.

El trabajar con sujetos de estas características permite el desarrollo completo de la aplicabilidad de las herramientas.

3.1.3. Marco Contextual. El escenario físico donde se va a llevar a cabo esta investigación, corresponde en la Ciudad de Bogotá, en el Instituto Scala 3D, la cual se encuentra ubicada en el barrio La Alquería, su sede se encuentra ubicada en el perímetro del Puente de Venecia entre Avenida 68 y la Carrera 30.

El nivel sociocultural en el cual se desenvuelve la investigación es favorable, dado que es una zona comercial, con edades comprendidas entre los 16 hasta los 65 años aproximadamente. El estrato económico que se maneja en esta zona es 3, lo que representa que las personas que viven, estudian o trabajan devengan 2 o más salarios mínimos.

En la normativa son zonas donde se manejan la distancia entre los lugares de esparcimiento público (bares), los cuales deben encontrarse a por lo menos 50mts de las instituciones de educación y locales comerciales.

Las instalaciones del plantel cumplen con los requisitos de suelo, espacio y condiciones de seguridad industrial, salud ocupacional y por último de higiene.

En el aspecto social la zona es transitable, debido a su naturaleza comercial y educativa. Es por esto que la mayoría de las instituciones se ubica en esta zona, además de ser un punto central para las diferentes zonas de la ciudad y la facilidad de transporte tomando las vías principales como el Puente de Venecia, Avenida 68 y la Carrera 30.

El atractivo de la zona lo compone el tener 2 centros comerciales cuyo reconocimiento es bueno y que identifica al grupo de transeúntes del lugar.

Se cuenta para la aplicación de estos instrumentos con un espacio en las instalaciones a base de 3 salones, cada uno adaptado a los equipos requeridos para el desempeño de la actividad, los cuales cuentan con capacidad para un máximo de 30 estudiantes y un mínimo de 15.

3.1.4. Instrumentos. Los instrumentos de recolección de datos que se llevaron a cabo son: Cuestionarios, observación y Entrevistas.

Estos instrumentos se aplicaron en tres momentos durante el curso, la entrevista se aplica al finalizar el primer y el segundo corte, el cuestionario se aplica durante los tres cortes durante 3 meses que dura el curso.

La aplicación de las herramientas se hizo de la siguiente forma:

Cuestionario. Al completar las 44 horas. Al completar las 80 horas. Al completar las 140 horas.

Entrevista. Al completar las 40 horas. Al completar las 80 horas. Al completar las 140 horas.

Observación. Al completar las 50 horas. Al completar las 100 horas. Al completar las 138 horas.

La aplicación de acuerdo al cuadro anterior se planteó partiendo del punto que los cursos de abren cada 2 meses aproximadamente, por eso al tener sólo 3 meses para el desarrollo de los contenidos programáticos, se hicieron en un tiempo en donde tres veces se monitorea el rendimiento del docente, al igual que las retroalimentaciones con el grupo de estudiantes.

Una vez aplicadas estas estrategias, se procedió a la aplicación de un Cine debate acerca de la película “La sonrisa de la Monalisa”, en donde los docentes analizaron una película, y después de haberla visto en sus casas, respondieron a una encuesta en el link <https://es.surveymonkey.com/s/T7LSNGW> , con el fin de analizar si se cumplieron con los cometidos de las charlas y demás actividades previas.

La validez de las herramientas se basó en la finalidad de las preguntas y la aplicación de éstas en el tiempo acordado.

Las preguntas cumplieron con el objetivo planteado y enfocado a la construcción del programa de formación docente, acorde a las necesidades del instituto y con posibilidad de aplicarse en otras similares, pues todo apunta a la creatividad y el ejercicio pedagógico como una relación intrínseca, y que bien aplicada conlleva a excelentes resultados en el proceso educativo y su percepción en los estudiantes, y a su vez el reforzar al docente, pues esta actividad lo beneficiará en su trabajo.

Las herramientas fueron de fácil aplicación al igual que entenderlas, se buscaba el poder llegar al problema y a partir de una profunda reflexión evidenciar los resultados esperados.

El definir estas herramientas se hizo de acuerdo a la facilidad en tiempo y espacio para los grupos. Dado que son dos horas de clase en un horario de lunes a viernes, hubo que hacerlo conforme a estos requisitos.

Estos elementos se caracterizaron por ser medios que requerían la impresión como forma de divulgación, hace que los estudiantes y los docentes no se limiten por

tiempo o espacio, y por eso mismo el realizarlas no requería desplazamiento, pues se diligencian en el salón de clase.

En el caso del cine debate se daba la facilidad de que al ser una película que puede ser vista en cualquier lugar y de fácil adquisición, hay mayor acceso a ella. La entrevista que se hizo partiendo del material ya nombrado, al ser en un medio virtual permitió poder ser llenado en cualquier lugar siempre y cuando tuvieran acceso a internet y no se necesitaba contraseña para poder tener acceso a ella.

La intención de aplicar estas herramientas, se hizo con el fin de indagar en las necesidades pedagógicas que tienen los docentes, desde su identificación hasta cómo se pueden aplicar dentro del ejercicio pedagógico.

En este proceso se pudo observar el desenvolvimiento del docente frente a las diferentes alternativas creativas que existen y las que se podrán aplicar de acuerdo a los requerimientos de cada curso.

3.1.5. Procedimientos. El procedimiento que se llevó a cabo con las herramientas se realizó por medio de canales directos, tales como son los docentes, investigadora y estudiantes. Como se evidenció en la parte de herramientas, se establecieron unas fechas acordes al tiempo de duración del curso, éstas se colocaron estratégicamente.

La aplicación se hace de acuerdo a lo planeado, las cuales coincidían con la auto-evaluación, esto con la intención de obtener dos respuestas el mismo día y confrontar lo que piensa el docente y lo que ven sus estudiantes, pues en la experiencia no siempre las dos cosas se ven iguales y surgen pequeñas grietas qué

ajustar, puede también suceder todo lo contrario, y el grupo responde favorablemente a las metodologías en el aula.

La observación se hizo en tres momentos del curso, todas después de la aplicación de la auto-evaluación y de la entrevista.

La intención de hacerlo en esas fechas era el comprobar si se estaban siguiendo las sugerencias arrojadas en los formatos anteriormente nombrados.

El aplicar esta última herramienta se hizo en clase con el permiso del docente, la grabación fue desde una esquina estratégica en donde se enfocó tanto el grupo como el docente durante el desarrollo de la actividad pedagógica.

La aplicación de las herramientas de recolección de datos fue la siguiente: El cuestionario de auto-evaluación se realizó en las fechas especificadas, éste fue diligenciado por el docente y entregado a la investigadora para su posterior retroalimentación y análisis.

La retroalimentación que se hizo fue la que el profesor debía hacerse así mismo una vez lleno el formato.

La entrevista se diligenció por los estudiantes en el momento de la clase que el maestro decidió, éste no podía estar presente, con el fin de evitar tensiones a la hora de realizarla.

Las respuestas que surgirán del formato debían ser respondidas lo más honesta posible y objetivamente, además de ser dictadas por el representante del grupo, y al finalizar las preguntas, el documento tenía que ser firmado por el maestro y por el monitor o representante.

Una vez realizada la actividad se recomendó hacer una retroalimentación entre las dos partes con el fin de mejorar el ejercicio pedagógico, esta actividad fue tratada con el mayor respeto y objetividad posible para que se fortalezca el lazo, y posteriormente entregada a la investigadora.

Conversatorio: Los temas que se trataron en los conversatorios de acuerdo al programa se encuentran en la tabla 1, en donde se especifican las fechas y tema a tratar: El día 21 de Abril no se realizó conversatorio ni ninguna actividad debido a la fechas de Semana Santa, tiempo en el cual no se labora.

Tabla 1
Cronograma Conversatorios

Tema	Encargada	Tiempo destinado	Fecha	Salón	Estrategia Pedagógica	Asistencia (docentes)
Definición de estrategias pedagógicas.	DIANA BEJARANO	10 min.	24 de Marzo de 2014 10:00 am Sala de Dibujo	Sala de costura	Conversatorio participativa.	20
Definición de competencias.	DIANA BEJARANO	10 min.	31 de Marzo de 2014 10:00 am Sala de Dibujo	Sala de costura	Conversatorio participativa.	20
Diseño y aplicación de herramientas pedagógicas.	DIANA BEJARANO	10 min.	7 de Abril de 2014 10:00 am Sala de Dibujo	Sala de costura	Conversatorio participativa.	20
Descripción del entorno laboral.	DIANA BEJARANO	15 min.	14 de Marzo de 2014 10:00 am Sala de Dibujo	Sala de costura	Conversatorio participativa.	20
Importancia de las estrategias pedagógicas y cómo romper la rutina en clase.	DIANA BEJARANO	20 min.	28 de Abril de 2014 10:00 am Sala de Dibujo	Sala de costura	Conversatorio participativa.	20

3.1.6. Estrategias. Las estrategias para el análisis de los datos se realizaron de acuerdo a su naturaleza mixta de la siguiente forma:

Cuestionario: El cuestionario de autoevaluación (cuestionario) se tomó en paralelo con la entrevista, lo que facilitaba el mismo día sistematizar, dada su característica cuantitativa, permitió el tabular las respuestas para de esa forma obtener resultados estadísticos que permitieron examinar las tendencias y los promedios, por medio de las medidas de tendencia central, en donde se analizaron los indicadores de la media, la moda y la mediana.

La finalidad de esta herramienta fue la de identificar los factores críticos que hacen el éxito o el fracaso de las estrategias pedagógicas aplicadas en las aulas, además de buscar la forma de reconocer las falencias que el maestro tiene, y hasta qué punto las limitaciones por parte del instituto afectan en el desarrollo de las actividades y cómo se están impartiendo las clases.

Observación: El método de observación y en la entrevista, dada su naturaleza cualitativa, se realizó en el orden de: 1. Se recolectaron los datos, 2. Se transcribieron las repuestas generadas en la entrevista, y en lo que se puede identificar en la observación, 3. Se pasó a la lectura de los datos, 4. Una vez se hizo la lectura de los datos se siguió con la codificación de los datos en donde se recopilaron los textos de las dos herramientas de observación.

Este método se basó en el componente pedagógico, en donde se llevó a cabo el identificar las distintas fortalezas y falencias en los temas anteriormente tratados.

Al hablar de la entrevista y de la observación se hace fundamental en integrarlas dentro de las estrategias que se implementan en las aulas, además de medir las

variables cualitativas que miden cada uno de los factores de estudio que se procedió a analizar posteriormente.

Al enfocarse a estas herramientas, se trabajó con lo que se observó y al respecto se pudieron crear estrategias que llevaron a entenderlas y tratarlas de una forma más completa, y que ayuden al docente en sus clases, además de orientarlo en cómo maximizar sus fortalezas.

Ya habiendo pasado por estas 4 fases lo que se hizo fue el sacar las conclusiones y empezar a crear las estrategias a aplicar de acuerdo a las fuentes.

Lo que se pretendió lograr con este proceso, fue el explorar las posibles respuestas que se necesitaban para comprobar o en caso contrario invalidar la hipótesis planteada.

La observación al ser un método cualitativo, permite obtener información que puede ser pasada por alto en un momento, y que soporta las respuestas dadas por los protagonistas al momento de su desarrollo.

Conversatorios: Para llevar a cabo estas estrategias didácticas de aprendizaje, se realizó un cronograma en donde se visualizan las fechas de los conversatorios que se impartieron a los docentes del instituto, en donde se les hicieron talleres, con el fin de identificar qué tanto se entendió el tema, además de su aplicación en un entorno.

La finalidad de los conversatorios era la de crear una herramienta de aplicación, que serviría para empezar con las primeras bases para la creación del programa de formación docente en el instituto, que lleven al desarrollo de nuevas formas de capacitación y maximización de capacidades, y de manejar las debilidades de forma

tal que sin importar los limitantes de tiempo, espacio y herramientas, no haya modo de seguir empleando la rutina en clase como metodología pedagógica.

Tabla 2
Cronograma conversatorios.

Actividad	Marzo				Abril				Mayo			
	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4
Agendar cita con la coordinación	■											
Identificar necesidades	■											
Creación temas del conversatorio		■										
Realización Conversatorio Introdutoria				■								
Primeras visitas a los salones				■								
Primera conversatorio					■							
Calificación actividad					■							
Segunda conversatorio							■					
Calificación actividad							■					
Tercera Conversatorio									■			
Calificación actividad									■			
Tabulación resultados										■		
Análisis de resultados										■		
Conclusiones										■		
Creación del nuevo programa de capacitación.												■

El hacerlas, ayudará a los docentes a orientarse en el camino del constructivismo, por medio de las distintas herramientas pedagógicas, que no necesariamente son tecnológicas y que no afectan ni en espacio ni en medios, y que se puede manejar en un tiempo fijado.

La ventaja del conversatorio es que al establecer puntos claves en cada evento, se abre una opción de comunicación directa entre los actores, permite espacios de intercambio de ideas, además de crearse lazos entre los docentes, pues pueden compartir espacios con colegas que se encuentran en situaciones similares; se da la opción de que dos o más docentes creen estrategias que lleven a un fortalecimiento por grupos de trabajo, y todos seguir el mismo fin como una opción extra que favorece a los implicados en el proceso.

Talleres: La finalidad de los talleres fue el realizarlos al final del conversatorio, donde se pudiera evidenciar el éxito o el fracaso del mismo.

Identificar cuánto influyó el estar presente en la actividad y de cómo ésta orientó al docente a identificar sus puntos fuertes y los débiles, el conocer cómo aplicaría las metodologías vistas y si se ajustarían a los requisitos de la materia o curso.

Los temas de los talleres fueron: Definición de estrategias pedagógicas. Definición de competencias. Diseño y aplicación de herramientas pedagógicas. Descripción del entorno laboral. Importancia de las estrategias pedagógicas y cómo romper la rutina en clase.

Cine debate “La Sonrisa de la Monalisa”: El realizar un cine debate abre la opción de poder contextualizar la realidad con lo que se ha visto en las charlas y

tratado en los talleres. Esto con el fin de hacer una introspección en cada uno de los docentes, que permitan identificar lo que se ha visto en los conversatorios, y de si se ha cumplido con el cometido de identificar los puntos fuertes en lo que a la relación con el objetivo se refiere.

El llevar a cabo esta actividad, se generaron espacios de análisis que facilitaron abrir puertas a la percepción que se tiene como estudiante y como docente, de los elementos que definen el entorno que los rodea, y de cómo adaptar nuevas estrategias y medios en el proceder pedagógico.

La cinta plantea situaciones difíciles, pues en la época que se basa hay limitaciones y restricciones a las mujeres según el marco de la sociedad, y es el trabajo de la docente por romper los viejos esquemas y cambiar la mentalidad de las estudiantes a ser cada vez más independientes y analíticas.

El entorno de este material se aplica a las limitaciones que se prestan por parte de la sociedad hacia ciertos sectores formativos, y sobre todo el que no se requieren grandes medios tecnológicos para hacer las cosas de diferentes maneras, y que lleven a resultados que rompan esquemas y cambien mentalidades en los maestros, para que éstos las rompan en los estudiantes y el proceso de aprendizaje sea mayor.

Cuestionario: En el cuestionario que se aplicó después de haber visto la cinta, se basó en el análisis de carácter introspectivo al que se pretende llevar al docente. En este material por ser medio web, y que no tuvo restricciones excepto la conexión a internet, permitió evaluar si se cumplieron o no con las expectativas a lograr.

Se hace importante especificar que las herramientas que se fijaron, se adecuaron al tiempo del investigador y de los docentes con quienes se procedió a trabajar; la

aclaración de este punto surge de la parte de horarios, que por medio de esta última herramienta virtual y el cine debate se hizo fácil el seguirla trabajando, pues ya casi no habían espacios ni tiempo para acercarse hasta el instituto y hacerlas personalmente, pues la distancia es larga y por cuestiones laborales a la investigadora no se le permitió cruzar sus horas con actividades extras.

De acuerdo al ser una investigación – acción participativa, la selección de las herramientas llevó a un análisis donde se permitieron explotar temas en pedagogía, que formen parte de un programa acerca de la formación docente, que pueda ser de gran aporte para mejoras del instituto.

La mezcla de los medios ya nombrados, de características cuantitativas y cualitativas hizo más fácil el ver las dos partes de la pedagogía, permiten hacer un estudio completo sobre lo que se va a hacer y de cómo se pueden identificar las necesidades de los comprometidos en el proceso de aprendizaje que se evidencian en un proceso formativo.

La selección anterior permitió que hubiera un análisis de resultados de forma eficaz, dada la complementariedad de los temas tratados, se evidenció si lo que se pretendía con la puesta en marcha de estos medios si se lleva o no a solucionar el problema.

Capítulo 4

Análisis y discusión de resultados

En este aparte se encontrará cómo por medio de un plan de acción que se realizó, basándose en los resultados de la aplicación de una serie de cuestionarios, retroalimentados por los docentes y los estudiantes, se evidenciarán si la competencia de Gestionar la progresión de los aprendizajes está presente en el desarrollo de las clases, además de la implementación de las distintas estrategias pedagógicas existentes.

Con base en los resultados obtenidos, se permitirá descubrir el éxito o fracaso de la creación de programas de formación docente, dado que sin importar los distintos niveles de educación para el trabajo, el uso de las herramientas pedagógicas como medio para desarrollar la creatividad en el docente, facultad que desarrollándose exitosamente, llevará buenos resultados a las aulas, generando buenas experiencias. Estos resultados se evidenciarán si se pone o no a prueba, el concebir y controlar las situaciones específicas que se ajusten a las posibilidades de los estudiantes.

La consecuencia de lo que surge de los resultados siguientes, se buscará evidenciar si se aplica o no, de acuerdo al enfoque formativo, además de observar y evaluar los estudiantes en las distintas situaciones de aprendizaje. Entre otros resultados que se esperan analizar es el de anticipar resultados y su expresión colectiva, que anteceden a una adecuada búsqueda de soluciones.

Desarrollar buenos hábitos en el salón de clases, lleva a mejorar los procesos formativos, el hacer un buen uso de la creatividad en las estrategias pedagógicas. En las preguntas realizadas en las herramientas de información aplicadas, se estudiarán las respuestas dadas, con el fin de identificar en qué aspectos se han de desarrollar los

distintos puntos a fortalecer para la creación del programa de formación docente en aplicación de la creatividad de manera estratégica, para el Instituto Scala 3D.

Dado este panorama, el trabajo será enfocado a resolver el problema de investigación, el cual es: ¿Puede llevarse con éxito un programa de formación docente enfocado en la creatividad aplicado a los docentes del Instituto Scala 3D, ubicado en la ciudad de Bogotá, sin importar las limitantes físicas de las instalaciones o de tiempo?, para llevarlo a cabo se empezará a trazar un plan de acción sustentado por los resultados arrojados en el presente capítulo.

4.1 Presentación de resultados.

Los resultados que surgieron de las distintas fuentes de información de las que aquí se hablan, servirán para entender si se ha cumplido o no con los objetivos propuestos.

Los resultados que se van a manejar son de carácter informativo y que formarán parte del programa de Formación Docente que se pretende implementar en el instituto.

4.1.1. Plan de acción. Pasos que se siguieron en la implementación de las herramientas:

Los pasos a seguir dentro de la metodología, tal como se explicó en el tercer capítulo, es el de aplicar estrategias de capacitación, que busquen identificar entre otras cosas si existen o no las características de la competencia de *Gestionar la progresión de los aprendizajes*, además de los puntos que componen el problema a investigar tales como:

- Conversatorios con los docentes en los espacios de la tarde, en cuyos horarios no se encuentran en clases y por tanto permite la interacción más cómoda entre los docentes y el capacitador o en su defecto investigador.

Dichos conversatorios se basaron en cómo usar las herramientas TIC y tradicionales, en la implementación de éstas estrategias pedagógicas se buscó informar igual acerca de las que no requieran el uso de tecnología, usando la creatividad en los distintos campos, sin limitarse por los espacios físicos.

Las mismas fueron impartidas por quien escribe, dada la experiencia en el campo de la pedagogía desde hace 6 años en los distintos ambientes (Universidad y Colegio). En donde se reflejan situaciones de limitaciones de espacio, presupuesto y tiempo, en cuyos momentos se hizo y se hace uso de las distintas formas de usar las herramientas, desde las más básicas hasta las más avanzadas, en los temas que surgen en el desarrollo de las clases. Todo esto avalado en un documento por el mismo instituto.

- Los conversatorios se realizaron 1 vez por semana durante 1 hora máximo, dado el tiempo del que disponían los docentes para el mismo, pues debido a sus múltiples obligaciones no podían disponer de otros días u horarios, sólo en las horas de la tarde de 2 a 3 los días martes.
- Facilitar materiales impresos y de multimedia, que permitieron el desarrollo de las actividades formativas en el proceso de capacitación.
- Evaluación de los recursos empleados para medir por medio de la participación del cuerpo docente el éxito o la viabilidad de los resultados arrojados por las herramientas de aplicación.
- Los instrumentos de recolección de datos que se llevaron a cabo son: Cuestionarios, observación y Entrevistas. Estos instrumentos se aplicaron en tres

momentos durante el curso, la entrevista se aplicaron al finalizar el primer y el segundo corte, el cuestionario se aplicó durante los tres cortes durante 3 meses que duró el curso.

- La aplicación de las herramientas se hizo de la siguiente forma:

Tabla 3
Aplicación de Herramientas.

Herramienta	Fecha
Entrevista exploratoria	Al completar las 44 horas. Al completar las 80 horas. Al completar las 140 horas.
Auto –evaluación (Cuestionario)	Al completar las 40 horas. Al completar las 80 horas. Al completar las 140 horas.
Observación.	Al completar las 50 horas. Al completar las 100 horas. Al completar las 138 horas.
Cine debate	Al terminar todos los conversatorios.
Cuestionario	Al terminar de ver la cinta.

- La aplicación de acuerdo al cuadro anterior se planteó con base a que los cursos se abren cada 2 meses aproximadamente, por eso al tener sólo 3 meses para el desarrollo de los contenidos programáticos, se hacen en un tiempo en donde tres veces se monitorea el rendimiento del docente, al igual que las retroalimentaciones con el grupo de estudiantes.
- La validez de las herramientas se basó en la finalidad de las preguntas y la aplicación de éstas en el tiempo acordado. Las preguntas cumplieron con el objetivo planteado y enfocado a la construcción del programa de formación docente acorde a las necesidades del instituto y con posibilidad de aplicarse en otras similares, pues todo apunta a la creatividad y el ejercicio pedagógico como una relación intrínseca y que bien aplicada conlleva a excelentes resultados en el proceso educativo y su percepción en los estudiantes, y a su vez el reforzar al docente que lo beneficiarán en su trabajo.

- Las herramientas fueron de fácil aplicación al igual que entenderlas, se buscó el poder llegar al problema y a partir de una profunda reflexión, evidenciar los resultados esperados.
- El definir estas herramientas se hizo de acuerdo a la facilidad en tiempo y espacio para los grupos. Dado que son dos horas de clase en un horario de lunes a viernes, hubo que hacerlo conforme a estos requisitos. Al ser medios que requieren la impresión como forma de divulgación, permitió que los estudiantes y los docentes no se limitasen por tiempo o espacio, y por eso mismo el realizarlas no requería desplazamiento, pues se diligenciaron en el salón de clase.
- El fin de aplicar estas herramientas, se hizo para indagar en las necesidades pedagógicas, desde su identificación hasta cómo se pueden aplicar dentro del ejercicio pedagógico. En este ejercicio se pudo observar el desenvolvimiento del docente frente a las diferentes alternativas creativas que existen y las que se pudieran aplicar de acuerdo a las necesidades de cada curso.

Las estrategias a implementar en este plan de acción fueron:

Estrategia: Conversatorios a los docentes

Dirigido a: Todos los docentes del instituto.

Objetivo: Reconocer la importancia del reconocimiento de las distintas competencias que tiene cada docente, para posteriormente aplicarlas en el uso de herramientas pedagógicas en las distintas áreas.

Aplicación: Proyección y presentación.

Tabla 4
Conversatorios

Actividad	Recurso	Responsable	Horas totales	Salón	Fechas	Docentes Participantes
Conversatorios informativos sobre las distintas formas de identificar las necesidades educativas con base en los siguientes temas: -Definición de estrategias pedagógicas. -Definición de competencias. -Diseño y aplicación de herramientas pedagógicas. -Descripción del entorno laboral. -Importancia de las estrategias pedagógicas y cómo romper la rutina en clase.	PC y Videobeam	Profesora Diana María Bejarano Rojas. Investigadora.	20	Salón de Diseño	24 de Marzo 31 de Marzo 7 de Abril 14 de Abril 28 de Abril	20 docentes de todos los cursos ofrecidos.

Estrategia: Taller para los docentes

Dirigido a: Todos los docentes del instituto.

Objetivo: Reconocer la importancia del reconocimiento de las distintas competencias que debe tener cada docente, para posteriormente aplicarlas en el uso de herramientas pedagógicas en las distintas áreas.

Aplicación: Después de cada conversatorio.

Tabla 5
Aplicación de talleres.

Actividad	Recurso	Responsable	Horas totales	Salón	Fechas	Docentes Participantes
Taller dirigido a los Docentes	PC	Profesora Diana María Bejarano Rojas. Investigadora.	20	Salón de Diseño	24 de Marzo 31 de Marzo 7 de Abril 14 de Abril 28 de Abril	20 docentes de todos los cursos ofrecidos.

Estrategia: Entrevista a los docentes

Dirigido a: Todos los docentes del instituto.

Objetivo: Reconocer la importancia del reconocimiento de las distintas competencias que debe tener cada docente, para posteriormente aplicarlas en el uso de herramientas pedagógicas en las distintas áreas.

Aplicación: Después de cada conversatorio.

Tabla 6
Aplicación de entrevistas

Actividad	Recurso	Responsable	Horas totales	Salón	Fechas	Docentes Participantes
Entrevista a los docentes	Entrevista	Profesora Diana María Bejarano Rojas. Investigadora.	20	Salón de Diseño	26 de Marzo 2 de Abril 9 de Abril 16 de Abril 30 de Abril	20 docentes de todos los cursos ofrecidos.

Estrategia: Cine debate película “La sonrisa de la Monalisa”

Dirigido a: Todos los docentes del instituto.

Objetivo: Entender cómo se aplican las distintas estrategias metodológicas, de acuerdo a las situaciones y épocas que rodean el proceso de enseñanza dirigido por los docentes.

Aplicación: Observar el material en casa.

Tabla 7
Cronograma cine debate

Actividad	Recurso	Responsable	Horas totales	Salón	Fechas	Docentes Participantes
Ver la película “La sonrisa de la Monalisa”	Audiovisu al	Cada docente	117 minutos	En casa	16 de Mayo	20 docentes de todos los cursos ofrecidos.

Estrategia: Cuestionario

Dirigido a: Todos los docentes del instituto.

Objetivo: Responder el cuestionario online una vez visto el material con el fin de cuestionarse sobre la metodología que se maneja en clase.

Aplicación: Después de ver la cinta.

Tabla 8
Aplicación de entrevistas

Actividad	Recurso	Responsable	Horas totales	Salón	Fechas	Docentes Participantes
Entrevista a los docentes	Multimedia https://es.surveymonkey.com/s/T7LSNGW	Cada docente del instituto	1	Desde cualquier lugar	Del 16 de Mayo hasta 20 de Mayo	20 docentes de todos los cursos ofrecidos.

4.2. Análisis de datos.

En este apartado se encontrará el diagnóstico que surgió de la aplicación de las distintas herramientas que se emplearon para encontrar los puntos a identificar, hechas por profesores y estudiantes, todo con el fin de entender cómo las variables

mencionadas en cada apunto pueden llegar a formar parte de la implementación de un plan de acción el cual se empezará a desarrollar en el punto.

Estas herramientas se consideran de carácter exploratorio, que permite entrar a desarrollar distintos medios de información, cuyo fin es identificar las fortalezas y debilidades de los maestros, y empezar a trabajar en un plan que sirva para la creación del programa de formación para docentes en el instituto y que lleve al fortalecimiento de la competencia a desarrollar en cada uno de ellos.

Entrevista a los estudiantes

En lo que a la herramienta de entrevista se trata, los estudiantes respondieron en las siguientes categorías:

Implementación del curso: Claridad en las exposiciones, los docentes implementan en gran parte la creación de vínculos entre las teorías subyacentes y las actividades de aprendizaje.

Metodología de clase: Clases dinámicas.

Creatividad de exposición: Utilización de distintas estrategias de aprendizaje, en donde algunos de los maestros planean actividades en donde se trabajen las situaciones que propicien un desafío intelectual, y en donde se asimilen las reglas del juego.

Desarrollo actividades lúdicas: En el momento se está diseñando e implementando programas estratégicos lúdicos, a una población definida con anterioridad.

Uso estrategias pedagógicas: En esta categoría se puede decir que gran parte de los estudiantes desean tener en sus clases nuevas estrategias pedagógicas que los lleven a tener clases de una forma diferente.

Ayudas estratégicas: Facilitación proceso educativo.

En esta categoría se puede decir que gran parte de los estudiantes opinan que las ayudas que se usan en las clases sí les facilita el proceso de aprendizaje, sienten que pueden hacer más agradable el rato en las aulas y que pueden explotar más su talento.

Propuesta: docente ↔ institución (aprendizaje): Dentro de las propuestas que surgieron para los docentes y para el instituto fue la de mejorar las metodologías pues las encontraban monótonas.

Una sugerencia que se dio por parte de los estudiantes, fue que los docentes dominaran más los temas para poder desarrollar nuevas estrategias pedagógicas que permitieran hacer más ameno el proceso de aprendizaje.

Observación:

En esta herramienta, se pudo observar que en las clases que eran un poco más dinámicas, una parte de los estudiantes reaccionaban de forma amable a lo que el docente hacía, algunos prestaban algo de atención, aunque no siempre hicieran lo que se les pedía.

En otros grupos, donde la clase era más monótona, se observó que gran parte de los estudiantes desviaban su atención a actitudes como peinarse el cabello, hacer figuras en los cuadernos, no todos prestaban atención. Sólo un poco porcentaje de estudiantes estaban atentos a lo que se explicaba en clase.

En las clases que eran algo dinámicas, algunos estudiantes prestaban atención y no se distraían tan fácil. Algunos hacían aportes y otros se enfocaba en lo que se hablaba durante la sesión, eran pocos los que se perdían del foco de atención, aunque participaban en pequeñas cantidades.

En la observación se encontró que una gran parte de los participantes podían resolver las situaciones, por medio de los límites y de las consecuencias de no hacerlo, por lo que al aplicarlos llevó al cambio positivo de los estudiantes. Igualmente se

evidenció retroalimentación entre el maestro y los estudiantes, pues es claro que todos estos procesos se enfocaron en las situaciones en las que se encontraban de acuerdo al momento de impartir la clase, haciendo más fácil el proceso de asimilación de las teorías con la realidad.

Entrevista a los docentes:

Conocimiento estrategia lúdica: Desconocimiento del concepto. En este punto se evidencia la falta de medios que son requeridos al momento de solucionar las situaciones que se plantean en el aula de clases.

Métodos de conocimiento educación:

- Foro presencial: 8
- Debate: 6
- Mesa redonda: 3
- Conversatorios: 7
- Foro virtual: 9
- Actividades grupales: 7
- Blogs: 7
- Clase magistral: 9
- Talleres: 2

Ayudas rol docente proceso de formación: Delegar autoridad y facilitación de herramientas.

Articulación, pertenencia formativo - didáctico en el quehacer docente:

Gran parte de los participantes, respondieron que por medio de actividades, es posible articular estos dos aspectos para hacerlas viables, el hacer este vínculo con la

planeación de actividades en donde se propicie el aceptar el desafío intelectual, además de la asimilación de reglas de juego.

Utilización de herramientas a emplear: Utilización de foros, mesa redonda y debates que ayudarán a los estudiantes a entender la problemática. El uso de estas herramientas permite que el alumno perciba la situación como un enigma que debe resolver.

Entrevista a los docentes después del conversatorio.

En esta pregunta los entrevistados respondieron de la siguiente forma:

Asistencia conversatorio orientación metodología constructivista: Las respuestas que surgieron de este grupo, encerrándolas en las categorías, sintieron que fue más claro para ellos el poder ver otras teorías que hacen más dinámicas las formas de enseñar los temas asignados.

En una menor proporción con respecto a este ítem, consideran que es más fácil seguir con lo que ya conocen, pues ha funcionado para ellos y no se atreven a cambiar.

En otro porcentaje consideran que tienen claros los puntos que se trataron, debido a que fueron claros los puntos y por lo tanto pudieron relacionarlos con lo que se acercaba a su trabajo en las aulas y de cómo los beneficiaban el entender estos puntos.

Una participación pequeña, plantean que no se sienten identificados con los temas, ni veían los puntos vistos aplicados.

De acuerdo a esta categoría, se deduce que una parte de la muestra, se anticipan a los resultados que anteceden a la búsqueda de soluciones que surgen de acuerdo a la necesidad del momento.

Herramientas de aplicación temas de clase:

La mayoría de la muestra representativa de estudio considera que si fueron tomadas en cuenta por grupos de referencia, el cual ofrece la posibilidad de adoptarlas a su metodología.

Además una pequeña muestra cree que no se ajustan a sus contenidos, y a sus procedimientos educativos en el aula de clase. Estos resultados evidencian que el trabajo que van a realizar en clase, se apoya sobre las formas de debate y otras que estimulan los variados potenciales conflictos sociocognitivos que se pueden presentar.

Conocimientos previos sobre el proceso formativo (creativa-participativa):

Consideran que lo visto les ayuda a entender más sobre procesos formativos en los estudiantes, que pueden hacer de sus clases algo más participativo y que con la creatividad que van a aplicar se pueden tener mejores resultados.

Otra parte minoritaria, respondieron que era de poca ayuda lo visto, pues respecto a sus materias y metodologías no creen que sean acordes a sus contenidos.

Una conclusión que surge de este punto es el que por medio de la participación activa entre los actores de la situación, se permite el poner en práctica las distintas teorías y estrategias, además de tener nuevos retos mentales que hagan del estudiante un sujeto propositivo frente a las distintas situaciones.

Identificación competencia expuesta: La mayoría de los participantes se sintieron identificados con la competencia que se explicó, pues se encontraban en una situación donde se ajustaba a los diferentes momentos de aplicación del conocimiento en las aulas, percibieron que realmente podían verse comprometidos desde el punto de vista educativo, y que pueden trabajarla de acuerdo a sus necesidades.

Una pequeña parte de los participantes en algo se sintieron identificados, más sin embargo no se vieron reflejados en gran parte con ella, aunque no desechan el tema.

Una pequeña parte aseguró que dicha competencia no se ajustaba a sus necesidades ni a su perfil profesional, que en las materias que dictaban no eran aplicables y por lo tanto no eran importantes.

Adecuados los conversatorios que se necesitan para el trabajo educativo
estudiantes salón de clase: En este punto, se encontró que varios de los participantes consideraron apropiados los conversatorios, pues lo ven como una orientación a desarrollar mejor su trabajo.

Pocos participantes consideraron que en una parte eran apropiados los contenidos que se vieron en los conversatorios, pues algunos se ajustaban a sus requerimientos, mas no en su totalidad.

Un participante aseguró que no eran viables ni aplicados a su campo laboral, que no formaba parte de su plan de trabajo.

Para evidenciar la aplicación de esta competencia, los docentes y el investigador llevan controles periódicos acerca de las competencias, y tomar decisiones que se enfoquen a la progresión del aprendizaje.

Cuestionario cine debate:

De acuerdo al cuestionario respondido por los docentes se encontraron las siguientes respuestas:

Conocimiento sobre la película:

Impulso para la protagonista ir a enseñar a la universidad: Teniendo en cuenta la muestra representativa de estudio, la mayoría de los entrevistados, respondieron que la motivación había sido la de ir cambiar mentalidades. Una parte respondieron que había sido el ir a enseñar lo que sabía, y una mínima parte de las personas dieron respuestas que evidenciaban que no habían visto la cinta.

Conocimiento el entorno (alumnas):

De la muestra de la mayoría, entendieron el entorno como un ambiente restrictivo. aunque no todas seguían dichos parámetros para la época. Una parte de las personas respondieron que el entorno no era tan estricto ni restrictivo como en épocas anteriores, que se les daba la oportunidad de progresar aunque bajo ciertos parámetros. Para cerrar, muy pocas personas dieron respuestas que evidenciaban que no habían visto la cinta.

En esta categoría, se observó la percepción del entorno como una situación en donde no habían retos mentales por parte del grupo de estudiantes, por lo que no aplicaban a fondo los conocimientos previos.

Conocimiento estrategias frente a situación concreta: De todas las personas entrevistadas, la mayoría respondieron que la estrategia aplicada al incidente del corsé fue la de hacer reaccionar a las estudiantes con mecanismos de presentar la realidad como un castigo y que de ellas dependía el cambiarla, algunas respondieron que fue un llamado de atención para que vieran su realidad y decidieran si querían aceptarla, mas no dejarse dominar por las tradicionalistas. Como respuesta final, muy pocas personas dieron respuestas que evidenciaban que no habían visto la cinta.

Moraleja:

Parte de la muestra, varios aseguraron que sí había una moraleja que aprender, que el punto de vista que aborda la película es bastante claro y que muestra una

realidad desde los ojos de Julia, de Kirsten, y del grupo de la universidad. En un cierre del punto, algunas dieron respuestas que evidenciaban que no habían visto la cinta.

Se puede entender que en este punto los participantes vieron diferentes entornos y diferentes retos, que cada protagonista toma desde su perspectiva y lo ve como un desafío, situación que los docentes pueden reflejar en sus labores.

Estrategias de aplicación al momento de impartir los temas: De acuerdo a las respuestas arrojadas por los participantes, una gran parte de los entrevistados respondieron que a pesar del entorno si se pueden crear y aplicar estrategias que hagan una forma diferente de enseñar un tema. Para cerrar este punto, pocas personas dieron respuestas que evidenciaban que no habían visto la cinta.

Esto se puede responder en cuanto a las estrategias pedagógicas y en lo que a la competencia en cuestión se trata, que se permite la creación de situaciones, en donde se mezclan elementos como la creatividad, el constructivismo y el crear situaciones en las cuales surgen retos para los estudiantes, donde les da la opción de anclar los conocimientos previos con lo visto en el entorno.

Aprendizaje previos sobre tema (moraleja): De acuerdo a lo respondido por los integrantes de la muestra, la mayoría respondieron que sí les había dejado una moraleja, que los hizo ver a fondo, que hay modos de enseñar los distintos temas y que se facilitan el aplicar distintas estrategias en este campo. Un porcentaje minoritario de la población entrevistada respondió que la moraleja que había dejado la película no le había quedado muy clara, por lo tanto no lo motivó a replantear las estrategias. Y por último pocas personas dieron respuestas que evidenciaban que no habían visto la cinta.

Para finalizar esta categoría, se puede decir que las moralejas percibidas se adaptan a lo que en los puntos específicos de la competencia se refiere, en distintos niveles y en distintas situaciones.

Fortalecimiento en la metodología (película):

Un gran porcentaje de los entrevistados detectó que gran parte de éstas, se sentían motivadas a fortalecer las metodologías que aplican a sus clases, además de que existen nuevas formas de mejorar la pedagogía, sin importar el entorno ni los limitantes que los rodeaban. Algunas de las personas respondieron que en un buen porcentaje estarían dispuestos a utilizar e implemetar algunas estrategias de aprendizaje, en lo que a su metodología se refiere, mas sin embargo no modificarían algunas.

Para cerrar esta categoría, se pudo identificar la aplicación de una o varias características de la competencia anteriormente nombrada, que encierran los puntos a fortalecer y lo que se debe fomentar en los distintos espacios donde se produce el proceso educativo. Que cada punto se aplica en distintas situaciones y que de acuerdo a las materias y temas, se deben tener presentes para llevar a un éxito en el trabajo pedagógico.

De acuerdo al diagnóstico, se puede decir que la mayoría de docentes plantean limitaciones tales como: espacios y recursos que les falta para desarrollar sus asignaturas. Se hace fundamental indagar en las distintas necesidades de los distintos cursos y programas, dado que el uso de la creatividad es importante para que las experiencias pedagógicas sean gratas.

El tener la relación docente - estudiante muy estructurada, logra que se generen espacios de conocimiento mutuo en el sentido pedagógico. El analizar los resultados

permite enfocar más el trabajo en el proceso de la creación del Programa de Formación Docente para el Instituto Scala 3D.

Las necesidades son varias y la aplicación del cronograma debe ser puntual. Los elementos que componen las distintas estrategias a implementar deben ser sencillos y medibles, y con los requisitos de presupuesto, tiempo y calidad que apoyen a los estudiantes en el trabajo de dar una clase.

Dada la imagen del instituto y su buen goodwill, permiten destacar las ventajas que se van a ofrecer con el programa de formación. Los docentes dijeron textualmente: “Las necesidades son varias más sin embargo el ánimo es grande y las intenciones muchas”.

Este análisis permite avanzar en lo que a implementación de estrategias pedagógicas se trata, dado que las distintas clases de éstas deberán ser enfocadas a los distintos contenidos y formación. De acuerdo con los distintos autores, se puede decir que las oportunidades de aplicación de los instrumentos son variadas, siempre y cuando el docente lo permita.

La validez y confianza del trabajo se basan en el éxito de haber estado al momento de la toma de los datos, recibirlos al finalizar las clases en algunos de los casos.

La muestra es pequeña pues no todos los docentes tenían tiempo para el estudio. El haber realizado las herramientas de levantamiento de información, permite identificar las necesidades, y las oportunidades que se pueden desarrollar en medio de la investigación. Puede deducirse que hay oportunidades para la implementación de

las nuevas estrategias en las materias dictadas, que de forma creativa se pueden utilizar sin limitarse en tiempo ni espacio.

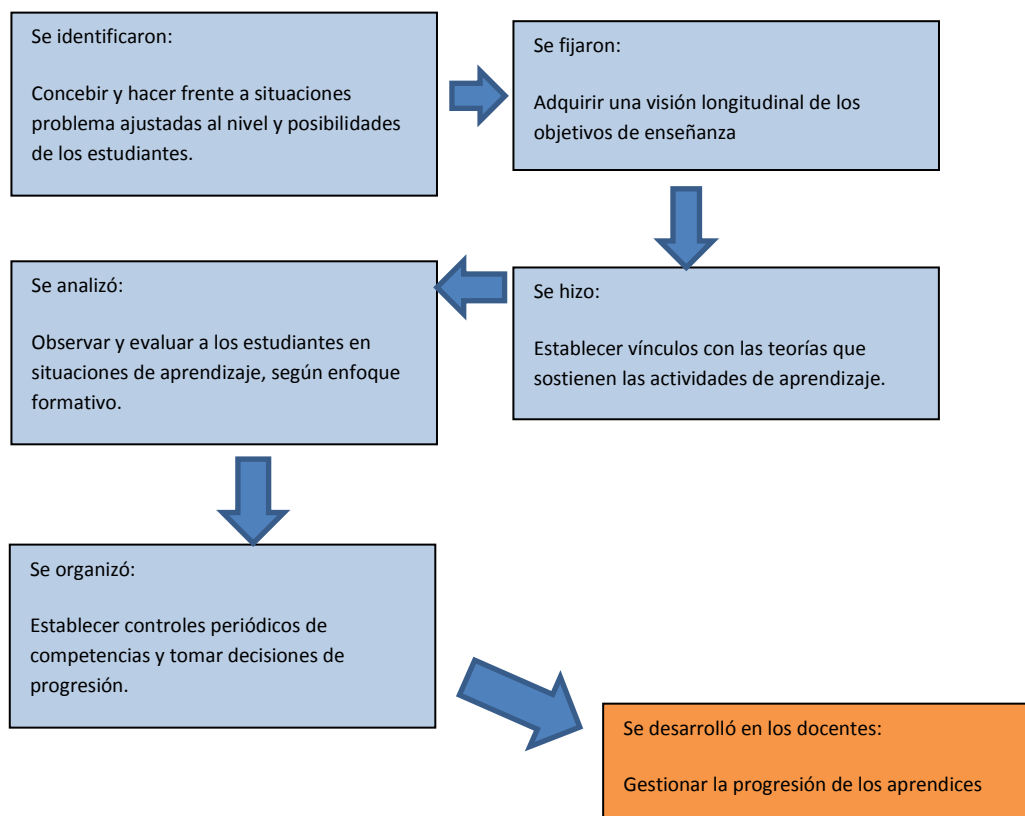
Al analizar las debilidades y fortalezas de cada docente se observó que de acuerdo a las características de las asignaturas y de sus necesidades se deben examinar las distintas estrategias que se deben aplicar al proceso de formación para cada uno. Se identificaron limitantes a la hora de impartir clases, relacionadas a las competencias de cada curso, en las cuales se hace importante fortalecer competencias como la comunicación, liderazgo, organización y creación de estrategias pedagógicas sin importar el tiempo y el lugar donde se desarrollen las clases.

Debido a la limitante de presupuesto, tiempo y espacios se sugieren crear espacios de debate, participación y análisis, donde los estudiantes puedan desarrollar sus capacidades y el docente pueda maximizar dichas competencias, esto con el fin de aplicar las estrategias anteriormente mencionadas en el desarrollo de las asignaturas, permitiendo al estudiante confrontar la realidad con los temas vistos y su facilidad de aplicación al entorno.

Dadas las competencias exigidas, se debe aclarar que no todos los docentes las poseen, algunos en forma muy natural, otros de forma espontánea. No todos conocen de las distintas formas de enseñar y es por eso que se evidencia dicha falencia en el tema a tratar.

La competencia de Gestionar la Progresión de los aprendizajes es clara en lo que a sus características se refiere, evidenciando que se ajusta en las distintas herramientas empleadas, en las respuestas arrojadas, y en el entorno y situaciones que se dieron, hay un análisis en donde se aplican distintas estrategias partiendo de planes de estudios que se ajustan a la realidad de los estudiantes.

Estos resultados muestran cómo se abordan las distintas situaciones de acuerdo a la materia y al curso que se está haciendo. Que cada uno tiene distintos niveles de dificultad y que es en los docentes, en donde recae toda la responsabilidad de orientar éstos y otros factores que corresponden a gestionar la progresión. Además de lo anterior se dan espacios que permiten el intercambio de ideas que llevan a sacar conjeturas, a descifrar enigmas y controles, todo de acuerdo al momento que se dan.



Capítulo 5

Conclusiones

En este capítulo se presentarán los hallazgos que surgieron del estudio realizado, además de las sugerencias en cuanto a lo que se recomienda hacer. Aquí se harán todas las observaciones que deben ir como guía para el planteamiento del programa de formación docente que se pretende realizar en el Instituto Scala 3D, aplicado a los distintos cursos de formación.

5.1. Resumen de hallazgos

En el capítulo anterior, de acuerdo a las herramientas de levantamiento de información utilizadas, se puede observar que no todos los maestros se encuentran capacitados en lo que a manejo de estrategias didácticas pedagógicas se refiere, pues no todos tienen conocimiento de ellas, o muy pocos las entienden.

En esta parte se evidenció la limitación de espacio, y equipos, por lo que cada punto se enfoca a identificar las distintas necesidades de los cursos que se dictan en el instituto.

Para tener más claro el panorama se hace importante estructurar la relación alumno-maestro, y de cómo por medio de las distintas herramientas, partiendo de un cronograma de actividades que debe ser puntual y ajustado a los tiempos que permita su evaluación y medición.

Debido a que hay mucho ánimo para seguir con las mejoras constantes en el instituto, permite la creación a aplicación de nuevas estrategias pedagógicas de forma creativa y novedosa en las aulas, de acuerdo a lo que el docente considere apropiado.

El haber aplicado herramientas claves, permiten empezar a desarrollar nuevos proyectos de formación para los docentes.

Las estrategias que se aplican al trabajo, llevan como resultado el reforzar las competencias de comunicación, liderazgo, y el de organización y creación de estrategias pedagógicas, soportadas por Perrenaud (2004) con las que se establecieron en puntos anteriores. Es desarrollarlas por medio de la aplicación de conversatorio, entrevistas y cuestionarios, permite romper el miedo a innovar sin importar el espacio con el que se cuenta, las herramientas con los que se realizan las clases, y el tiempo destinado a cada una rompiendo el esquema tradicionalista y cambiándolo a uno más participativo como el constructivista.

El ver los resultados, arroja nuevas preguntas como: ¿Qué estrategias pedagógicas se pueden aplicar sin necesidad de requerir medios tecnológicos y que permitan cambiar de una enseñanza tradicionalista a una totalmente constructivista?

Dado que en el instituto esto nunca se ha realizado, permite el empezar de ceros y moldeando lo que los docentes saben, y orientándolos con lo que no. Este documento permite abrir las puertas a nuevas oportunidades de realizar mejoras continuas y todo por medio del conocimiento de las distintas formas de romper la rutina de una manera creativa y que genere un mayor grado de recordación en el estudiante, lo que lo llevará dentro de otras cosas a asimilar lo aprendido en el entorno en el cual se desenvolverá.

Este trabajo abre la puerta al desarrollo de nuevas estrategias pedagógicas, las cuales permitirán maximizar las capacidades de los docentes, en el ejercicio de la enseñanza por medio de un programa de formación docente, en el cual se basa sobre las competencias que tiene cada docente o que carezca de alguna, pues abre una página en blanco y permite el hacerles algo nuevo en lo que a su formación pedagógica se trata.

Dichos recursos se basan sobre las distintas capacidades que deben tener los docentes en el momento de impartir las clases. Dada la flexibilidad de moldear dicho programa, se permite el crearlas, implementarlas y analizarlas durante su ejecución, llevando a tener resultados exitosos en el proceso de enseñanza.

Permite como investigación que es, el crear nuevas formas de enseñanza, orientadas al crecimiento profesional de los docentes, por medio de la orientación a las competencias claves que se deben tener para el desarrollo del trabajo pedagógico.

Tal como los autores lo han definido dentro de los puntos anteriormente tratados, se identificaron que no todas las competencias dentro de las cuales se basa el documento existen, algunos las conocen pero no saben cómo desarrollarlas mientras que otros simplemente las dejan para otras áreas, desconociendo la importancia de éstas en su desarrollo y crecimiento profesional.

Es por esto que el haber aplicado la cuestionario y hacer las entrevistas, permitió identificar que hay trabajo por hacer y mucho qué experimentar para lograr resultados donde la participación – acción sea un componente donde se evidencie dicho resultado.

Este trabajo una vez aplicado pasa a ser de seguimiento constante, dada la importancia que representa para los involucrados en el mismo. No todos los docentes encontraban formar de romper la rutina en las aulas, muchas veces por falta de tiempo, o por espacios, e inclusive por limitantes tecnológicas.

El analizar este resultado, dio como muestra la falta de formación en superar situaciones donde los limitantes pueden ser varios, pero sin conocimiento de las distintas herramientas se hace más difícil el realizar un trabajo completo en donde la

relación proceso – resultado, en lo que a pedagogía se refiere se vea limitado y en vez de ver oportunidades se ven problemas.

Como un vistazo general sobre lo anteriormente nombrado, se puede decir que no hay imposibles, que en donde no hay nada creado hay mucho que se puede explotar, por medio de las distintas fuentes y medios para maximizar el conocimiento, haciendo de la experiencia educativa un grato momento y no como “algo” que se buscaba hacer por hacer.

El buen desempeño de los estudiantes depende de cómo el maestro orienta sus esfuerzos a la mejora de la calidad educativa. Cuando sin importar las circunstancias se llevan a cabo nuevas formas de hacer las cosas, siempre marcándose por la originalidad y los objetivos que se fijan dan como resultados procesos exitosos.

Para que haya variedad en las herramientas que se va a usar no siempre implican nuevas tecnologías, muchas de ellas requieren un lápiz, un papel y mucha imaginación.

En este documento se preguntó sobre las distintas herramientas que se conocían y no todos respondieron de forma positiva al respecto, por lo que surgen nuevas formas de darles a entender un tema y de cómo impartirlo en clase.

En los hallazgos más curiosos se presentó el tiempo como limitante, que muchas veces es inmanejable de acuerdo a los horarios en que se dictan las clases y cómo se va a manejar el tema. Algunos de los cursos sólo tienen un horario establecido, el cual es estricto, y por tanto exigen un alto nivel de organización, comunicación y recursividad para hacer de ese pequeño lapso algo agradable y enriquecedor para las dos partes (docente y estudiantes).

Tal como se citó a Perrenaud (2004), la competencia anteriormente nombrada en otro aparte, delatan la importancia de tratarlas detalladamente para cada una de las necesidades de tiempo, contenido y espacio que requieren cada uno de los cursos que se ofrecen en el instituto.

De acuerdo a lo anterior y como se evidenció en las respuestas arrojadas por el cuestionario, se hace importante identificar la falta de creación de espacios que simulen situaciones conocidas por los estudiantes, para ayudarles en trabajar la resolución de problemas, que estimulen en el estudiante el proceso de aprendizaje.

La competencia que se identificó junto con las herramientas que se implementaron para el desarrollo del programa, fue la de *gestionar la progresión de los estudiantes*, este indicador es manejable dentro de los límites de la metodología que se aplicó por medio la conversatorio que se gestionó para los docentes del instituto.

Para responder al objetivo de investigación propuesto, el manejar herramientas primarias de levantamiento de información, implementar nuevas estrategias de comunicación y promoción de los temas que se van a tratar.

Permite desarrollar programas de formación docente, enfocados a las distintas necesidades que se tienen y que servirán de ayuda para innovar en la parte creativa orientada al desarrollo de competencias específicas para cada área del conocimiento, mejorando así la calidad de la institución y de las experiencias de aprendizaje en los estudiantes y su retroalimentación en los docentes.

Puede decirse que por medio de las entrevistas y de los conversatorios que se realizaron, ayudaron a mejorar la percepción de la pedagogía dada la forma en que

éstos se realizaron. Entre los resultados arrojados en las entrevistas, surgieron respuestas como “Me siento identificada con las herramientas que me mostraron, porque puedo hacerlas en las clases de corte y costura sin necesidad de que se me “duerman” lo alumnos”.

Es claro que la implementación de conocimiento de cada una de las estrategias poco a poco funciona y en un 90% tuvo resultados, pues no fue difícil en ese porcentaje medir los resultados, respondiendo al problema de investigación. En esta parte se aclara que el desarrollar este curso de formación tiene grandes aportes al trabajo que se va a implementar en las aulas.

El impartir los cursos abre la mente de los maestros y permite dar clases dinámicas y creativas que generan buenos resultados en el progreso del aprendizaje y que ayudan a hacer nuevas experiencias positivas.

Como una conclusión de los resultados arrojados por las herramientas, se puede decir que de los docentes algunos no conocen la materia, y por lo tanto desconocen el uso de algunas de las herramientas que les ayuden a trabajar dinámicas en clase, las cuales sean acertadas a la hora de empezar con el proceso de aprendizaje.

De acuerdo al diagnóstico, se puede decir que la mayoría de docentes plantean limitaciones tales como: espacios y recursos que les falta para desarrollar sus asignaturas. Se hace fundamental indagar en las distintas necesidades de los distintos cursos y programas, dado que el uso de la creatividad es importante para que las experiencias pedagógicas sean gratas.

El tener la relación docente - estudiante muy estructurada, logra que se generen espacios de conocimiento mutuo en el sentido pedagógico. El analizar los resultados

permite enfocar más el trabajo en el proceso de la creación del Programa de Formación Docente para el Instituto Scala 3D.

Las necesidades son varias y la aplicación del cronograma fue puntual. Los elementos que componen las distintas estrategias a implementar deben ser sencillos y medibles, y con los requisitos de presupuesto, tiempo y calidad que apoyen a los estudiantes en el trabajo de dar una clase.

Dada la imagen del instituto y su buen goodwill, permiten destacar las ventajas que se van a ofrecer con el programa de formación. Los docentes dijeron textualmente: “Las necesidades son varias más sin embargo el ánimo es grande y las intenciones muchas”.

Este análisis permite avanzar en lo que a implementación de estrategias pedagógicas se trata, dado que las distintas clases de éstas deberán ser enfocadas a los distintos contenidos y de acuerdo a la formación. De acuerdo con los distintos autores, se puede decir que las oportunidades de aplicación de los instrumentos son variadas, siempre y cuando el docente lo permita.

La validez y confianza del trabajo se basan en el éxito de haber estado al momento de la toma de los datos, recibirlos al finalizar las clases en algunos de los casos.

La muestra es pequeña pues no todos los docentes tenían tiempo para el estudio. El haber realizado las herramientas de levantamiento de información, permite identificar las necesidades, y las oportunidades que se pueden desarrollar en medio de la investigación. Puede deducirse que hay oportunidades para la implementación de

las nuevas estrategias en las materias dictadas, que de forma creativa se pueden utilizar sin limitarse en tiempo ni espacio.

Al analizar las debilidades y fortalezas de cada docente se observó que de acuerdo a las características de las asignaturas y de sus necesidades se deben examinar las distintas estrategias que se deben aplicar al proceso de formación para cada uno. Se identificaron limitantes a la hora de impartir clases, relacionadas a las competencias de cada curso, en las cuales se hace importante fortalecer competencias como la comunicación, liderazgo, organización y creación de estrategias pedagógicas sin importar el tiempo y el lugar donde se desarrollen las clases.

Debido a la limitante de presupuesto, tiempo y espacios se sugieren crear espacios de debate, participación y análisis, donde los estudiantes puedan desarrollar sus capacidades y el docente pueda maximizar dichas competencias, esto con el fin de aplicar las estrategias anteriormente mencionadas en el desarrollo de las asignaturas, permitiendo al estudiante confrontar la realidad con los temas vistos y su facilidad de aplicación al entorno.

Dada la competencia exigida, se debe aclarar que no todos los docentes la poseen en su totalidad, algunos en forma muy natural, otros de forma espontánea. No todos conocen de las distintas formas de enseñar y es por eso que se evidencia dicha falencia en el tema a tratar.

Gestionar la progresión de los aprendizajes no es fácil, más sin embargo se evidenció que en las herramientas que se implementaron, se descubrieron que los estudiantes se encontraban cumpliendo con las características de poder afrontar nuevas situaciones, en donde se presenten distintos escenarios. Entre otras cosas, se encontró que existe la posibilidad de seguir implementando nuevas estrategias

pedagógicas, de ver nuevas formas tanto de controlar y medir el progreso de los aprendizajes, el que en cada clase se hace y se debe seguir con la construcción de vínculos entre la teoría y las actividades de aprendizaje.

Se vio también la posibilidad de seguir apoyando e implementando nuevas formas de hacer retroalimentación constante entre la teoría y la realidad. Que se pueden y se deben anticipar resultados, todos estos elementos y otros más que soportan la competencia en función de la creación del programa.

5.2 Recomendaciones

Para crear el programa de formación docente se recomienda trabajar sobre las tres competencias que propone Perrenaud (2004), pues se consideran base para el éxito a la hora de romper las metodologías tradicionales, en lo que a pedagogía se refiere.

Para empezar, se debe seguir con una serie de conversatorio informativas, en donde los docentes conocen las distintas estrategias pedagógicas que se pueden aplicar a la hora de impartir las clases, las cuales no requieren uso de medios tecnológicos, pues en el instituto dicho inventario no es alto y por lo tanto genera ciertas inconformidades y limitaciones, lo que se evidencia en la metodología que se implementa en las aulas.

En los conversatorios se recomienda invitar a los docentes a que conozcan nuevas metodologías y escuelas pedagógicas como lo es el constructivismo. Orientarlos que hay distintas formas de dictar las clases sin necesidad de contar el tiempo y espacios en contra de lo que se tiene y de las herramientas con las que se cuentan.

La intención de este medio es la de maximizar las capacidades de los docentes en el tema de instrucción y a su vez un crecimiento profesional. Parte débil que se presenta dentro del conversatorio es que debido al tiempo hay que ser muy puntuales y no todos los docentes alcanzan a expresar sus puntos e inquietudes surgidas durante el evento.

Además de lo anterior, se realizarán talleres que inviten a los maestros a compartir sus inquietudes y puntos de vista, agregando el saber si realmente la conversatorio fue productiva y si les animó o generó dudas a la hora de romper el esquema tradicionalista que ha marcado sus estrategias pedagógicas.

Para complementar lo que ya se ha dicho se van a realizar entrevistas a los docentes que generen respuestas en cuanto al éxito del conversatorio y de los talleres. Esta estrategia se lleva a cabo para identificar los puntos débiles y los fuertes que surgieron de los eventos, las cuales serán revisadas y estudiadas a profundidad.

Dado que no hay antecedentes en el instituto sobre formación docente allí realizada, abre las puertas a nuevas formas de enseñar, da la oportunidad a la institución de seguir mejorando en calidad para mantener renovadas sus licencias ante el Ministerio de Educación Nacional, ente Nacional que rige los establecimientos educativos a nivel local en este tipo de formación.

Las debilidades que se detectan en la aplicación del trabajo, algunas de ellas que se han dicho y son:

- *Tiempo*: Debido al tiempo con el que cuentan los docentes para el desarrollo de las clases y el de su tiempo libre en el instituto es corto, no se facilita el tenerlos a

todos en los mismos espacios para las conversatorio, pues algunos tienen otras obligaciones y no les es posible asistir.

- *Espacio:* A la hora de hablar de espacio se dice que el instituto no cuenta con amplios espacios para albergar grandes grupos, es por esto que se decidió tomar un grupo de 20 docentes, pues son los que más cumplen con los requisitos y se ajustan al tiempo en un 90%.

- *Medios:* Debido a que tiene una infraestructura y un presupuesto limitado pues los cursos no son costosos y son accesibles al público objetivo, limitan la compra de varios equipos de tecnología.

Este hecho repercute seriamente en que algunos docentes no conciben nuevas estrategias pedagógicas y se limitan a lo que realmente tienen y se encierran dentro de la metodología tradicionalista.

- *Formación de cada docente:* En este punto se observa una debilidad para el instituto y es la que una parte de sus docentes no poseen una formación en estrategias pedagógicas que lleven a un espacio donde se haga uso de cada una de las distintas formas de enseñar.

Dentro de este punto además se encontró que falta que a los docentes hay que orientarlos mucho en que sin importar las circunstancias y los lugares pueden hacer uso de las distintas herramientas y metodologías, que llevan a desarrollar una clase en donde tanto el docente como el estudiante se identifiquen con lo visto en el aula, y que recuerden fácilmente lo aprendido al momento de ponerlo en práctica.

Para hablar de cada una de estas debilidades, es importante el relacionar lo que se va a hacer con lo que se tiene y con lo que se encontró en el estudio realizado por medio de los cuestionarios.

Hay que esquematizar que cada conversatorio, taller y entrevista servirá de apoyo para crear nuevos programas que se realicen periódicamente de acuerdo a las necesidades y tiempo de la institución.

En medio de tantas observaciones se encontró que hay un panorama positivo para diseñar el programa, que de acuerdo a lo que se evidenció, no es difícil empezar a formar a nivel de estrategias y pedagogía a los docentes.

No es fácil hacerlo de entrada, más sin embargo es viable y se sugiere el empezar con lo más básico para seguir avanzando. Que la labor que se va a llevar a cabo con la implementación, le sea realizada un seguimiento periódico, pues está comprobado que el hacerlo produce cambios positivos siempre y cuando al maestro se le explique que el trabajo realizado, es importante para la institución y que de la voluntad que tengan las dos partes produce excelentes resultados.

La calidad de la educación es un requisito fundamental para el Ministerio de Educación Nacional, y por eso se recomienda el tener estas observaciones en cuenta, para que con este trabajo se cambie el concepto de formación para el trabajo desde la perspectiva de mejoras y aportes al desarrollo de una sociedad.

Con el visto bueno de la institución se permiten realizar las mejoras requeridas y con la participación de los maestros se abre una nueva etapa en el Instituto Scala 3D, la de desarrollo en procesos formativos a la altura de las grandes universidades y centros de formación reconocidos en el país.

Esto es posible gracias a que se tienen las bases y empieza de ceros para seguir mejorando los procesos y la calidad que éste brinda a sus estudiantes. Todo alimentándose con la creatividad.

Por ser la primera vez que se realiza, abre nuevas expectativas para mejoras continuas, el identificar fortalezas y debilidades en los docentes, facilita el crear nuevas estrategias pedagógicas aplicadas al buen ejercicio de la educación.

Como síntesis de lo dicho en este apartado, se recomienda seguir a cabalidad cada una de las sugerencias hechas, tener un control estricto de tiempos y métodos que lleven a un análisis profundo de las ventajas y desventajas del programa de formación a los docentes.

El realizar este trabajo y seguir estas recomendaciones lleva a reflexionar a la institución en buscar nuevas entradas económicas, que permitan el ingreso de capital, para fortificar tanto en infraestructura como de medios y que repercuten en el desarrollo de los docentes y de los estudiantes en su aprendizaje.

Dadas las condiciones de espacio, medios y tiempo, las sugerencias se ajustan a lo que se puede implementar y que no generan gastos económicos, pero sí mejoras que lleven al aumento de estudiantes y el crecimiento del instituto dentro de su rango de mercado.

Todas estas recomendaciones se hacen con base en los resultados generados por los cuestionarios y por las conversatorio y entrevistas que se aplicaron en los docentes implicados en el grupo de investigación, las respuestas al ser verídicas y comprobadas por otros medios, además de ser complementadas por otras estrategias pedagógicas. El hacer un seguimiento constante de los cambios que se generen dentro del desarrollo del programa deben ser analizadas y corregidas previamente en un tiempo corto y oportuno, debido a que si se rompe la estructura hay que ejecutar nuevas formas y no improvisar, pues deben seguirse al pie de la letra en lo que a objetivos y problemas de investigación se refiere.

Hecha una visita posterior al Instituto, se pudo observar que los maestros empezaron a aplicar las estrategias no tradicionales como los juegos de rol, además de ésta encontrarse en el proceso de creación del material base para el documento guía de la Formación para Docentes, el cual se espera terminar para Junio de 2015.

Los docentes se han sentido menos tensionados gracias a las estrategias y conversatorios realizados, pues han entendido nuevos conceptos pedagógicos y que se ajustan a las diferentes asignaturas. Como resultado de ello se observó que los estudiantes han sentido más amables las clases y por lo tanto se ha evidenciado un progreso en el proceso de aprendizaje, según cifras del mes de Agosto a Septiembre del año en curso.

Todo esto confirma el cómo sea venido gestando de forma lenta pero segura, la **Competencia de Gestionar la progresión en los estudiantes**, acompañados de materiales y medios guía.

Referencias

- Beneitone, P. (2006). *El Proyecto Tuning América Latina y el Desarrollo Curricular Basado en Competencias. Seminario Taller Centroamericano sobre Desarrollo Curricular Basado en Competencias y Evaluación de Calidad de la Educación Superior*. Trabajo presentado en el Hotel Crowne Plaza, Ciudad de Guatemala, Guatemala. Recuperado de http://daad.csuca.org/attachments/122_MEMORIA%20I%20SEMINARIO%20TALLER%20SOBRE%20DESARROLLO%20CURRICULAR%20BASADO%20EN%20COMPETENCIAS.pdf
- Boeri, M, P. (2006). *El rol del docente en la formación de profesionales creativos ¿Es entrar en una dimensión desconocida?. Reflexión Académica en Diseño y Comunicación N° VII*. Universidad de Palermo, Buenos Aires Argentina. Recuperado de http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=122&id_articulo=824
- Bravo, D. (2009) Desarrollo de la Creatividad en la Escuela. *Colección Pedagógica Formación Inicial de Docentes Centroamericanos de Educación Básica, 44*. Recuperado de http://www.ceducar.info/educar/index.php/component/docman/cat_view/26-coleccion-pedagogica-formacion-inicial-de-docentes-centroamericanos-de-educacion-primaria-o-basica?Itemid=11
- Caballero, D. (2012). La creatividad pedagógica en la formación del docente. *Revista Didasc@lia: Didáctica y Educación*. 3(4). Recuperado de <http://revistas.ojs.es/index.php/didascalía/article/view/831>

- Calero, F. (2005). *Un modo de actuación profesional creativo en la formación de profesores*. Tesis en opción de grado científico. Instituto Superior Pedagógico “Félix Varela”. Villa Clara. Recuperado de <http://www.bibliociencias.cu/gsd/collect/tesis/index/assoc/HASHdc52.dir/doc.pdf>
- Calero, M. (2009). *Aprendizajes sin límites Constructivismo*. México: Alfaomega Grupo Editor, S.A. de C.V.
- Conócenos. (s.f.) Extraído el 20 de marzo de 2014 de http://www.educacionbogota.edu.co/index.php?option=com_content&view=article&layout=edit&id=2648
- Correa, J. (2007). *Orígenes y desarrollo conceptual de la categoría de competencia en el contexto educativo*. Grupo de Investigación en Actividad Física y Desarrollo Humano. Documento de Investigación No. 25. Editorial Universidad del Rosario. Facultad de Rehabilitación y Desarrollo Humano. Recuperado de http://www.urosario.edu.co/urosario_files/b8/b8754809-11fa-4288-96a0-9d0cf5651eda.pdf
- De Bono, E. (2004). *El pensamiento Creativo El poder del Pensamiento Lateral para la creación de nuevas ideas*. México: Paidós. Recuperado de http://www.utntyh.com/alumnos/wp-content/uploads/2013/04/El-Pensamiento-Creativo_De-Bono.pdf
- Delgado, L. Venesio, S. (2013). *Creatividad docente potenciada por las TIC*. Educ.ar. Extraído el 10 de enero de 2014 de: <http://www.educ.ar/sitios/educar/noticias/ver?id=116135&referente=docentes>

- EGE, (2013), *Manual para la elaboración de textos académicos*, Universidad TECVirtual del Sistema Tecnológico de Monterrey, México.
- Esquivias, Serrano, M. T. (2004). Creatividad: definiciones, antecedentes y aportaciones. *Revista Digital Universitaria*, 5(1). Recuperado de http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene_art4.pdf
- Fernández, F, I. (2012). Creatividad e innovación: claves para intervenir en contextos de aprendizaje. *Reice. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 10(2). Recuperado de <http://www.rinace.net/reice/numeros/arts/vol10num2/Reice10,2.pdf>
- Fuentes. H. (2009). Pedagogía y Didáctica de la Educación Superior. *Universidad de Oriente Centro de Estudio de Educación Superior "MANUEL F. GRAN"*. Recuperado de <http://www.utelvt.edu.ec/DOCTORADO%20PHD/TEXTOS%20IND/P%20E%20S%2009%20.pdf>
- Galvis, R. V. (2007). El proceso creativo y la formación del docente. *Laurus, Universidad Pedagógica Experimental Libertador*. 13(23) pp. 82-98. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=76102305>
- Gómez, S. (2012). Dinámicas para realizar con grupos universitarios. eLiceo.com. Abril. Recuperado de <http://www.eliceo.com/juegos-y-dinamicas/dinamicas-para-realizar-con-grupos-universitarios.html>
- Guía de las competencias clave (s.f.). Extraído el 20 de septiembre de 2013 de http://catedu.es/compclave/03_Concepto_competencia.pdf
- Hernández, R. Fernández, C. Baptista, P. (2006). *Metodología de la Investigación* (4ª ed.). México D.F., México: McGraw-Hill/Interamericana editores, S.A. de C.V

- Hirtz, B. (2009). El extraterrestre, una dinámica para trabajar en equipo. eLiceo.com. Diciembre. Recuperado de <http://www.eliceo.com/juegos-y-dinamicas/el-extraterrestre-una-dinamica-para-trabajar-en-equipo.html>
- Klimenko, O. (2008). La creatividad como un desafío para la educación del siglo XXI. *Universidad de la Sabana*. Recuperado de <http://educacionyeducadores.unisabana.edu.co/index.php/eye/article/view/740/717>
- Ministerio de Educación Nacional (2012). Formación y Profesionalización Docente. Recuperado de <http://www.mineducacion.gov.co/1621/article-304895.html>
- Molina, C. ¿Qué son las competencias básicas?. Recuperado de <http://www.eduinnova.es/oct08/QUE%20SON%20LAS%20COMPETENCIAS%20BASICAS.pdf>
- Movimiento de Educación Popular Integral y Promoción Social Fe y Alegría (2011), El foro educativo. Febrero. Recuperado de <http://estrategiasdeenseñanzafya.blogspot.com/2011/02/el-foro-educativo.html>
- Pavié, A. (2011). Formación docente: hacia una definición del concepto de competencia profesional docente. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado REIFOP*, 14 (1), 67-80. Recuperado de http://www.aufop.com/aufop/uploaded_files/articulos/1301587967.pdf
- Perrenoud, P. (2004). Diez nuevas competencias para enseñar. El Marqués, Querétaro, México. Recuperado de http://www.centrodemaestros.mx/carrera_m/diez_comp.pdf

Sánchez, G. El debate académico en el aula como herramienta didáctica y evaluativa.

ICADE Universidad Pontificia Comillas de Madrid. Facultad de Ciencias

Económicas y Empresariales Departamento de Gestión Empresarial.

Recuperado de

<http://www.guillermoasanchez.com/app/download/5779456959/Debate+en+el+aula.pdf>

Santaella, M. (2006). “La educación de la creatividad”. *Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal Sistema de Información*

Científica. 7(2). Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/410/41070207.pdf>

Santos, C, Janneth. (2011). “La Creatividad y las TIC, en el marco de la Sociedad de la Información”. *Revista Creatividad y Sociedad*, 16. Recuperado

de [http://www.creatividadysociedad.com/articulos/16/1-](http://www.creatividadysociedad.com/articulos/16/1-Editorial%20Creatividad%20y%20Sociedad%2016%20por%20Janneth%20Santos%20Marzo%202011.pdf)

[Editorial%20Creatividad%20y%20Sociedad%2016%20por%20Janneth%20Santos%20Marzo%202011.pdf](http://www.creatividadysociedad.com/articulos/16/1-Editorial%20Creatividad%20y%20Sociedad%2016%20por%20Janneth%20Santos%20Marzo%202011.pdf)

Serrano, J. M. y Pons, R. M. (2011). El constructivismo hoy: enfoques

constructivistas en educación. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*,

13(1). Recuperado de [http://redie.uabc.mx/vol13no1/contenido-](http://redie.uabc.mx/vol13no1/contenido-serranopons.html)

[serranopons.html](http://redie.uabc.mx/vol13no1/contenido-serranopons.html)

Silveiral, F. (2012). Creatividad en los procesos de aprendizaje de la educación. *Usal*

Universidad del Salvador, Facultad de Ciencias de la Educación y de la

Comunicación Social. Recuperado de

http://www.academia.edu/3177921/Creatividad_en_los_procesos_de_aprendizaje_de_la_educacion

Solar, M, I. (2006). La educación creativa como demanda social en la formación de profesores del siglo XXI. *Revista Recre@rte*, 6. Recuperado de http://www.iacat.com/revista/recrearte/recrearte06/Seccion2/educacion_creativa.htm

Universidad Distrital Francisco de Paula Santander, Grupo Quédate (2012). Estrategias y Metodologías Pedagógicas. Cúcuta, Colombia. Recuperado de: www.ufps.edu.co/ufpsnuevo/archivos/110_2013.pdf

Valenzuela, M. y Flores, M. (2012). *Fundamentos de investigación educativa. Volumen 2 y 3*. México: Editorial Digital Tecnológico de Monterrey.

Zárrate, A. (2009). Los actores de la educación frente a las TICs". *Magazín Aula Urbana*, 74. Recuperado de <http://www.idep.edu.co/pdf/aula/MAU%2074.pdf>.

Apéndices

Apéndice A: Modelo del cuestionario 1

Respetado profesor.

Reciba un cordial saludo, mi nombre es Diana María Bejarano Rojas, soy estudiante de la Maestría en Tecnologías Educativas con Acentuación en Capacitación Corporativa del Tecnológico de Monterrey. Este cuestionario tiene la finalidad de desarrollarse para el trabajo de la materia Proyecto 1, con la finalidad de crear un programa de Capacitación con el cual se pueda aplicar de forma activa la creatividad en sus procesos pedagógicos.

El diligenciar este formulario no afectará su situación laboral con el instituto pues obedece a fines netamente académicos, la información que aquí nos brinde servirá de gran ayuda para el desarrollo del proyecto.

A continuación solicito su colaboración en el diligenciamiento de ésta auto evaluación, recuerde llenar las casillas con una X.

1. Curso que dicta: _____

2. De acuerdo a la siguiente tabla califique del 1 al 5, siendo 1 muy poco, 2 poco, 3 medio, 4 algo, y 5 bastante.

Pregunta	1	2	3	4	5
Tengo claros los objetivos de la asignatura.					
Conozco a profundidad los temas del programa.					
La metodología aplicada es convencional.					
La metodología aplicada puede ser diferente					

La metodología permite aplicar el recurso de diferentes medios para ser impartida.					
Creo que el ser creativo está dentro de las estrategias pedagógicas.					
Aplico la creatividad dentro de los ejercicios en el aula.					
Aplico la creatividad al momento de explicar un tema					

3. De acuerdo a los puntos anteriores, califique el uso de las siguientes estrategias de acuerdo al desarrollo de las clases. De acuerdo a la siguiente tabla califique del 1 al 5, siendo 1 muy poco, 2 poco, 3 medio, 4 algo, y 5 bastante.

En la clase:	1	2	3	4	5
Desarrollo foros.					
Genero debates.					
Busco crear participación del grupo.					
Recurro al juego.					
Intento hacer clase de forma diferente.					
Busco salir de la rutina por medio de diferentes actividades.					
Busco nuevas formas de mejorar mi relación con los estudiantes.					
Busco nuevos recursos para aplicarlos.					

4. De acuerdo a los puntos anteriores detecto en el grupo: (De acuerdo a la siguiente tabla califique del 1 al 5, siendo 1 muy poco, 2 poco, 3 medio, 4 algo, y 5 bastante).

Reacción del grupo:	1	2	3	4	5
Participan activamente.					
Se sienten llamados a buscar más sobre los temas.					
Se sienten a gusto por cómo se desarrollan las clases.					
Encuentro que hay retroalimentación de cada tema tratado.					
Proponen nuevas actividades.					
Demuestra satisfacción por cómo se van enlazando los temas a la explicación.					

5. Qué cree necesita para llevar a cabo las estrategias planteadas. Señale con una X lo que considera es necesario para el ejercicio de su actividad, o lo que ya posee.

Herramienta	Tengo	Necesito
Contenidos más actualizados.		
Más tiempo en el aula.		
Instalaciones más grandes.		
Salidas pedagógicas más seguidas.		
Salidas pedagógicas ocasionalmente.		
Traer expositores que aporten a complementar los contenidos.		
Ayudas audiovisuales.		

Observaciones y sugerencias:

Nombre: _____.

Apéndice B: Entrevista

Apreciados estudiantes.

Reciban un cordial saludo a nombre del Tecnológico de Monterrey, soy estudiante de la Maestría en Tecnologías Educativas con Acentuación en Capacitación Corporativa, el presente documento requiere su colaboración, pues es un ejercicio netamente académico. Por lo tanto es indispensable que sus respuestas sean honestas y lo más claras posibles.

Para el desarrollo de esta actividad, un representante de cada grupo se reunirá con sus compañeros, y responderán las siguientes preguntas, una vez llenas se firmará tanto por el representante como del docente. Al finalizar la actividad se requerirá una retroalimentación entre los participantes, con el fin de crear un exitoso programa de formación para docentes del instituto.

Docente: _____

Curso: _____

1. ¿El docente encargado del curso es claro al momento de explicar los temas?

_____.

2. ¿Cómo consideran la metodología aplicada en clase se considera adecuada?

3. ¿Es el docente creativo a la hora de explicar un tema?

4. ¿Se realizan actividades lúdicas al momento de desarrollar actividades?

5. ¿Consideran el uso de distintas estrategias en clase?

6. ¿Ayudan las estrategias usadas en clase a facilitar el proceso educativo?

7. ¿Qué propuestas haría al docente y a la institución para mejorar la experiencia de aprendizaje?

Fecha: _____

En respuesta a esta actividad se llevará a cabo la retroalimentación entre docente y estudiantes con el fin de realizar las mejoras pertinentes.

En lo que firman:

Docente.

Representante

Apéndice C: Taller

Nombre: _____

Curso: _____

Horarios: _____

¿Qué conozco como lúdica?

¿De los siguientes métodos, cuáles conozco?

- Foro presencial: _____

- Debate: _____

- Mesa redonda: _____

- Conversatorios: _____

- Foro virtual: _____

- Actividades grupales: _____

- Blogs: _____

- Clase magistral: _____

- Talleres: _____

¿Cómo ayudar a desarrollar el rol del docente en el proceso de formación docente?

¿Cómo es posible articular el sentido formativo y el aspecto didáctico en el trabajo docente?

¿Si tengo que trabajar con temas complicados y los medios son pocos, de qué herramientas de las anteriormente nombradas en la conversatorio puedo emplear?

¿Por qué?_____

Apéndice D: Entrevista a los docentes

¿El haber asistido al conversatorio me orientó para entender más sobre la metodología constructivista?

Si ____ No ____

¿Por qué?

¿Tengo claros los puntos que se trataron?

Si ____ No ____

¿Por qué?

¿Creo que las herramientas de las cuales se hablan pueden ser utilizadas en el desarrollo de mi clase?

Si ____ No ____

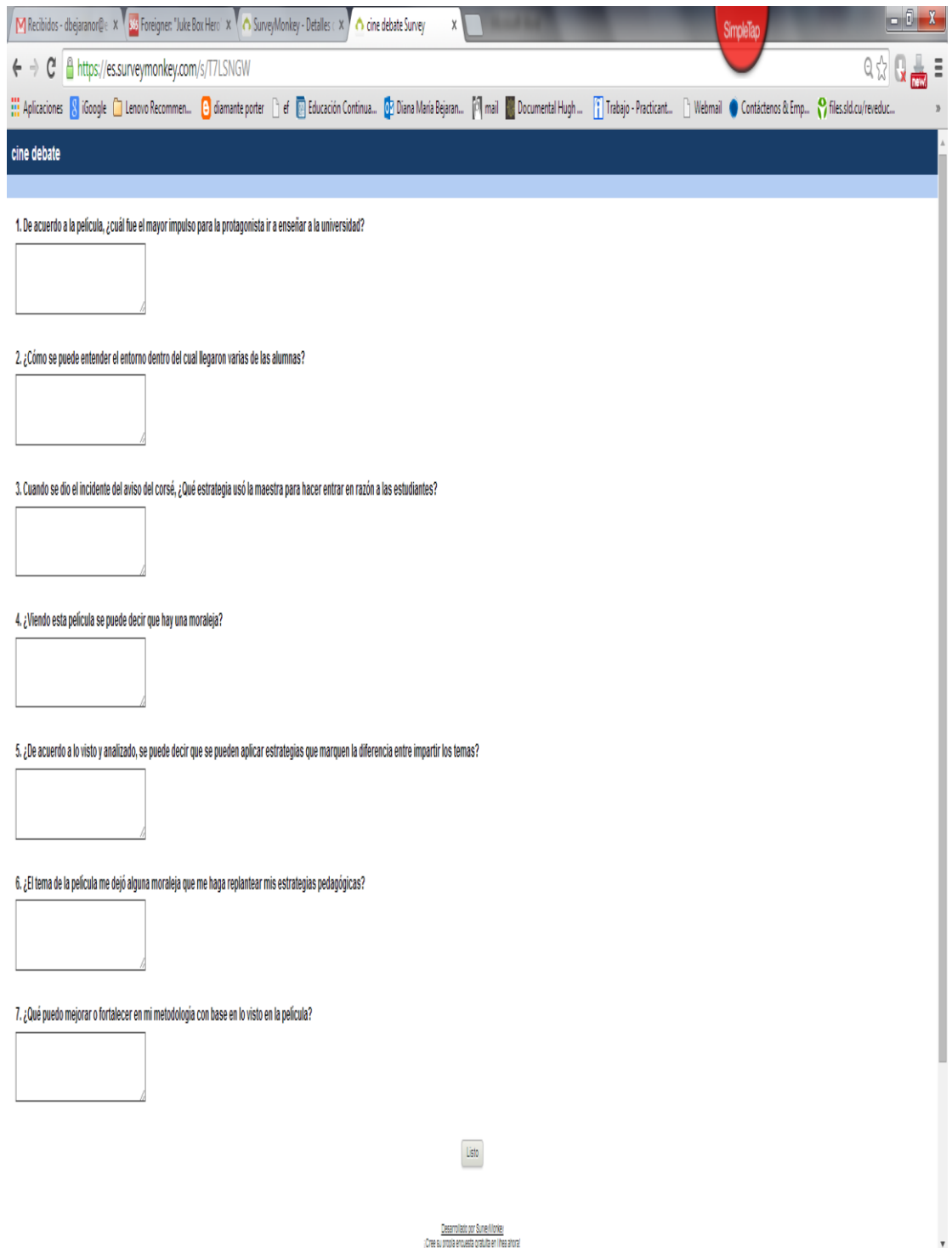
¿Por qué?

¿Considero que lo visto me ayuda a entender un poco más el proceso formativo en una forma más creativa y participativa? ¿Por qué?

¿Me siento identificado(a) con las competencias de las que se hablaron? ¿Por qué?

¿Considero apropiados los conversatorios a lo que necesito para poder trabajar mejor con los estudiantes y hacer diferente las clases?

Apéndice E: Entrevista cine debate



Recibidos - dbejarano@... Foreigner 'Juke Box Hero' SurveyMonkey - Detalles cine debate Survey SimpleTap

← → <https://es.surveymonkey.com/s/T7LSNGW> Aplicaciones Google Lenovo Recommen... diamante porter ef Educación Continua... Diana María Bejaran... mail Documental Hugh... Trabajo - Practicant... Webmail Contáctenos & Emp... files.sld.cu/reeduc...

cine debate

1. De acuerdo a la película, ¿cuál fue el mayor impulso para la protagonista ir a enseñar a la universidad?
2. ¿Cómo se puede entender el entorno dentro del cual llegaron varias de las alumnas?
3. Cuando se dio el incidente del aviso del corsé, ¿Qué estrategia usó la maestra para hacer entrar en razón a las estudiantes?
4. ¿Viendo esta película se puede decir que hay una moraleja?
5. ¿De acuerdo a lo visto y analizado, se puede decir que se pueden aplicar estrategias que marquen la diferencia entre impartir los temas?
6. ¿El tema de la película me dejó alguna moraleja que me haga replantear mis estrategias pedagógicas?
7. ¿Qué puedo mejorar o fortalecer en mi metodología con base en lo visto en la película?

Listo

[Descripción de SurveyMonkey](#)
[¿Qué es una encuesta online en 10 segundos?](#)

Apéndice F: Permiso Scala 3D

 Instituto Scala 3D. Formación para el trabajo.

Aprobada por Res. No. 03367 de 1980.

Permiso del Instituto Escala 3D

Bogotá D.C. 10 de Noviembre de 2013.

Por medio del presente documento se autoriza a la señorita DIANA MARÍA BEJARANO ROJAS, identificada con la Cédula de Ciudadanía N°. 52.881.796, expedida en la Ciudad de Bogotá D.C., a desarrollar su investigación como estudiante del INSTITUTO TECNOLÓGICO DE MONTERREY, en calidad de ESTUDIANTE, del programa de MAESTRÍA EN TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS CON ACENTUACIÓN EN CAPACITACIÓN CORPORATIVA, con el fin de desarrollar para la institución, en calidad de investigadora externa un programa de capacitación docente, usando la creatividad como herramienta educativa.

Esto se realiza con el fin de seguir mejorando la calidad educativa brindada por usted como docente al crecimiento del Instituto.

Agradezco su colaboración con la investigación, aclarando que el resultado de esta actividad no afectará su situación laboral con nosotros como institución, por el contrario se busca crear medios que ayuden en su labor de docente y aportar a su crecimiento profesional.

Atentamente.

Erika Tenorio Quiroz.

Coordinadora Académica.

Apéndice G: Permiso docente

Permiso para grabar las clases.

Respetado docente.

Reciba un cordial saludo. Soy estudiante de la Maestría Tecnologías Educativas con Acentuación en Capacitación Corporativa, del Tecnológico de Monterrey. Por medio de este recurso solicito su aprobación para poder asistir al desarrollo de una de sus clases, y poder grabarla, todo con fines pedagógicos, pues me encuentro realizando un proyecto para un programa de formación docente, el cual se enfoca en el uso de la creatividad como estrategia pedagógica.

El acceder a permitir la grabación no afectará su situación laboral, ya que éste es un trabajo netamente académico.

En ningún momento se interferirá durante el desarrollo de la misma ni se buscarán juzgar las estrategias aplicadas.

Gracias por su colaboración:

Autoriza: Rafael Rodriguez

Curso: Diseño Multimedia

Fecha: 21 Noviembre de 2013.

Curriculum Vitae

Diana María Bejarano Rojas

Originaria de Bogotá, Colombia, Diana María Bejarano Rojas realizó estudios profesionales en Publicidad de la Fundación Universidad Central. La investigación titulada **Creatividad, TIC y pedagogía en Scala 3D** es la que presenta en este documento para aspirar al grado de Maestría en Tecnologías Educativas con Énfasis en Capacitación Corporativa.

Su experiencia de trabajo ha girado, principalmente, alrededor del campo educativo, específicamente en el área de pedagogía desde hace 5.

Asimismo ha participado en iniciativas de Investigación de Mercados y social en trabajo con personas con discapacidad.

Actualmente, Diana María Bejarano Rojas funge como Docente de Planta de Proyección Social en la Universidad ECCI. Destacándose por sus habilidades de adaptación, responsabilidad, análisis, respeto cumplimiento de sus labores, con expectativas a desarrollarse como profesional en el área pedagógica, realizando aportes significativos a la institución y a su formación como docente, buscando destacarse y crecer dentro de la misma obteniendo mayores posibilidades de ascenso y realización de metas personales además de las profesionales.