



UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS PEDAGÓGICAS
COORDINACIÓN DE EDUCACIÓN INTEGRAL
CÁTEDRA: TRABAJO ESPECIAL DE GRADO



MANUAL DE ESTRATEGIAS CREATIVAS PARA LA ENSEÑANZA DEL
PASADO HISTÓRICO DE VENEZUELA EN LA PRIMERA ETAPA DE
EDUCACIÓN BÁSICA

Autoras:
Ordoñez Mary
Sosa Nadexa

Profesora: Lcda. Dolly Olaizola

Bárbula, abril de 2010

INTRODUCCIÓN

Uno de los objetivos de la educación es proporcionar al estudiante herramientas, conocimientos, actitudes, valoraciones y disposiciones éticas que les ayuden a participar de manera democrática y civilizada en la sociedad. En el caso de Venezuela, la exigencia de que las escuelas formen sujetos democráticos, conocedores de sus derechos y respetuosos de los derechos de los demás, se ha renovado en los últimos años. Si bien no se le puede pedir a la escuela que asuma completamente la tarea de formar esta base ciudadana, si se puede decir que su responsabilidad es ir por lo menos a la par de los progresos sociales, políticos y culturales, de una manera creativa para así lograr en el alumnado una base firme.

Es evidente entonces, que la formación por parte del docente debe tomar una directriz que tenga como eje fundamental el aprendizaje significativo, así como también, la creatividad y la innovación para que dicho aprendizaje se dé de una manera óptima. En tal sentido, en el bloque programático de enseñanza del pasado histórico de Venezuela en la primera etapa de Educación Básica, se ha visto sumamente afectada ya que los docentes no cuentan con herramientas para transmitir de una manera creativa los contenidos programáticos.

La presente investigación tiene como propósito la creación de un manual de estrategias creativas para la enseñanza del pasado histórico de Venezuela en la primera etapa de Educación Básica, específicamente en la Unidad Educativa “Nuestra Señora del Carmen” en Naguanagua Estado Carabobo, y para el desarrollo de dicha propuesta se presenta el informe el

cual está estructurado en cinco capítulos: en el capítulo I, se presenta el planteamiento del problema, donde se expresa la realidad observada y a la cual se le dará solución con el estudio, se encuentra el objetivo general y los objetivos específicos, seguidos de la justificación.

Capítulo II, el marco teórico, donde se fundamentan los antecedentes de la investigación, las bases teóricas y legales y finalmente la tabla de especificaciones.

Capítulo III, está referido a la metodología, en el cual se especifica el diseño de la investigación, la población con sus características, la muestra seleccionada, la técnica de recolección de datos conjuntamente con la validez y confiabilidad del instrumento.

Capítulo IV, describe el análisis e interpretación de los resultados obtenidos en la investigación. Y para concluir en el capítulo V, se presenta la propuesta, las referencias bibliográficas y los anexos respectivos.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN

Planteamiento del Problema

En el proceso de enseñanza y aprendizaje tradicional, la información provee el material de base para el aprendizaje, en lugar de ser el producto del mismo. Sin embargo, la experiencia ha venido demostrando que la adquisición de conocimientos, con énfasis en la memorización y la reproducción sigue siendo por tradición la finalidad de la educación; el estudiante va a la escuela a adquirir un conocimiento que ha existido largo tiempo. No obstante, ello no significa que se descarte la repetición de un conocimiento, pero previo a ello debe existir una comprensión, de tal manera que la repetición para fijar en la memoria no se convierta en un fin, sino que sea instrumento al servicio de un proceso mucho más rico, porque, de lo contrario perdería su eficacia.

Por otra parte, la experiencia en el aula evidencia que cuando se recurre a la memorización, las respuestas inexactas son consideradas como errores, y aparecen tanto en la mente del profesor como en la del alumno, como dignas de castigo para efectos de la medición (calificación), de tal manera que el progreso intelectual de los alumnos queda aparentemente limitado a la exactitud y amplitud de los conocimientos del profesor.

De igual forma, la enseñanza del pasado histórico de Venezuela dentro del proceso Educativo Venezolano, específicamente en la Primera Etapa de la Educación Básica, es uno de los bloques que cuenta con un extenso contenido programático, y es considerado una de las asignaturas con mayor

relevancia cultural, ya que contribuye a la proyección del hombre en la vida, los aspectos más significativos del pasado y los trasluce hacia el presente facilitando así su comprensión en la sociedad. Sin embargo, se observa que en cuanto a dicho bloque de contenido, persiste el interés por los datos cronológicos y fechas, estudiando los hechos de una manera aislada según los acontecimientos y no a los procesos, llevando a cabo un papel meramente informativo y no formativo, por lo que la historia resulta básicamente descriptiva, memorística y parece distanciarse de una concepción más realista y moderna que conlleve al estudiante a la internalización de los contenidos.

De esto se deduce que los planteamientos y preocupaciones que expresaban los historiadores y políticos hace muchos años atrás, en la Primera Conferencia General de la UNESCO llevada a cabo en 1946, se aprobó una resolución en favor de la revisión de textos escolares y materiales pedagógicos utilizados en la enseñanza de la historia para los distintos niveles de la educación primaria y secundaria. Es decir, que ya para aquellos años, se veía la enseñanza de la historia como un hecho alejado de la realidad y que además debía presentarse de manera que los estudiantes la conocieran y la comprendieran sin tener que memorizarla, ya que al cabo de algunos años la olvidarían.

En este orden de ideas y según estudios realizados por investigadores y profesores especialistas en historia, en un artículo de la Revista de Historia "Presente y pasado" (2004) señalan que la percepción que tienen los educandos de la materia, es que ésta, les resulta aburrida, memorística y descriptiva, de allí el bajo rendimiento de los estudiantes en la asignatura.

Es entonces, específicamente en la Unidad Educativa “Nuestra Señora del Carmen” ubicada en el municipio Naguanagua del estado Carabobo, donde se evidencia la problemática anteriormente planteada ya que la enseñanza del pasado histórico de Venezuela, se da de una manera rutinaria y poco práctica, donde los educandos se ven obligados a memorizar fechas y datos sucesivos; es por ello que se considera pertinente elaborar una propuesta para resolver de manera preventiva los problemas presentes en el estudiantado, a partir de allí, se cree pertinente la necesidad de diseñar estrategias que permitan al docente de la Primera Etapa de Educación Básica utilizarlas de forma creativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje del pasado histórico de Venezuela.

Objetivos de la Investigación

Objetivo General

- Proponer un manual de estrategias creativas para la enseñanza del pasado histórico de Venezuela en la Primera Etapa de Educación Básica específicamente de la Unidad Educativa “Nuestra Señora del Carmen” en el municipio Naguanagua estado Carabobo.

Objetivos Específicos

- Diagnosticar la necesidad del diseño de un manual de estrategias creativas para la enseñanza del pasado histórico de Venezuela en la Primera Etapa de Educación Básica específicamente de la Unidad Educativa “Nuestra Señora del Carmen” en el municipio Naguanagua estado Carabobo.

- Determinar la factibilidad del diseño de un manual de estrategias creativas para la enseñanza del pasado histórico de Venezuela en la Primera Etapa de Educación Básica específicamente de la Unidad Educativa “Nuestra Señora del Carmen” en el municipio Naguanagua estado Carabobo.

- Diseñar un manual de estrategias creativas para la enseñanza del pasado histórico de Venezuela en la Primera Etapa de Educación Básica en la Unidad Educativa “Nuestra Señora del Carmen” en el municipio Naguanagua estado Carabobo.

Justificación

El presente proyecto se encuentra ubicado en el campo de las Ciencias Sociales en el área de Recursos para el Aprendizaje por cuanto propone estrategias creativas como alternativa para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje del pasado histórico de Venezuela en la Educación Básica.

El diseño de estrategias creativas reviste en la actualidad una gran importancia en la educación, ya que facilita al docente una alternativa distinta y creativa en la enseñanza, que le ayuda a motivar y afianzar en los alumnos los contenidos programáticos del bloque pasado histórico de Venezuela en la Primera Etapa de Educación Básica; a su vez generando en el educador una actitud práctica, creativa y sencilla que promueva la formación de un ente reflexivo, crítico y participativo que contribuya en la sociedad.

Por su parte, estimula al estudiante a mejorar la calidad de su aprendizaje. Se debe tomar en cuenta que la enseñanza del pasado histórico de Venezuela ha venido generando en los últimos años entre los docentes y alumnos gran inquietud debido a los escasos aportes producidos en la

formación del individuo crítico, reflexivo que participe activamente en los conocimientos de su realidad nacional.

En este orden de ideas, el proyecto es un beneficio en el ámbito profesional, ya que facilita estrategias creativas para impartir de una manera distinta y atractiva una asignatura que ha sido calificada por mucho tiempo como fastidiosa y aburrida.

Sumado a lo antes expuesto, el presente estudio sirve de apoyo a la Unidad Educativa “Nuestra Señora del Carmen” ya que facilita un manual de estrategias creativas para la enseñanza del pasado Histórico de Venezuela en la Primera Etapa de Educación Básica, que puede ser puesto en práctica por los diferentes docentes que allí laboran, ya que la utilización de estrategias por parte de éstos, son determinantes en el proceso de captación de los alumnos, porque permiten despertar en ellos mayor interés por aprender e indagar.

Se puede decir entonces, que la propuesta está dirigida a los docentes de la Primera Etapa de Educación Básica, la cual les aportará herramientas necesarias para la divulgación de los contenidos programáticos, de una manera diferente, creativa, interesante y motivadora para los niños y niñas.

De esta manera, la enseñanza de la Historia implica un hecho bastante complejo, más aún si se trata de la Historia de Venezuela, puesto que el docente debe pensar en algo más profundo que en transmitir conocimientos, como lo es desarrollar en el estudiante el análisis crítico sobre los acontecimientos; es aquí donde se considera necesario la creación de estrategias que se llevarán a cabo en el desarrollo de las clases, buscando obtener un mayor interés en lo estudiantes.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Antecedentes de la Investigación

Fidias Arias (1999), se refiere a los antecedentes como... “Los estudios previos y tesis de grado relacionadas con el problema planteado, es decir, investigaciones realizadas anteriormente y que guardan alguna vinculación con el problema de estudio.” (p. 38). Por lo tanto se presentan a continuación los siguientes:

El primer aporte es el de Herrera (2000), que realizó un Trabajo de Grado en el área de Postgrado, titulado *Estrategias Creativas para la enseñanza del lenguaje en la segunda etapa de la Educación Básica*, cuyo objetivo era elaborar una guía didáctica para la enseñanza del lenguaje; el estudio se encontró enmarcado bajo la modalidad de Proyecto Factible, que se fundamentó en un trabajo de campo; La unidad de investigación estuvo conformada por los 120 docentes de la segunda etapa de educación básica. El Proyecto arrojó como resultado que el 65% de los docentes no utilizan estrategias creativas para brindar a los alumnos un mejor ambiente que facilite el aprendizaje. Además, se evidenció la necesidad de proponer una guía didáctica para la enseñanza del Lenguaje a través de estrategias creativas.

La investigación realizada por Herrera, se relaciona con el presente estudio ya que las estrategias creativas se presentan como una alternativa enriquecedora de la labor docente, por cuanto el trabajo de aula, jamás

puede estar supeditado a un solo texto, a un único recurso, a una sola metodología. Al contrario cada día se hace mas compleja la forma en cómo se deben impartir las áreas de aprendizaje y esto debido a la calidad de estudiantes que se observan hoy en día en las aulas de clase.

En este orden de ideas, Hernández (2000), realizó un Trabajo de Grado titulado *El testimonio oral como estrategia metodológica para la enseñanza y aprendizaje de la historia local y regional*, cuyo objetivo principal fue utilizar el testimonio oral como estrategia metodológica auxiliar del programa de Historia de Venezuela, con el objetivo de que el alumno conozca la Historia Local y Regional en el nivel de Educación Media Diversificada y Profesional. El estudio estuvo constituido por una investigación cualitativa etnográfica, de nivel descriptivo, con un diseño de campo no experimental. Para el desarrollo del mismo, Hernández seleccionó alumnos que cursan estudios en la U.E.N. "Prof. José Francisco Miranda", ubicado en Ciudad Bolívar, Estado Bolívar y se evidenció que el testimonio oral, como estrategia metodológica auxiliar para conocer la Historia Local y Regional, permitió guiar la enseñanza de la Historia de Venezuela, de igual manera que el conocimiento histórico se origina en los intereses de la vida cotidiana, elemento necesario para explicar y conocer los procesos históricos desde lo local.

La investigación realizada por Hernández, guarda similitud con el presente proyecto, ya que en ambos trabajos se plantea la necesidad de una mejor vía hacia el aprendizaje de la Historia de Venezuela, para lograr de esta manera un educando crítico y consciente de su historia nacional. Además, esta técnica del testimonio oral puede ser tomada en cuenta para el diseño de esta propuesta, la cual comprende estrategias creativas para la enseñanza de hechos históricos, dentro del bloque de contenido pasado histórico de Venezuela.

Por su parte, Benítez (2005), realizó un trabajo de grado titulado *El títere como estrategia creativa y el rendimiento estudiantil en la enseñanza de la historia universal*, cuyo objetivo fue determinar que la estrategia creativa repercute en el rendimiento estudiantil de los alumnos; realizó una investigación cuasi experimental con pre-test y post-test con grupo control y grupo experimental. La muestra utilizada por Benítez, está determinada por 30 alumnos que corresponde a una sección de la escuela pública U.E “Manuel Alcázar” ubicada en el municipio Miguel Peña estado Carabobo. La correlación de los datos estadísticos determino que el grupo que utilizo estrategia del títere obtuvo un mayor rendimiento académico en comparación con el grupo control que utilizo una clase tradicional.

La investigación realizada por Benítez (2005) se relaciona con el presente proyecto ya que las estrategias creativas (Títeres) estimulan el pensamiento sinérgico, mejoran el rendimiento académico, estimulan el estudio de la historia de forma agradable, crean un ambiente de aprendizaje estimulado donde las experiencias y la práctica se utilizan para formar el pensamiento; siendo esto lo que se espera lograr en el bloque de contenido de pasado histórico en la Primera etapa de Educación Básica.

En este orden de ideas, Jiménez (2004), realizó de igual manera un trabajo de grado de postgrado titulado *estrategia metodológica innovadora de los mapas mentales y conceptuales en la enseñanza de la historia y el rendimiento estudiantil en la tercera etapa de la educación básica*, esta investigación tiene como objetivo analizar dicha estrategia metodológica y su influencia en el rendimiento académico en la tercera etapa de educación básica; el estudio se direccionó bajo la modalidad del diseño cuasi-experimental fundamentado en la perspectiva constructivista, con pre-test y

post-test ; vinculada a una población de 144 estudiantes distribuidos en dos secciones una como grupo control y otra como grupo experimental , con resultados significativos que permitieron revelar que después de la aplicación de la estrategia de los mapas mentales y conceptuales, mejoro notablemente el rendimiento escolar.

El proyecto elaborado por Jiménez guarda relación con la presente investigación ya que se hace evidente la actitud del cambio que necesitan los docentes para hacer efectivo la calidad de un aprendizaje constructivo en la enseñanza de la historia.

Así mismo, Gallegos de Lara, Betsy (1999), realizó un Trabajo de Grado, titulado *Efectividad de un programa basado en estrategias creativas para abordar una enseñanza innovadora*, dirigido a docentes de la segunda etapa de Educación Básica en el Distrito Escolar 05 del Edo. Lara, cuyo objetivo era determinar la efectividad del mencionado programa; La investigación se ubicó en la modalidad de campo a nivel explicativo, se trató de un diseño cuasi-experimental, ya que se emplearon dos grupos: uno experimental y otro control. Al primero se le aplicó un tratamiento sobre estrategias creativas; el otro grupo (control), trabajó con un tratamiento usual. A ambos grupos se les suministró una pre-prueba y una post-prueba.

Por su parte, La población estuvo constituida por noventa y cuatro docentes en ejercicio en cuarto, quinto y sexto grado de Educación Básica. De éstos, se sustrajo una muestra de cincuenta docentes: veinticinco sujetos formaron cada grupo (experimental y control). Los resultados que el estudio arrojó fueron los siguientes: los docentes de la II Etapa de Educación Básica, sometidos al programa basado en estrategias creativas incrementaron significativamente los puntajes frente al grupo de docentes que no participó

en dicho programa; El incremento obtenido en los puntajes de los participantes, reflejan la efectividad del programa basado en estrategias creativas. De esta manera, puede afirmarse que las estrategias creativas empleadas en este estudio constituyen un procedimiento útil para abordar una enseñanza innovadora.

El estudio realizado por Gallegos de Lara se relaciona con el presente proyecto ya que se busca que las estrategias creativas sean parte de un proceso ejecutivo mediante el cual se eligen, coordinan y aplican habilidades y destrezas, a partir de una secuencia de actividades planificadas para conseguir un aprendizaje efectivo.

Bases Teóricas

Fidias Arias (1999), considera que las bases teóricas son... “un conjunto de conceptos y proposiciones que constituyen un punto de vista o enfoque determinado, dirigido a explicar el fenómeno o problema planteado” (p. 39).

Iniciando con las bases teóricas que apoyan dicha propuesta, se presenta Saturnino De la Torre (2000), el cual realizó un estudio sobre “Tres Ideas en Acción”, donde plantea el proyecto EDIFID (Estrategias Didácticas Innovadoras para la Formación Inicial del Docente), en él se establece que las tradicionales metodologías de enseñanza basadas en mera transmisión de información, no responden a las demandas socioculturales de nuestro tiempo ni se ajustan a los principios de construcción del conocimiento que caracterizan a la mayor parte de las reformas educativas. De allí, se demuestra la relación que posee este aporte con la presente propuesta, ya que es evidente que el proceso de enseñanza-aprendizaje no se debe limitar a una sola estructura, sin emplear la creatividad en su metodología, y que no

fomente en el alumno interés y motivación al momento de ser ejecutadas. Por lo tanto, lo que se desea lograr es que el aprendizaje se facilite de manera que el estudiante comprenda la realidad que lo rodea a través de estrategias innovadoras.

Por otro lado, resulta oportuno el aporte de Salazar Sotelo (1980), la cual propone, estrategias alternativas y diversos recursos didácticos concretos para mejorar la calidad de la enseñanza específicamente en la asignatura de Historia, de manera que en el aula no sólo promuevan el conocimiento, sino que lleven concretamente a los educandos hacia una postura en que ellos sean capaces de realizar una interpretación personal y crítica sobre los temas históricos, todo ello tomando en cuenta los saberes previos del alumno, sus habilidades y destrezas. De hecho, los docentes también reconocen la dificultad que enfrentan al enseñar historia y los obstáculos que deben superar para que el alumno la asimile sin que le parezca una árida cronología de acontecimientos y personajes.

Después de lo anterior expuesto, se puede tomar en cuenta lo que plantea dicho autor para sustentar el trabajo que se está realizando ya que el mismo considera pertinente, contribuir a la instrumentación de modelos didácticos y creativos en los que, el docente facilite el proceso de enseñanza mostrando una concepción viva de la historia y que pueda crear en los estudiantes una conciencia de identidad. La enseñanza de la Historia desde una perspectiva estratégica, implica que el docente desarrolle estrategias de enseñanza que favorezcan el aprendizaje de los estudiantes.

Otro aporte relevante para esta propuesta es el de, Bolea (1998), quien en sus estudios plantea estrategias para la enseñanza de la historia en educación primaria, y expresa que el proceso de enseñanza-aprendizaje de

la historia, implica contenidos de más fácil comprensión que el de otras disciplinas académicas, al ser comparado, por ejemplo, con la matemática y la lengua. Sin embargo, en muchos casos se reduce la enseñanza de la historia a la descripción de algunos sucesos trascendentes del pasado, tomando como base el calendario escolar o el estudio biográfico de algún personaje. Esto trae en consecuencia que los alumnos, además de tener exclusivamente representaciones anecdóticas y personalistas de los hechos históricos, presenten una gran confusión en la determinación real del momento histórico y de la participación de la humanidad en el mismo.

Es evidente entonces, la relación entre la autora y el presente trabajo en cuanto a la problemática, debido a que, la enseñanza de la historia en el nivel básico, pretende la formación de valores éticos, personales y de convivencia social para proporcionar una identidad nacional. Desafortunadamente, en muchos casos la enseñanza de la historia se reduce a la memorización de fechas y personajes dejando a un lado la riqueza de cada “momento” histórico por los que ha pasado el pueblo venezolano y en general la humanidad. El reto de los profesores de historia debe ser despertar y desarrollar la curiosidad de los alumnos por conocer los acontecimientos que han pasado en el desarrollo de su país y de la humanidad y que, a través del trabajo que se desarrolle en la clase de historia puedan comprender el acontecer actual en el mundo y en particular en su país, pero más importante aún, generando el desarrollo de individuos críticos, reflexivos y con un aprendizaje significativo.

Ahora bien, el psicólogo **Jean Piaget (1952)**, indica en su teoría del constructivismo, que el conocimiento no surge ni del objeto ni del sujeto, sino de la interacción entre ambos; el conocimiento es un proceso de

construcción. La concepción constructivista del aprendizaje escolar sitúa la actividad mental del alumno en la base de los procesos de desarrollo personal que trata de promover la actividad escolar. Mediante la realización de aprendizajes significativos, el alumno construye, modifica, verifica y coordina sus esquemas, estableciendo de este modo redes de significado que enriquecen el conocimiento que posee del mundo físico y social.

Actualmente en la realidad del contexto educativo, el proceso de enseñanza se concibe como la acción de transmitir conocimiento, que al ser asimilado dará como resultado el aprendizaje. La historia no requiere necesariamente imponer al alumno la memorización de nombres, episodios o instituciones del pasado, sino ayudar a interpretarlos y ubicarlos en un tiempo y espacio determinados, mediante estrategias de enseñanza, y la secuencia ordenada de todas aquellas actividades y recursos que utiliza el docente para que conlleven a los alumnos, hacia una interpretación personal y crítica sobre los temas históricos, considerando sus conocimientos previos, habilidades, y capacidades cognitivas, e incentivándolos para lograr el aprender a aprender, a través de estrategias de enseñanza adecuadas.

En cuanto a **Ausubel (1989)**, se toma en cuenta su teoría del aprendizaje significativo, el cual deduce que el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información; debe entenderse por *estructura cognitiva*, al conjunto de conceptos e ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización. Igualmente el autor plantea; para que el aprendizaje sea significativo debe comprender una reestructuración activa de las apreciaciones, pensamientos, nociones y esquemas del aprendiz. Tomando ese hecho como punto de partida, se llega a la adquisición de nuevos conceptos a través de la asimilación, la diferenciación progresiva y la

reconciliación integradora de los mismos. Los requisitos u organizadores previos son aquellos materiales introductorias que actúan como “puentes cognitivos” entre lo que el alumno ya sabe y lo que aún necesita saber. Este considera importante el ser creador, rígido, motivador y debe poseer un material valioso.

Es importante resaltar que, la teoría antes mencionada tiene relación con la presente propuesta ya que el cambio cotidiano de estrategias didácticas, no resulta tarea fácil, quizás por ello aun predomina la enseñanza tradicional. Por ende se desea implementar nuevas estrategias creativas en la enseñanza de la historia de Venezuela, donde el estudiante se motive a despertar sus ideas innovadoras a través de experiencias vivenciales. Y adicionalmente, la motivación que pueda lograr el maestro en el alumno, lo hará almacenar el conocimiento impartido y lo hallará significativo, o sea importante y relevante en su vida diaria.

Por otro lado, **Maslow (1943)**, basa su teoría de la motivación, en las necesidades y los deseos de las personas. Sostiene que puede aplicarse tanto en la vida familiar, como en el trabajo, la política o cualquier otra actividad humana. Define cinco niveles de necesidades y deseos, ordenados en forma ascendente, lo que indica que, en general, primero se debe satisfacer la primera categoría y después las siguientes. Formuló su concepto de jerarquía de necesidades que influyen en el comportamiento humano. Maslow concibió esa jerarquía por el hecho de que el hombre es una criatura que demuestra sus necesidades en el transcurso de la vida. En medida en que el hombre las va satisfaciendo, otras mas elevadas toman el predominio del comportamiento.

Con lo antes citado, se observa la relación que tiene dicha teoría con la presente investigación, debido a que algunas conductas son totalmente aprendidas; precisamente, la sociedad va moldeando en parte la personalidad. Nacemos con un bagaje instintivo, con un equipo orgánico pero, la cultura va moldeando nuestro comportamiento y creando nuestras necesidades. Las normas morales, las leyes, las costumbres, las ideologías y la religión, influyen también sobre la conducta humana y esas influencias quedan expresadas de distintas maneras. Es por ello que se hace necesario que el contexto educativo se apoye en los intereses de los alumnos y conectarlos con los objetivos del aprendizaje o con la misma actividad. Hay muchos docentes que tienden a buscar técnicas interesantes para ellos, pero que no provocan ninguna motivación en los alumnos. Los mismos no se motivan por igual, por lo que es importante buscar y realizar actividades motivadoras que impliquen mayor participación de los estudiantes.

Así mismo, se presenta la teoría de **Vigostky (1978)**, la cual se basa principalmente en el aprendizaje sociocultural de cada individuo y fundamenta la misma con que, el aprendizaje se da por medio de la sociedad y el medio en que se desarrollan las personas. El ser humano debe vivir dentro de una sociedad porque por medio de esta, se da el motor del aprendizaje y por ende el desarrollo. Para que esto se de, es importante tomar en cuenta dos aspectos; el contexto social y la capacidad de imitación, el aprendizaje se da mejor cuando éste se transmite a un grupo y no a una sola persona.

Dentro de su teoría incluye dos leyes: la primera es la ley de doble formación de los procesos psicológicos, Vigostky pensaba que los procesos psicológicos de los seres humanos tiene un origen social, lo que en si quiere

dar a conocer esta ley es que todo proceso psicológico superior aparece dos veces en el desarrollo del ser humano, en el ámbito inter psicológico y en lo intrapsicológico, lo primero se refiere a la relación con los demás y lo segundo a la relación consigo misma, trata de explicar esta ley a partir de la adquisición del lenguaje, 1 a 3 años: el lenguaje tiene una función comunicativa y es interpersonal. 3 a 5/7 años: se da un habla egocéntrica o privada, y acompaña sus acciones. (Es un habla bastante predicativa y omisiva), A partir de 5/7 se da el proceso de interiorización, sus acciones no van acompañadas por el lenguaje este aparece interiorizado lo que lo hace intrapersonal. La segunda ley la denomino nivel del desarrollo real, nivel de desarrollo potencial, y zona de desarrollo potencial, el primero se refiere a es el que se da cuando las actividades las hace uno independientemente. Lo segundo se refiere a cuando necesita la ayuda de alguien pero al final puede lograr hacerlo independientemente. Y lo tercero es la que se da en medio de estos dos niveles, y es en la que establecen relaciones.

De acuerdo con los razonamientos que se han venido realizando, cabe destacar la relación de la teoría antes expuesta con el proyecto. Uno de los principales agentes de socialización en la vida de los individuos y en la historia de la humanidad, ha sido la familia. Realmente, el proceso de socialización se da a través de las instituciones que conforman a la sociedad, la familia en primer lugar, y después, la escuela, la cual, de una u otra manera se va moldeando al alumno con los recursos necesarios. Planteados estos aspectos, se puede interpretar que la Educación Básica tiene por finalidad, no la de impartir educación sino facilitar experiencias que sean agradables al educando para sus procesos de enseñanza y aprendizaje, buscando siempre nuevas alternativas de instrucción o metodologías para proponerlas ante sus estudiantes, para así satisfacer sus necesidades e intereses y contribuir con su crecimiento en sentido general.

Por su parte, **Glenn Doman (1958)**, en su teoría denominada Los Bits de la Inteligencia, buscaba logros a nivel motor e intelectual en los niños. Su realización concreta se encuentra en la utilización de una ilustración, un dibujo muy preciso o una fotografía de buena calidad, que presente una serie de características muy importantes: debe ser preciso, concreto, grande y novedoso; Dicho material necesario consiste en imágenes que representen cualquier elemento de la cultura humana, de la ciencia o de las artes: mamíferos, aves, peces, insectos, flores, árboles, literatos, reyes, pintores, científicos, mapas, banderas, constelaciones, cuadros de los grandes pintores, catedrales, castillos, palacios, estatuas, torres, minerales, fósiles, inventos, instrumentos musicales y otras maravillas del mundo.

Lo habitual en la escuela es dejar este tipo de información para niveles educativos más altos. Cambiar esa costumbre es reconocer que los niños pequeños tienen un interés más universal que nadie. Impulsados por la fuerza tremenda del instinto de supervivencia que les obliga a ser curiosos, quieren conocer todas las maravillas del mundo. Por otra parte tienen más capacidad para aprender esa clase de datos que cuando sean mayores. Es por ello que, conviene darles cuanto antes gran cantidad de estímulos de calidad como un regalo, a modo de siembra, relajadamente, sin crear tensión alguna, sin obligarle, sino jugando. La realización del juego es muy fácil, el primer paso es seleccionar unas cuantas láminas que pertenezcan a la misma categoría; luego se comunica a los niños las reglas del juego, dura sólo unos segundos, se juega tres veces al día y hay que tener los ojos bien abiertos y la boca bien cerrada y se muestran las imágenes velozmente una tras otra diciendo con entusiasmo el nombre correspondiente que está escrito en el reverso de la lámina.

Durante cinco días seguidos se repiten los mismos bits, aunque barajados, al ritmo de uno por segundo, con intervalos largos entre sesión y sesión. Después se cambian por otros sin comprobar que los niños se los saben. Lo único que cuenta es pasárselos bien. Además de esto, se aconseja que las categorías sean muy variadas y que, poco a poco aumente la cantidad de bits que se utilice. De tres a cinco categorías de uno a cinco bits cada una es lo ideal. Los objetivos del juego de los bits de inteligencia son, desarrollar la memoria visual y auditiva y almacenar un rico banco de datos muy interesantes; crear redes neuronales de información mediante la técnica de las categorías de bits; Desarrollar la inteligencia aprendiendo a relacionar unas informaciones con otras; y, Aficionar a los niños a la música, el arte, la botánica, la geografía, la historia, la literatura o la biología.

Es por ello, que la teoría de Glenn Doman da un aporte fundamental a la presente investigación ya que muchas actividades escolares y extraescolares basadas en el impulso de los bits buscan el desarrollo de la inteligencia, tales como, relatos ilustrados con bits conocidos, personajes que constituyen el centro de interés de un período de tiempo, visitas preparadas a parques y museos, cuadros vivos, conciertos, representaciones y muchas otras iniciativas. Son estrategias diferentes y creativas que motivan e impulsan al estudiante en su continuo aprendizaje. Por su parte es pertinente tomar en cuenta esta teoría al momento de diseñar las estrategias para la enseñanza del pasado histórico de Venezuela; ya que las mismas deben ser innovadoras y sobre todo llamar la atención de los niños y niñas.

Bases legales

El Preámbulo de la Constitución de la Republica Bolivariana de Venezuela establece que:

La Educación es un derecho humano y un deber social fundamental, es democrática, gratuita y obligatoria. El Estado la asumirá como función indeclinable y de máximo interés en todos sus niveles y modalidades, y como instrumento del conocimiento científico, humanístico y tecnológico al servicio de la sociedad. La Educación es un servicio público y está fundamentada en el respeto a todas las corrientes del pensamiento, con la finalidad de desarrollar el potencial creativo de cada ser humano y el pleno ejercicio de su personalidad

En este sentido nuestra investigación se fundamenta ya que es importante unir las fuerzas y moldear seres en los cuales la conjunción de energías y talentos permita aportar y seguir creciendo de manera personal, profesional y social. La creatividad es una energía vital. El proceso de crecer es un camino que cada individuo tiene que transitar solo, en forma personal e integralmente. Por tanto, debemos abrir los ojos, todas nuestras percepciones, y conllevarlos con aquellas experiencias que enriquezcan, en un ir y venir, en un cerrar para gestar, y abrir para crecer y crear.

De igual forma el artículo 103, estipula que toda persona tiene derecho a una educación integral, de calidad, permanente, en igualdad de condiciones y oportunidades, sin más limitaciones que las derivadas de sus aptitudes, vocación y aspiraciones.

Este artículo fundamenta la presente investigación ya que la educación impartida debe ser de calidad, con estrategias creativas que permitan la buena comprensión y formación del individuo para mejorar así tanto la capacidad creadora y creativa del docente como la de los educandos.

A si mismo el artículo 108, dicta que:

Los medios de comunicación social, públicos y privados, deben contribuir a la formación ciudadana. El Estado garantizará servicios públicos de radiotelevisión y redes de bibliotecas y de informática, con el fin de permitir el acceso universal a la información. Los centros educativos deben incorporar el conocimiento y aplicación de las nuevas tecnologías, de sus innovaciones, según los requisitos que establezca la ley.

Por otra parte, la Ley Orgánica de Educación en el artículo 3 establece:

La Educación tiene como finalidad fundamental el pleno desarrollo de la personalidad y el logro de un hombre sano, culto, crítico y apto para convivir en una sociedad democrática, justa y libre basada en la familia como célula fundamental y en la valorización del trabajo; capaz de participar activa, consciente y solidariamente en los procesos de transformación social, consustanciado con los valores de la identidad nacional y con la comprensión, la tolerancia, la convivencia y las actitudes que favorezcan el fortalecimiento de la paz entre las naciones y los vínculos de integración y solidaridad latinoamericana.

La presente investigación tiene como base este artículo ya que se desea una sociedad apta para vivir en democracia conjuntamente crítica que conlleven a la pluriculturalidad, esto se irá generando mediante estrategias

que vayan permitiendo la apertura a este tipo de situaciones, las estrategias creativas deben facilitar la formación de alumnos críticos.

Así mismo, el artículo 21 de la educación básica plantea que:

La Educación Básica tiene como finalidad contribuir a la formación integral del educando mediante el desarrollo de sus destrezas y de su capacidad científica, técnica, humanística y artística; cumplir funciones de exploración y de orientación educativa y vocacional e iniciarlos en el aprendizaje de disciplinas y técnicas que le permitan el ejercicio de una función socialmente útil; estimular el deseo de saber y desarrollar la capacidad de ser de cada individuo, de acuerdo con sus aptitudes.

Estas bases legales sustentan la investigación por cuanto afectan la atención en la formación integral que se debe prestar al estudiantado basado en su desarrollo cognitivo que le permita la libertad, pensamiento y razonamiento para el mejor desenvolvimiento de su personalidad como sus relaciones interpersonales con la sociedad.

Definición de Términos Básicos

Aprendizaje Significativo: Ocurre cuando la información nueva por aprender se relaciona con la información previa ya existente en la estructura cognitiva del alumno, de forma no arbitraria ni al pie de la letra; para llevarlo a cabo debe existir una disposición favorable del aprendiz, así como significación lógica en los contenidos o materiales de aprendizaje.

Canciones: es aquella todo que se canta, se trata de la composición en verso o hecha de tal manera que se pueda poner en música.

Creatividad: Es la oportunidad de expresar tu carácter único, es el yo en busca de sí mismo, un yo que, en este proceso, se configura constantemente. La creatividad requiere un trabajo constante, donde la originalidad, la fluidez, la imaginación, la flexibilidad, la capacidad para elaborar, se fusiona para ser un individuo creativo.

Cuentos: es una narración breve de hechos imaginarios o reales, protagonizada por un grupo reducido de personajes.

Estrategias de Aprendizaje: Procedimiento que el alumno utiliza en forma deliberada, flexible y adaptativa, para mejorar sus procesos de aprendizaje significativo.

Estrategias de Enseñanza: Procedimientos y arreglos que los agentes de enseñanza utilizan de forma flexible y estratégica para promover la mayor cantidad y calidad de aprendizajes significativos en los alumnos.

Estrategia Tradicional: Es cuando las herramientas o pericias a utilizar, no tienen ningún carácter innovador y, por lo tanto, también es muy repetitiva, lo cual repercute directamente en la poca o casi nula utilización de estrategias y, por ende, repercute en la motivación de los alumnos.

Grupo: Compendio de individuos que interactúan entre sí, con una meta u objetivo en común, habiendo una intercomunicación recíproca entre los participantes.

Juegos: ordenadores educativos pueden llegar a ser una herramienta muy eficaz para enseñar cosas concretas a personas de todas las edades.

Mimos: es la parte de las artes escénicas que utiliza la mímica como forma de expresión artística. Muchos mimos renuncian al uso del lenguaje hablado en sus actuaciones, rechazando con frecuencia el uso de cualquier tipo de sonido y objetos.

Originalidad: Es la creación de productos inusuales que, por lo general, se salen de la norma pre-establecida. La originalidad se puede enseñar y, al igual que muchas otras cosas, suele mejorar con la edad. La originalidad nace de una modificación constante a lo largo de un período largo de tiempo.

Es el resultado de enfrentarnos constantemente a problemas y darles una solución original.

Papiroflexia: es el arte de origen japonés del plegado de papel, para obtener figuras de determinadas formas.

Película: es una obra audiovisual, fijada en cualquier medio o soporte, en cuya elaboración quede definida la labor de creación, producción, montaje que esta destinada, en primer término, a su explotación comercial en salas de cine.

Rendimiento Escolar: Es la actitud de los alumnos y el profesor para plantear y responder a las nuevas situaciones educativas dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.

Teatro de sombras: es el arte de proyectar una escena o de transmitir un mensaje, a través de las sombras mediante un cono de luz.

Títere: Es un objeto inanimado que, mediante la interacción del ser humano, cobra vida a través de la animación de objetos.

Títeres dactilares: Se trata de crearle vida, a tus dedos, directamente pegadas a las yemas, de manera que puedas moverlo con la finalidad de crear historias.

Tabla de Especificaciones

Objetivo General	VARIABLES	Definición Nominal	Definición Real	Definición Operacional	Items	
Proponer un manual de estrategias creativas para la enseñanza del pasado histórico de Venezuela en la Primera Etapa de Educación Básica específicamente de la Unidad Educativa “Nuestra Señora del Carmen” en el municipio Naguanagua estado Carabobo.	Estrategias Creativas	Es el conjunto de actividades que se apoyan en ideas originales para facilitar la enseñanza.	Actividades	Cuentos	1	
					2	
				Títeres Dactilares	3	
					4	
				Mimos	5	
				Teatro de sombra	6	
				Papiroflexia	7	
				Películas	8	
				Canciones	9	
					10	
				Juegos	11	
					12	
	Ideas Originales				Creatividad	13
						14
					Imaginación	15
					Innovación	16
						17
	Enseñanza del pasado histórico de Venezuela.		Es uno de los bloques de contenidos que se encuentra en el Currículo Básico Nacional y comprende todos los hechos que han marcado la historia de Venezuela	Contenidos de Historia de Venezuela	Conceptuales	18
						19
					Procedimentales	20
						21
					Actitudinales	22
						23

CAPITULO III

MARCO METODOLÓGICO

Fidias (1999), se refiere a la metodología como aquello que... “incluye el tipo o tipos de investigación, las técnicas y los procedimientos que serán utilizados para llevar a cabo la indagación. El cómo se realizará el estudio para responder al problema planteado.” (p.45). De acuerdo con esto se presenta:

Diseño de la Investigación.

Para Fidias (1999), el diseño de la investigación es... “la estrategia que adopta el investigador para responder al problema planteado.” (p.47). De allí, el presente proyecto se encuentra enmarcado dentro de la investigación de campo, que para el autor citado consiste en... “la recolección de datos directamente de la realidad donde ocurren los hechos, sin manipular o controlar variable alguna.” (p.48). Con respecto al presente proyecto, la información será recolectada en las aulas de clase de la Unidad Educativa “Nuestra Señora del Carmen” ubicada en el Municipio Naguanagua del Estado Carabobo.

Nivel de la Investigación.

De acuerdo con Fidias (1999), el nivel de la investigación... “se refiere al grado de profundidad con que se aborda un sujeto o fenómeno.” (p.45). En concordancia con esto, la presente investigación está ubicada en el nivel descriptivo que para el autor citado no es más que aquella que consiste en...

“la caracterización de un hecho, fenómeno o grupo con el fin de establecer su estructura o comportamiento.” (p.46). De allí, la presente investigación describe específicamente las estrategias que utilizan los docentes de la primera etapa de Educación Básica para abordar la enseñanza del pasado histórico de Venezuela.

Modalidad de Estudio.

El presente trabajo se encuentra enmarcado en la modalidad de Proyecto Factible, Al respecto el Manual de Trabajo de Grado, de Maestrías y Tesis Doctorales de la Universidad Experimental Libertador (2003), señala que “es una propuesta basada en la factibilidad para la resolución de un problema dado. Puede referirse a la formulación de políticas, programas, técnicas, métodos y procesos” (p7). En cuanto al presente estudio, el proyecto factible busca una solución viable a una problemática del sector educativo a través del diseño de un manual de estrategias creativas que mejoren la enseñanza del pasado histórico en la Primera Etapa de Educación Básica.

Fases del Proyecto.

En atención a la modalidad de investigación que se está trabajando, la propuesta se desarrolló en tres grandes fases, a fin de cumplir con los requisitos involucrados en un proyecto factible y que son la base a la hora de la elaboración de la propuesta.

Fase I. Diagnóstico de Necesidades.

En esta primera fase se realizó un diagnóstico de la realidad existente, a fin de detectar la necesidad de la creación de estrategias creativas para la

enseñanza del pasado histórico de Venezuela en la primera etapa de Educación Básica. La realidad fue percibida a través de vivencias y observaciones directas en las aulas de clase de la Unidad Educativa “Nuestra Señora del Carmen”, en las cuales se evidenció el bajo nivel de creatividad por parte de los docentes a la hora de la enseñanza del pasado histórico de Venezuela.

Fase II. Factibilidad.

Una vez realizado el diagnóstico, se determinó la factibilidad para la elaboración de la propuesta sobre las estrategias creativas para la enseñanza del pasado histórico de Venezuela en la primera etapa de Educación Básica, con el fin de atender la necesidad observada acerca de propiciar cambios en el aula que logren niveles de excelencia en la práctica pedagógica.

Fase III. Diseño de la Propuesta.

Luego de haber determinado la factibilidad se dio paso al diseño y elaboración de la propuesta, la cual consta de estrategias creativas para la enseñanza del pasado histórico de Venezuela, que podrá ser utilizado por los docentes de la primera etapa de Educación Básica. Lo cual se consideró factible ya que no requiere de grandes esfuerzos económicos, humanos ni técnicos.

Población.

Según Morales (1994), la población o universo se refiere... “al conjunto para el cual serán válidas las conclusiones que se obtengan: a los elementos

o unidades (personas, instituciones o cosas) involucradas en la investigación.” (p.17). En este orden de ideas, la población del presente proyecto está representada por los docentes de la primera etapa de Educación Básica específicamente de la Unidad Educativa “Nuestra Señora del Carmen”. La cual se presenta a continuación.

Cargo	Grado	Cantidad
Docente	Primero	1
Docente	Segundo	1
Docente	Tercero	1
Totales	--	3

Cuadro N° 1

Fuente: Ordoñez M. y Sosa N. (2010)

Sujeto de Estudio.

Para Morales (1994), el sujeto de estudio... “es un subconjunto representativo de un universo o población.” (p.54). De este modo, el sujeto de estudio de la presente investigación esta representada por la totalidad de la población, que comprenden la primera etapa de Educación Básica de la Unidad Educativa “Nuestra Señora del Carmen” ubicada en el Municipio Naguanagua del Estado Carabobo.

Técnica de recolección de datos.

Para Arias (1999), las técnicas de recolección de datos son... “las distintas formas o maneras de obtener la información”. De acuerdo con esto, el presente proyecto utilizará como técnica de recolección de datos la

encuesta que, según Lazarsfeld (1971), es una técnica que permite explorar sistemáticamente lo que otras personas saben, sienten, profesan o creen.

Instrumento de recolección de datos.

De acuerdo con Fidias (1999), los instrumentos de recolección de datos son... “Los medios materiales que se emplean para recoger y almacenar la información”. En este orden de ideas, el presente estudio tendrá como instrumento de recolección de datos el cuestionario que consta de veintitrés preguntas policotómicas.

Confiabilidad

Cálculo del Coeficiente de Confiabilidad, Alfa de Cronbach, para el cuestionario aplicado a los docentes de la primera etapa de la Escuela Básica “Santa Ana”.

A continuación, se presenta el cálculo de confiabilidad de la prueba piloto aplicada a los docentes de la primera etapa de Educación Básica de la Escuela Básica “Santa Ana” Para el cálculo de confiabilidad se seleccionó un subgrupo piloto de 03 estudiantes, los cuales representan el total de la muestra de estudio.

Al estar el instrumento estructurado en base a selección múltiple utilizando la escala de Lickert, se decidió aplicar la fórmula del coeficiente de confiabilidad interna Alfa Cronbach. Este método arroja una correlación entre los ítems que conforman al instrumento. Mientras más alta sea la correlación interna mayor será la confiabilidad del instrumento.

Para interpretar el coeficiente de confiabilidad se utiliza la tabla de correlaciones de Pearson la cual define el grado y el sentido de las correlaciones. Se toma solo la parte positiva de dicha tabla, ya que la confiabilidad es un valor que se ubica entre 0 y 1 positivo (0 - 1), esto implica que la confiabilidad siempre debe presentar sentido positivo de lo contrario se interpreta que hay un grave error en su cálculo o grandes defectos en el diseño del instrumento. En relación al grado de la correlación este es importante porque define el nivel de confiabilidad del instrumento. Para que sea confiable un instrumento debe tomarse en cuenta su naturaleza.

Por una parte los instrumentos que miden conocimientos, por ejemplo una prueba objetiva o un test académico, para ser considerados confiables deben presentar un confiabilidad entre 0,61 y 0,99 es decir, debe ubicarse la correlación en el grado de alta o muy alta. En el caso de los instrumentos que miden opiniones o tendencias, por ejemplo una encuesta, por ser estos más abiertos con respecto a la información, el análisis debe ser más riguroso. Para considerar confiable a un instrumento de medición de opiniones la correlación debe tener un grado entre 0,81 y 0,99 así se toma en cuenta un grado de relación entre ítems mayor.

A continuación se presenta la tabla de interpretación de correlaciones de Pearson, la cual muestra el sentido y el grado de la correlación:

Coeficiente de Correlación	Grado de la correlación
0	NULA
±0.01- ±0.20	Muy Baja
±0.21- ± 0.40	Baja

$\pm 0.41 - \pm 0.60$	Moderada
$\pm 0.61 - \pm 0.80$	Alta
$\pm 0.81 - \pm 0.99$	Muy Alta
1	Perfecta

A continuación se presenta el procedimiento de cálculo del coeficiente de confiabilidad Alfa de Cronbach (α)

Tabla de Valores.

Sujeto/Item	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	Xi
1	4	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	3	4	4	4	4	4	4	4	1	1	1	2	54
2	3	2	1	1	1	1	1	2	3	2	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	64
3	4	3	2	1	1	1	1	1	2	2	2	3	4	3	4	2	4	4	4	4	3	3	4	62
Sumatoria	11	6	4	3	3	3	3	5	7	6	7	9	12	11	12	9	12	12	12	8	7	8	10	180
Promedio	3,667	2	1,3	1	1	1	1	1,7	2,33	2	2,3	3	4	3,7	4	3	4	4	4	2,7	2,3	2,7	3,33	
Desv Tipica item	0,577	1	0,6	0	0	0	0	0,6	0,58	0	0,6	0	0	0,6	0	1	0	0	0	1,5	1,2	1,5	1,15	
Varianza item	0,333	1	0,3	0	0	0	0	0,3	0,33	0	0,3	0	0	0,3	0	1	0	0	0	2,3	1,3	2,3	1,33	28
																								11,333

Valores Asignados a la Escala			
		k	23
1	Nunca	var item	11,33
		var total	28
2	Casi Nunca	k/k-1	1,045
3	Casi Siempre	var it /var total	0,405
		corchete	0,595
4	Siempre	alpha de cronbach	0,622

Cálculo del Coeficiente de Confiabilidad Alfa de Cronbach.

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{\sum \delta_I^2}{\delta_T^2} \right]$$

α = Coeficiente de Alpha de Cronbach

k = Número de ítems.

$\sum \delta_I^2$ = Sumatoria de la Varianza por Ítems

δ^2 = Varianza total.

Datos.

n = 03 personas

α = ?

k = 23

$\sum \delta_I^2$ = 11,33

δ^2 = 28

Cálculo:

$$\alpha = \frac{23}{23-1} \left[1 - \frac{11,33}{28} \right]$$

$$\alpha = \frac{23}{22} * [1 - 0,405]$$

$$\alpha = 1,045 * 0,595$$

$$\alpha = 0,622 \approx 0,62$$

Resultado:

Al aplicarle el método Alfa de Cronbach de prueba de confiabilidad interna de un instrumento, aplicado a una muestra piloto de 3 docentes de la primera etapa de Educación Básica de la Escuela Básica “Santa Ana”, se obtiene como resultado un coeficiente **Alfa (α)**, de 0,62 lo que la ubica dentro de la escala de Correlaciones (r) en el rango señalado como “ALTA” (0,61 – 0,80) se puede concluir que el instrumento es confiable con Alfa de Cronbach de 0,62. También puede interpretarse que de cada 100 veces que se aplique el instrumento en 62 ocasiones arrojará resultados similares lo que le otorga un efectivo grado moderado de confiabilidad ya que para tener una alta confiabilidad es necesario un coeficiente de más de 0,81 ya que el instrumento persigue recoger opiniones.

Cálculo Con Programa Estadístico (SPSS)

Como respaldo a la información arrojada por el cálculo de Alfa de Cronbach que se acaba de mostrar, se ha procedido a calcular el coeficiente con el programa estadístico SPSS, en su versión 7.5, obteniéndose el siguiente cuadro resumen:

```
► Análisis de fiabilidad

***** Method 1 (space saver) will be used for this analysis *****

RELIABILITY ANALYSIS - SCALE (ALPHA)

Reliability Coefficients

N of Cases =      3,0                N of Items = 23

Alpha =      ,6223
```

Se observa en el cuadro resumen los siguientes datos: Número de Casos o muestra piloto (N of Cases) que es igual a 03; Número de Ítems o preguntas (Nº of Ítems) que es igual a 23; arrojó igualmente el coeficiente de Alfa de Cronbach (Alpha) el cual fue de 0,6223, el cual se corresponde con el desarrollo de la fórmula de Alfa de Cronbach.

En vista del resultado obtenido en el análisis de la prueba piloto, realizada en base al coeficiente de confiabilidad, Alfa de Cronbach, el cual realiza una

correlación interna entre los ítems, se considera no confiable el instrumento señalado para los fines de la presente de investigación.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

Tabla N° 1

Variable: Estrategias Creativas.

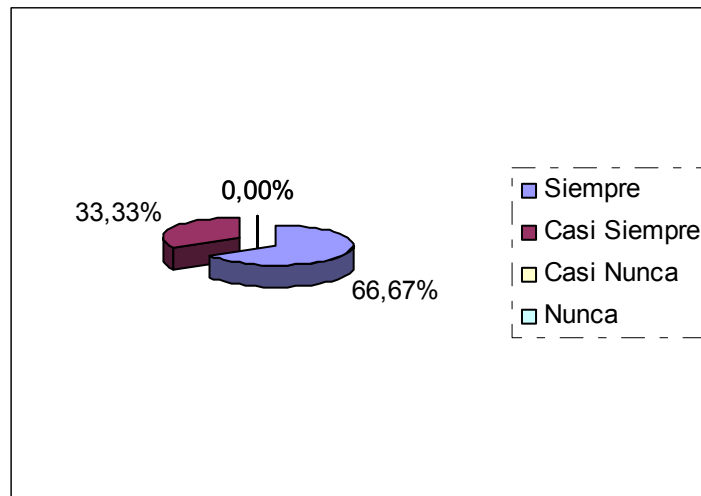
Dimensión: Actividades.

Indicador: Cuentos.

ITEM	OPCIÓN DE RESPUESTA								TOTAL	
	Siempre		Casi Siempre		Casi Nunca		Nunca		f	%
	f	%	F	%	f	%	F	%		
Efectúa actividades donde aplica el cuento como estrategia educativa.	2	66,67	1	33,33	0	0	0	0	3	100

Fuente: Ordoñez M. y Sosa N. (2010)

Gráfico N° 1



Interpretación del gráfico N°1

En cuanto a la variable estrategias creativas, con respecto a la dimensión actividades se evidenció que dos (2) personas, que corresponden al 66,67 %

de la muestra, respondieron que siempre efectúan actividades donde aplican el cuento como estrategia educativa, mientras que un (1) docente, que equivale al 33,33% de la muestra, respondió que casi siempre efectúa las actividades anteriormente mencionadas. En este sentido, Bruno Bettelheim en su libro “El psicoanálisis de los cuentos de hadas” menciona que en los cuentos maravillosos se logra la realización milagrosa de los deseos y pedidos, en ocasiones el cuento permite que la persona se conozca mejor y descubra los recursos ocultos que tiene en su interior, que le permitirá operar cambios. Es por ello, que es de gran importancia que los docentes utilicen el cuento como estrategia, ya que el mismo encierra un mensaje afectivo y cognitivo que permite que el niño aprenda de una manera más fresca, logrando de este modo un aprendizaje significativo.

Tabla N° 2

Variable: Estrategias Creativas.

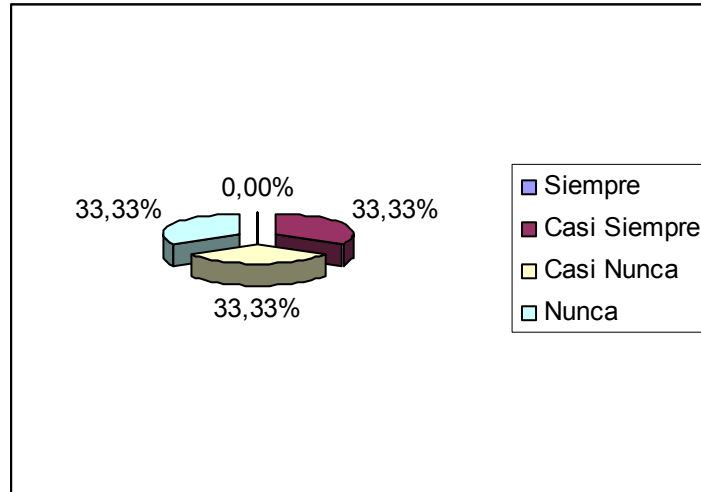
Dimensión: Actividades.

Indicador: Cuentos.

ITEM	OPCIÓN DE RESPUESTA								TOTAL	
	Siempre		Casi Siempre		Casi Nunca		Nunca		f	%
F	%	f	%	f	%	f	%	f		
Realiza actividades en donde los estudiantes construyan cuentos a partir de contenidos vistos en clase	0	0	1	33,33	1	33,33	1	33,33	3	100

Fuente: Ordoñez M. y Sosa N. (2010)

Gráfico N° 2



Interpretación del Gráfico N° 2

En cuanto a la variable estrategias creativas con respecto a la dimensión actividades, se evidenció que sólo un (1) docente que corresponde al 33,33% de la muestra, respondió que casi siempre realiza actividades en donde los estudiantes construyan cuentos a partir de contenidos vistos en clase; por su parte un (1) docente que corresponde al 33,33% de la muestra, respondió que casi nunca realiza este tipo de actividades; mientras que uno (1), que corresponde al 33,33% restante de la muestra, respondió que nunca realiza las actividades antes mencionadas. En este sentido, la utilización de cuentos como estrategias para el proceso de enseñanza-aprendizaje busca la motivación tanto afectiva como cognitiva del alumno, dándole vida y dinamismo a cualquier temática que se trabaje en el aula de clases, es por ello que se debe hacer énfasis con los docentes ya que es de suma importancia la incorporación de este tipo de estrategias dentro de las aulas para que se le de apertura a una formación holística, crítica y significativa al estudiante.

Tabla N° 3

Variable: Estrategias Creativas.

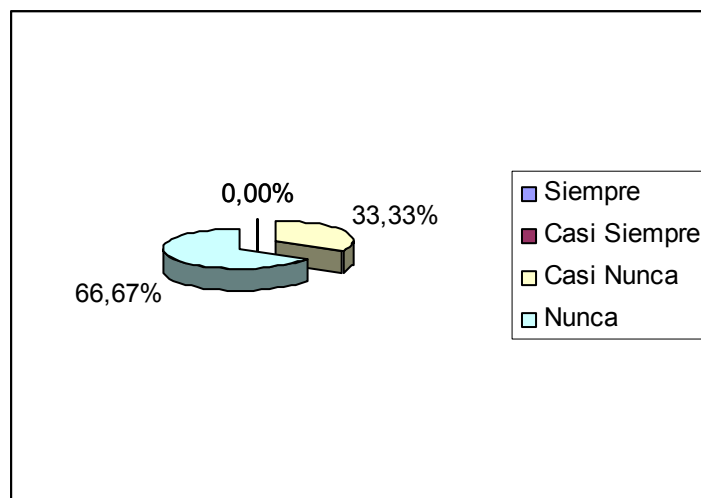
Dimensión: Actividades.

Indicador: Títere dactilar.

ITEM	OPCIÓN DE RESPUESTA								TOTAL	
	Siempre		Casi Siempre		Casi Nunca		Nunca			
Utiliza el títere dactilar para facilitar la enseñanza en los alumnos.	f	%	f	%	f	%	F	%	f	%
		0	0	0	0	1	33,33	2	66,67	3

Fuente: Ordoñez M. y Sosa N. (2010)

Gráfico N° 3



Interpretación del Gráfico N° 3

En cuanto a la variable estrategias creativas, con respecto a la dimensión actividades se evidenció que sólo un (1) docente que corresponde al 33,33% de la muestra, respondió casi nunca utiliza el títere dactilar para facilitar la enseñanza en los alumnos; mientras que dos (2) docentes que corresponden al 66,67% restante de la muestra, respondieron que nunca utilizan el

mencionado recurso. En la presente gráfica se evidencia la no aplicación de estrategias distintas y creativas por parte de los docentes, es por ello que se considera importante que los mismos utilicen este tipo de estrategias ya que permitirán que el niño se divierta, juegue, pueda mejorar su lenguaje y enriquecer su vocabulario aprendiendo sobre la historia de Venezuela; estas estrategias despiertan el interés del niño, lo motivan a estudiar, dan apertura a que el niño realice la asimilación, acomodación y adaptación de los conocimientos previos con los que irá adquiriendo durante el desarrollo de la estrategia.

Tabla N° 4

Variable: Estrategias Creativas.

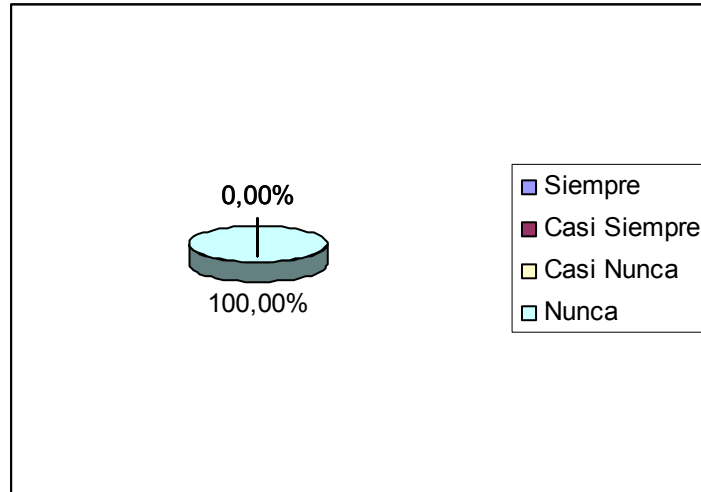
Dimensión: Actividades.

Indicador: Títeres Dactilares.

ITEM	OPCIÓN DE RESPUESTA								TOTAL	
	Siempre		Casi Siempre		Casi Nunca		Nunca		f	%
Asigna actividades en las cuales los educandos deban elaborar dramatizaciones con títeres dactilares.	f	%	f	%	f	%	F	%		
		0	0	0	0	0	0	3	100	3

Fuente: Ordoñez M. y Sosa N. (2010)

Gráfico N° 4



Interpretación del Gráfico N° 4

En cuanto a la variable estrategias creativas, con respecto a la dimensión actividades, se evidenció que la totalidad de la muestra respondió que nunca asignan actividades en las cuales los educandos deban elaborar dramatizaciones con títeres dactilares, haciendo notar que los docentes se están quedando con las estrategias del pasado y las mismas no van acompañadas con las inquietudes del niño de hoy, es por ello que es importante señalar el rol que tiene el mismo en la ejecución de este tipo de estrategias, ya que será el protagonista al realizar sus propios títeres, manipularlos ensayando diferentes movimientos, interactuando con los títeres de sus compañeros, improvisando diálogos, pensando en un guión asistido por la docente, dramatizando cuentos, entre muchas otras. Todas esas actividades se fundamentan en la nueva ética de la educación, que tiende a hacer del niño y del individuo en general, protagonista de su propio aprendizaje y su desarrollo cultural.

Tabla N° 5

Variable: Estrategias Creativas.

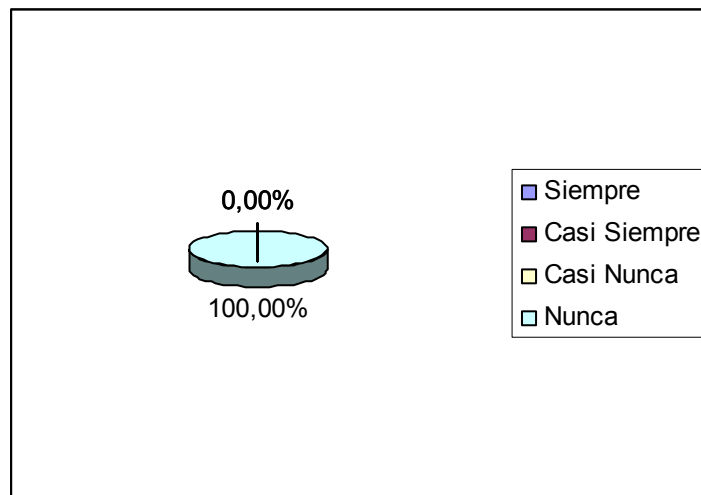
Dimensión: Actividades.

Indicador: Mimos.

ITEM	OPCIÓN DE RESPUESTA								TOTAL	
	Siempre		Casi Siempre		Casi Nunca		Nunca		f	%
f	%	f	%	f	%	F	%			
Utiliza el mimo como estrategia educativa	0	0	0	0	0	0	3	100	3	100

Fuente: Ordoñez M. y Sosa N. (2010)

Gráfico N° 5



Interpretación del Gráfico N° 5

En cuanto a la variable estrategias creativas, con respecto a la dimensión actividades, se evidenció que la totalidad de la muestra respondió que nunca utilizan el mimo como estrategia educativa, colocando nuevamente en evidencia la poca creatividad por parte de los docentes a la

hora de planificar estrategias distintas que despierten el interés del alumnado; es por ello que utilizar el mimo como estrategia educativa se fundamenta con el hecho de que permite al niño utilizar los recursos expresivos del cuerpo y el movimiento de forma estética creativa y autónoma, comunicando sensaciones, emociones e ideas; se debe abordar sobre todo el movimiento cargado de significado, el gesto que se ejecuta con una intención comunicacional. Es por ello que es necesaria la aplicación de estas estrategias dentro de las aulas de clase ya que no sólo se trabaja con los contenidos programáticos sino que por el contrario se está en constante formación del ser en general.

Tabla N° 6

Variable: Estrategias Creativas.

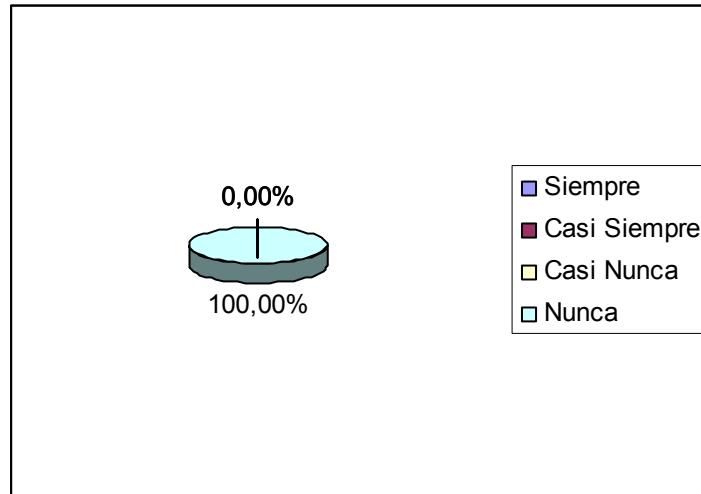
Dimensión: Actividades.

Indicador: Teatro de Sombra.

ITEM	OPCIÓN DE RESPUESTA								TOTAL	
	Siempre		Casi Siempre		Casi Nunca		Nunca		f	%
Realiza actividades con teatro de sombras para explicar algún contenido programático.	f	%	f	%	f	%	F	%		
		0	0	0	0	0	0	3	100	3

Fuente: Ordoñez M. y Sosa N. (2010)

Gráfico N° 6



Interpretación del Gráfico N° 6

En cuanto a la variable estrategias creativas, con respecto a la dimensión actividades, se evidenció que la totalidad de la muestra respondió que nunca utilizan el teatro de sombra para explicar algún contenido programático. Se hace notar la ausencia de estrategias innovadoras por parte de los educadores, es por ello que se considera oportuno la facilitación de estrategias nuevas que incentiven al alumno a estudiar e indagar; por su parte el teatro de sombra aporta numerosas ideas y recursos para el trabajo del aula, ya que permite al alumno primeramente salir a escena sin ser visto directamente, esto les da soltura y seguridad en si mismos; además de esto, aprender la historia de una manera distinta y significativa.

Tabla N° 7

Variable: Estrategias Creativas.

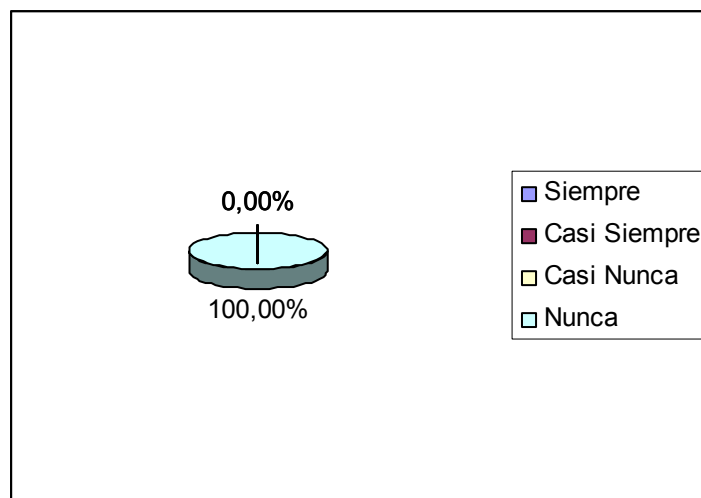
Dimensión: Actividades.

Indicador: Papiroflexia.

ITEM	OPCIÓN DE RESPUESTA								TOTAL	
	Siempre		Casi Siempre		Casi Nunca		Nunca		f	%
f	%	f	%	f	%	F	%			
Utiliza la papiroflexia como estrategia para transmitir contenidos programáticos.	0	0	0	0	0	0	3	100	3	100

Fuente: Ordoñez M. y Sosa N. (2010)

Gráfico N° 7



Interpretación del Gráfico N° 7

En cuanto a la variable estrategias creativas, con respecto a la dimensión actividades, se evidenció que la totalidad de la muestra respondió que nunca utilizan la papiroflexia como estrategia para transmitir contenidos programáticos. Es importante que los docentes manipulen la papiroflexia al momento de dar un contenido determinado, ya que de una manera creativa y

práctica los niños puedan construir su propio conocimiento a la vez que desarrollan su motricidad fina, además de que en la medida que el niño se divierte y juega, aprende sobre el pasado histórico venezolano.

Tabla N° 8

Variable: Estrategias Creativas.

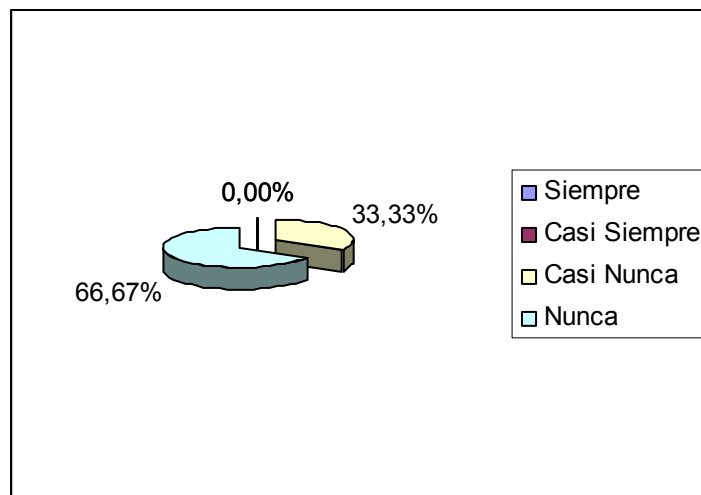
Dimensión: Actividades.

Indicador: Películas.

ITEM	OPCIÓN DE RESPUESTA								TOTAL	
	Siempre		Casi Siempre		Casi Nunca		Nunca			
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Asigna películas que permitan al alumno una mayor comprensión de contenidos vistos.	0	0	0	0	1	33,33	2	66,67	3	100

Fuente: Ordoñez M. y Sosa N. (2010)

Gráfico N° 8



Interpretación del Gráfico N° 8

En cuanto a la variable estrategias creativas, con respecto a la dimensión actividades, se evidenció que sólo un (1) docente, que corresponde al 33,33% de la muestra, respondió que casi nunca asigna películas que permitan al alumno una mayor comprensión de contenidos vistos; mientras que dos (2) docentes, que corresponden al 66,67% restante de la muestra, contestaron que nunca asigna este tipo de actividades; haciendo notar que la planificación del docente de hoy en día está desligada de las inquietudes actuales de los niños, de igual forma el docente deja de lado un recurso que puede tener a su favor como lo son las películas, las cuales pueden dar un aporte educativo, divertido y ameno en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Tabla N° 9

Variable: Estrategias Creativas.

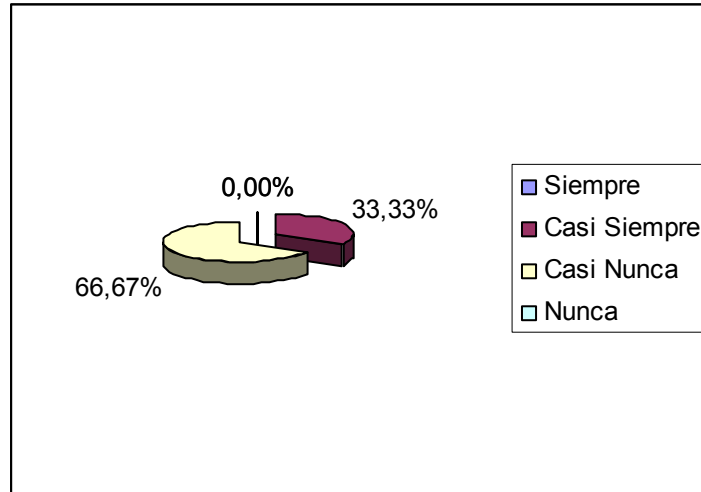
Dimensión: Actividades.

Indicador: Canciones.

ITEM	OPCIÓN DE RESPUESTA								TOTAL	
	Siempre		Casi Siempre		Casi Nunca		Nunca		f	%
Utiliza canciones como estrategias para transmitir contenidos programáticos.	f	%	f	%	f	%	F	%		
		0	0	1	33,33	2	66,67	0	0	3

Fuente: Ordoñez M. y Sosa N. (2010)

Gráfico N° 9



Interpretación del Gráfico N° 9

En cuanto a la variable estrategias creativas, con respecto a la dimensión actividades, se evidenció que sólo un (1) docente que corresponde al 33,33% de la muestra respondió que casi siempre utiliza canciones como estrategia para transmitir contenidos programáticos, mientras que dos (2) participantes que corresponden al 66,67% restante de la muestra respondieron que casi nunca utiliza el recurso anteriormente mencionado. Se considera importante la utilización de esta estrategia por parte de los docentes debido a que las canciones ayudan a que el proceso de enseñanza -aprendizaje sea ameno y despierte el interés por parte de los educandos así como también permiten la memorización de una manera divertida.

Tabla N° 10

Variable: Estrategias Creativas.

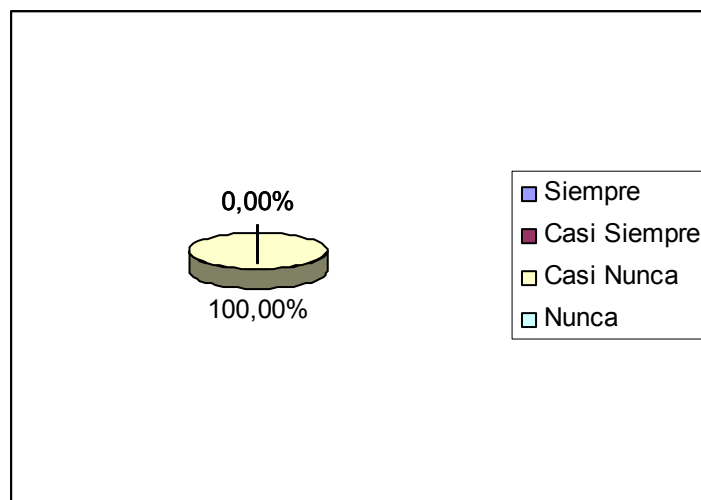
Dimensión: Actividades.

Indicador: Canciones.

ITEM	OPCIÓN DE RESPUESTA								TOTAL	
	Siempre		Casi Siempre		Casi Nunca		Nunca		f	%
	f	%	f	%	f	%	F	%		
Realiza actividades con canciones para que los alumnos memoricen datos importantes.	0	0	0	0	3	100	0	0	3	100

Fuente: Ordoñez M. y Sosa N. (2010)

Gráfico N° 10



Interpretación del Gráfico N° 10

En cuanto a la variable estrategias creativas, con respecto a la dimensión actividades, se evidenció que la totalidad de la muestra respondió que casi nunca realizan actividades con canciones para que los alumnos memoricen datos importantes, esto demuestra que los docentes no están variando las estrategias, sino que por el contrario imparten clases monótonas que no dan

la apertura a que los alumnos aprendan de una manera divertida, distinta en la que el aprendizaje significativo sea el objetivo primordial.

Tabla N° 11

Variable: Estrategias Creativas.

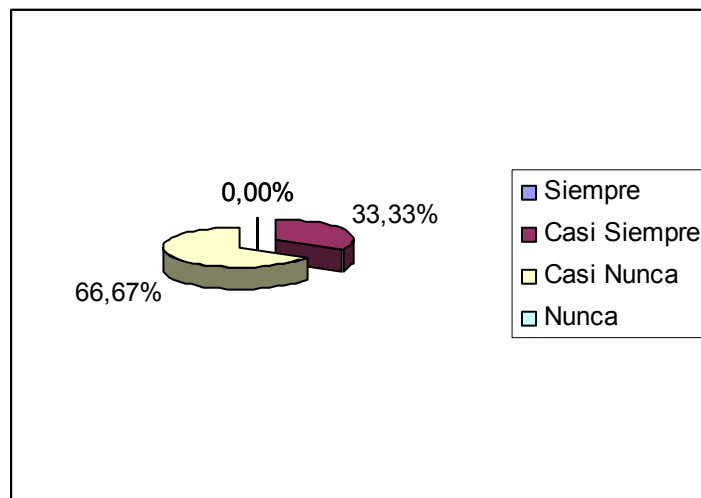
Dimensión: Actividades.

Indicador: Juegos

ITEM	OPCIÓN DE RESPUESTA								TOTAL	
	Siempre		Casi Siempre		Casi Nunca		Nunca			
	f	%	f	%	f	%	F	%	f	%
Elabora juegos que motiven al alumno a incorporarse en las actividades académicas.	0	0	1	33,33	2	66,67	0	0	3	100

Fuente: Ordoñez M. y Sosa N. (2010)

Gráfico N° 11



Interpretación del Gráfico N° 11

En cuanto a la variable estrategias creativas, con respecto a la dimensión actividades, se evidenció que un (1) docente que corresponde al 33,33% de

la muestra respondió que casi siempre elabora juegos que motiven al alumno a incorporarse en las actividades académicas; mientras que dos (2) docentes que corresponden al 66,67% restante de la muestra respondieron que no elaboran el tipo de actividades anteriormente mencionadas. Cabe destacar que en el proceso educativo, los docentes deberían tomar en cuenta la elaboración de juegos al momento de impartir una clase ya que ellos permiten que el alumnado obtengan un aprendizaje significativo, divirtiéndose y aun más cuando se habla del pasado histórico en el cual los niños deben memorizar fechas, hechos importantes que hayan marcado la historia de Venezuela, así como hacerse críticos para entender el pasado y poder comprender el presente.

Tabla N° 12

Variable: Estrategias Creativas.

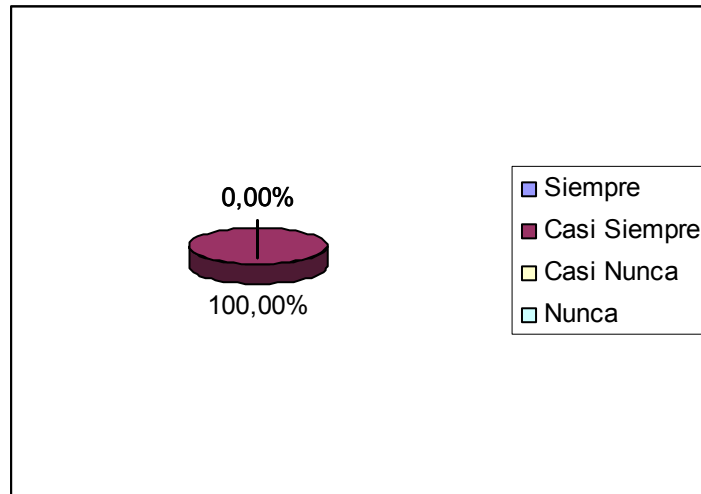
Dimensión: Actividades.

Indicador: Juegos.

ITEM	OPCIÓN DE RESPUESTA								TOTAL	
	Siempre		Casi Siempre		Casi Nunca		Nunca		f	%
	f	%	f	%	f	%	F	%		
Aplica juegos como herramientas para facilitar el aprendizaje.	0	0	3	100	0	0	0	0	3	100

Fuente: Ordoñez M. y Sosa N. (2010)

Gráfico N° 12



Interpretación del Gráfico N° 12

En cuanto a la variable estrategias creativas, con respecto a la dimensión actividades, se evidenció que la totalidad de la muestra respondió que casi siempre aplica juegos para facilitar el aprendizaje, es importante señalar que los juegos acercan al niño al pensamiento hipotético deductivo, desarrolla cualquier tipo de inteligencia, le permiten analizar informaciones dadas, desarrollan destrezas como la deducción y comprobación entre muchas otras.

Tabla N° 13

Variable: Estrategias Creativas.

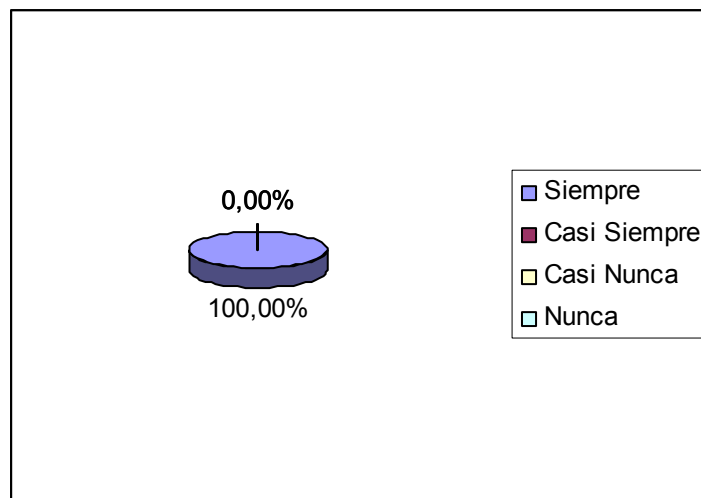
Dimensión: Ideas Originales.

Indicador: Creatividad.

ITEM	OPCIÓN DE RESPUESTA								TOTAL	
	Siempre		Casi Siempre		Casi Nunca		Nunca			
Utiliza la creatividad a la hora de planificar las actividades académicas.	f	%	f	%	f	%	F	%	F	%
		3	100	0	0	0	0	0	0	3

Fuente: Ordoñez M. y Sosa N. (2010)

Gráfico N° 13



Interpretación del Gráfico N° 13

En cuanto a la variable estrategias creativas, con respecto a la dimensión ideas originales, se evidenció que la totalidad de la muestra respondió que siempre utiliza la creatividad a la hora de planificar las actividades académicas. Es necesario hacer notar que los docentes expresan no aplicar estrategias creativas más sin embargo, formulan ser creativos a la hora de elaborar la planificación de las clases; es importante resaltar que un docente creativo es aquel que tiene capacidad para estimular los sentidos y los poderes del pensamiento imaginativo y dirigirlos a objetivos deseables.

Tabla N° 14

Variable: Estrategias Creativas.

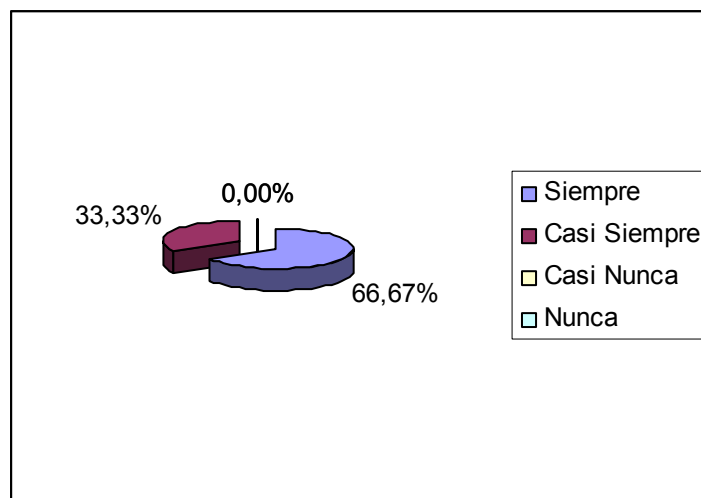
Dimensión: Ideas Originales.

Indicador: Creatividad.

ITEM	OPCIÓN DE RESPUESTA								TOTAL	
	Siempre		Casi Siempre		Casi Nunca		Nunca			
	f	%	f	%	f	%	F	%	f	%
Las actividades que aplica a los alumnos les dan la apertura de poner en práctica la creatividad.	2	66,67	1	33,33	0	0	0	0	3	100

Fuente: Ordoñez M. y Sosa N. (2010)

Gráfico N° 14



Interpretación del Gráfico N° 14

En cuanto a la variable estrategias creativas, con respecto a la dimensión ideas originales, se evidenció que dos (2) docentes que corresponden el 66,67% de la muestra respondieron que las actividades que aplican a los alumnos siempre les dan la apertura de poner en práctica la creatividad; mientras que un (1) docente que corresponde al 33,33% restante de la

muestra respondió que casi siempre realiza este tipo de actividades. Es importante resaltar que el docente debe tener la habilidad para organizar la situación de la clase y el programa diario y así proporcionar el tiempo necesario para desarrollar las habilidades creativas a través de la exploración, manipulación, descubrimiento, planificación y creación.

Tabla N° 15

Variable: Estrategias Creativas.

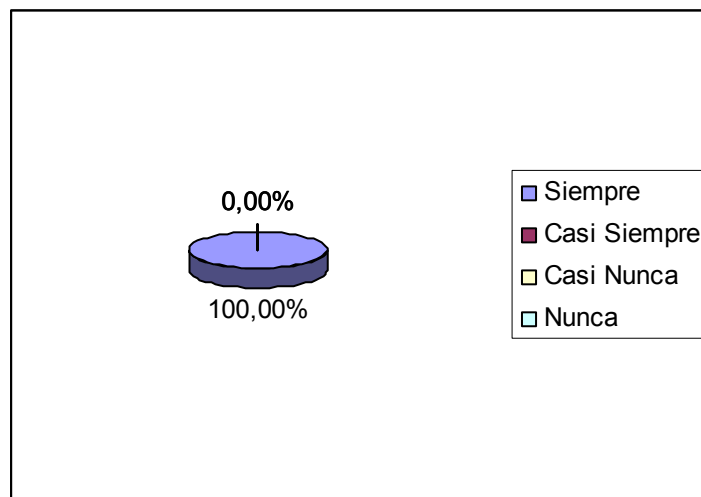
Dimensión: Ideas Originales.

Indicador: Imaginación.

ITEM	OPCIÓN DE RESPUESTA								TOTAL	
	Siempre		Casi Siempre		Casi Nunca		Nunca			
Las actividades aplicadas permiten a los estudiantes darle soltura a la imaginación.	f	%	f	%	f	%	F	%	f	%
		3	100	0	0	0	0	0	0	3

Fuente: Ordoñez M. y Sosa N. (2010)

Gráfico N° 15



Interpretación del Gráfico N° 15

En cuanto a la variable estrategias creativas, con respecto a la dimensión ideas originales, se evidenció que la totalidad de la muestra respondió que las actividades que aplican siempre permiten a los estudiantes darle soltura a la imaginación.

Tabla N° 16

Variable: Estrategias Creativas.

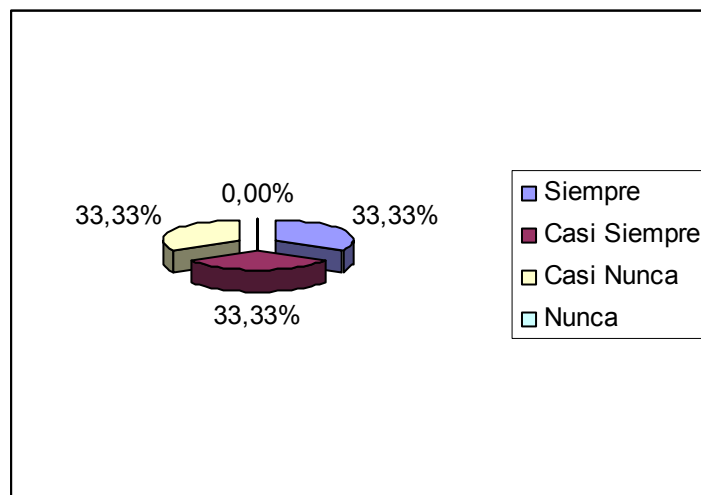
Dimensión: Ideas Originales.

Indicador: Innovación.

ITEM	OPCIÓN DE RESPUESTA								TOTAL	
	Siempre		Casi Siempre		Casi Nunca		Nunca			
	f	%	f	%	f	%	F	%	f	%
Realiza actividades innovadoras.	1	33,33	1	33,33	1	33,33	0	0	3	100

Fuente: Ordoñez M. y Sosa N. (2010)

Gráfico N° 16



Interpretación del Gráfico N° 16

En cuanto a la variable estrategias creativas, con respecto a la dimensión ideas originales, se evidenció que un (1) docente que corresponde al 33,33% de la muestra respondió que siempre realiza actividades innovadoras; mientras que un (1) participante que corresponde al 33,33% de la muestra respondió que casi siempre realiza el tipo de actividades anteriormente mencionadas; y por último un (1) docente que corresponde al 33,33% restante de la muestra respondió que casi nunca realiza ése tipo de actividades. Cabe destacar que para calificar a una persona como creativa, debe tener el rasgo de originalidad inconfundible, pues, la imaginación lleva implícito el que algo sea diferente, sorprendente, innovador; es por ello que para que se logre despertar en los alumnos la imaginación para crear, es imprescindible que los docentes apliquen estrategias con rasgos tales como la motivación, el análisis, la innovación y la iniciativa entre otros.

Tabla N° 17

Variable: Estrategias Creativas.

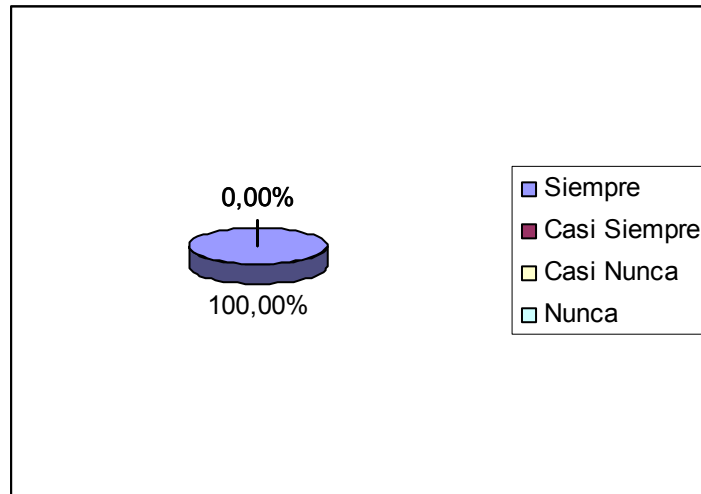
Dimensión: Ideas Originales.

Indicador: Innovación.

ITEM	OPCIÓN DE RESPUESTA								TOTAL	
	Siempre		Casi Siempre		Casi Nunca		Nunca			
Cambia la estrategia de acuerdo a las necesidades de los alumnos.	f	%	f	%	f	%	F	%	F	%
	3	100	0	0	0	0	0	0	3	100

Fuente: Ordoñez M. y Sosa N. (2010)

Gráfico N° 17



Interpretación del Gráfico N° 17

En cuanto a la variable estrategias creativas, con respecto a la dimensión ideas originales, se evidenció que la totalidad de la muestra respondió que siempre cambia la estrategia de acuerdo a las necesidades de los alumnos. Es importante resaltar que el docente debe proporcionar una formación que vaya acorde con el entorno y las necesidades del niño, utilizando técnicas y métodos apropiados al nivel evolutivo de los alumnos y sus experiencias anteriores.

Tabla N° 18

Variable: Enseñanza del pasado histórico de Venezuela.

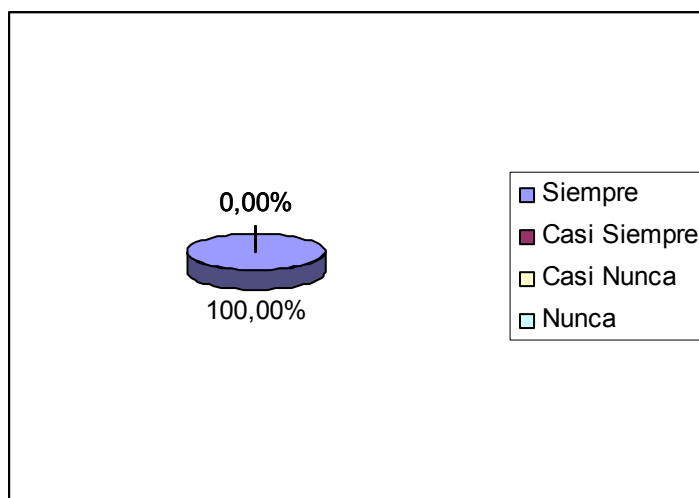
Dimensión: Contenidos de Historia de Venezuela

Indicador: Contenidos conceptuales.

ITEM	OPCIÓN DE RESPUESTA								TOTAL	
	Siempre		Casi Siempre		Casi Nunca		Nunca			
Aplica estrategias que permitan conocer a los personajes históricos.	f	%	f	%	f	%	F	%	f	%
		3	100	0	0	0	0	0	0	3

Fuente: Ordoñez M. y Sosa N. (2010)

Gráfico N° 18



Interpretación del Gráfico N° 18

En cuanto a la variable enseñanza del pasado histórico, con respecto a la dimensión contenidos conceptuales, se evidenció que la totalidad de la muestra respondió que siempre aplican estrategias que permitan conocer a los personajes históricos. Esto evidencia que los docentes están impartiendo los conocimientos necesarios y que la falla se está dando en la estrategia para abordar los mencionados contenidos.

Tabla N° 19

Variable: Enseñanza del pasado histórico de Venezuela.

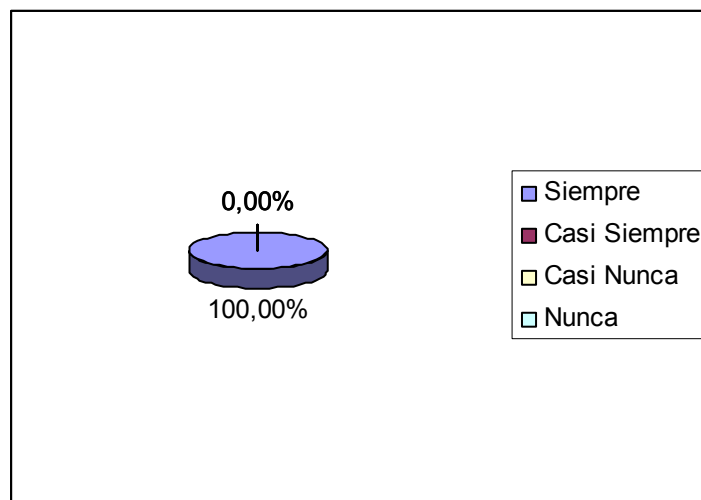
Dimensión: Contenidos de Historia de Venezuela

Indicador: Contenidos conceptuales.

ITEM	OPCIÓN DE RESPUESTA								TOTAL	
	Siempre		Casi Siempre		Casi Nunca		Nunca		f	%
	f	%	f	%	f	%	F	%		
Utiliza diferentes estrategias en las que los alumnos memoricen las fechas patrias de Venezuela	3	100	0	0	0	0	0	0	3	100

Fuente: Ordoñez M. y Sosa N. (2010)

Gráfico N° 19



Interpretación del Gráfico N° 19

En cuanto a la variable enseñanza del pasado histórico, con respecto a la dimensión contenidos conceptuales, se evidenció que la totalidad de la muestra respondió que siempre utilizan diferentes estrategias en las que los alumnos memoricen las fechas patrias de Venezuela. Cabe considerar las

canciones como una salida a la memorización, ya que las mismas son estrategias que permiten al alumno una memorización de una manera fresca y entretenida.

Tabla N° 20

Variable: Enseñanza del pasado histórico de Venezuela.

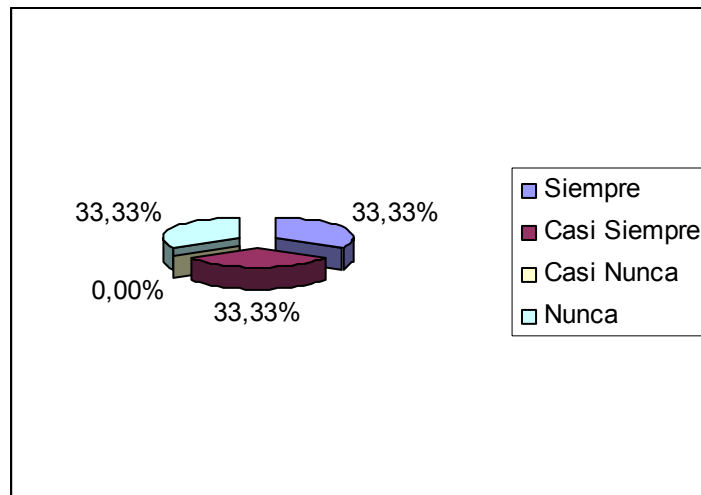
Dimensión: Contenidos de Historia de Venezuela

Indicador: Contenidos Procedimentales.

ITEM	OPCIÓN DE RESPUESTA								TOTAL	
	Siempre		Casi Siempre		Casi Nunca		Nunca			
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Planifica actividades que permitan a los estudiantes ordenar cronológicamente las fechas patrias.	1	33,33	1	33,33	0	0	1	33,33	3	100

Fuente: Ordoñez M. y Sosa N. (2010)

Gráfico N° 20



Interpretación del Gráfico N° 20

En cuanto a la variable enseñanza del pasado histórico, con respecto a la dimensión contenidos procedimentales, se evidenció que un (1) docente que equivale al 33,33% de la muestra respondió que siempre planifica actividades que permitan a los estudiantes ordenar cronológicamente las fechas patrias; por su parte, un (1) docente que equivale al 33,33% de la muestra respondió que casi siempre planifica ése tipo de actividades; mientras que un (1) docente que equivale al 33,33% de la muestra respondió que nunca planifica este tipo de actividades. Las estrategias creativas que se plantearán en el presente trabajo, ofrecen un gran aporte para este tipo de actividades, ya que serán un instrumento aliado del docente a la hora de transmitir los contenido programáticos anteriormente mencionados.

Tabla N° 21

Variable: Enseñanza del pasado histórico de Venezuela.

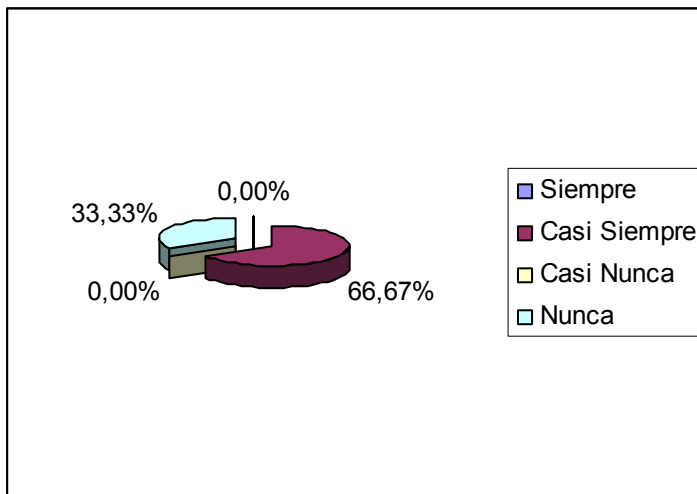
Dimensión: Contenidos de Historia de Venezuela

Indicador: Contenidos Procedimentales.

ITEM	OPCIÓN DE RESPUESTA								TOTAL	
	Siempre		Casi Siempre		Casi Nunca		Nunca			
	F	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Asigna actividades que motiven al alumno en la búsqueda de información para comparar las características de las ciudades fundadas por los españoles y las ciudades actuales	0	0	2	66,67	0	0	1	33,33	3	100

Fuente: Ordoñez M. y Sosa N. (2010)

Gráfico N° 21



Interpretación del Gráfico N° 21

En cuanto a la variable enseñanza del pasado histórico, con respecto a la dimensión contenidos procedimentales, se evidenció que dos (2) docentes que corresponden el 66,67% de la muestra respondieron que casi siempre asignan actividades que motivan al alumno en la búsqueda de información para comparar las características de las ciudades fundadas por los españoles y las ciudades actuales; mientras que un (1) docente que corresponde al 33,33% de la muestra respondió que nunca asignan este tipo de actividades. El manual que se expone en la presente investigación, presenta estrategias para abordar la actividad anteriormente mencionada de una manera distinta y creativa que permitirá que los alumnos logren adquirir aprendizajes significativos.

Tabla N° 22

Variable: Enseñanza del pasado histórico de Venezuela.

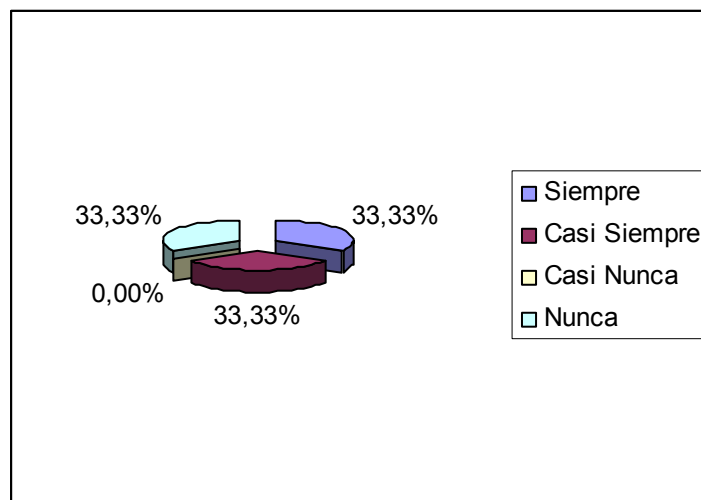
Dimensión: Contenidos de Historia de Venezuela

Indicador: Contenidos Actitudinales.

ITEM	OPCIÓN DE RESPUESTA								TOTAL	
	Siempre		Casi Siempre		Casi Nunca		Nunca			
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Elabora actividades que formen en el educando una actitud de aprecio y crítica hacia el legado del histórico de Venezuela.	1	33,33	1	33,33	0	0	1	33,33	3	100

Fuente: Ordoñez M. y Sosa N. (2010)

Gráfico N° 22



Interpretación del Gráfico N° 22

En cuanto a la variable enseñanza del pasado histórico, con respecto a la dimensión contenidos actitudinales, se evidenció que un (1) docente que corresponde al 33,33% de la muestra respondió que siempre elabora actividades que formen en el educando una actitud de aprecio y crítica hacia

el legado histórico de Venezuela; por su parte, un (1) docente que equivale al 33,33% de la muestra respondió que casi siempre elabora ese tipo de actividades, mientras que un (1) docente que corresponde al 33,33% de la muestra respondió que nunca elabora las actividades anteriormente mencionadas. Es importante resaltar que a medida que se aplican estrategias creativas e innovadoras con respecto al pasado histórico, los docentes deben cerrar dichas actividades dándoles una retroalimentación del valor que tiene el legado histórico y su influencia en la sociedad actual.

Tabla N° 23

Variable: Enseñanza del pasado histórico de Venezuela.

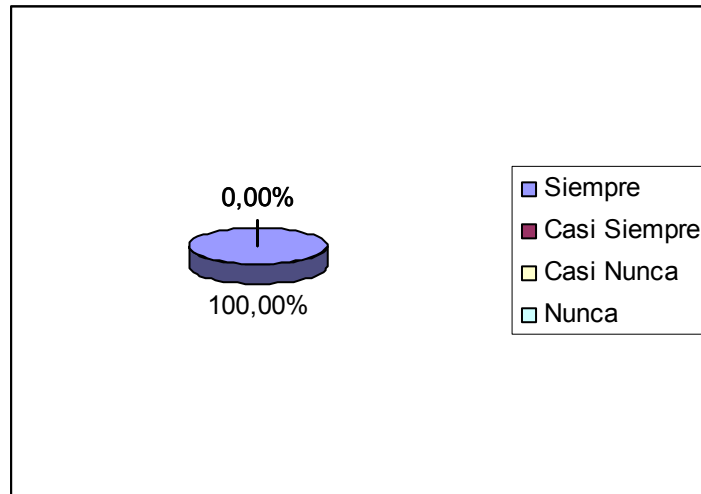
Dimensión: Contenidos de Historia de Venezuela

Indicador: Contenidos Actitudinales.

ITEM	OPCIÓN DE RESPUESTA								TOTAL	
	Siempre		Casi Siempre		Casi Nunca		Nunca		f	%
Realiza actividades en donde los alumnos muestren su valoración por la importancia de los personajes históricos.	f	%	f	%	f	%	F	%		
	3	100	0	0	0	0	0	0	3	100

Fuente: Ordoñez M. y Sosa N. (2010)

Gráfico N° 23



Interpretación del Gráfico N° 23

En cuanto a la variable enseñanza del pasado histórico, con respecto a la dimensión contenidos actitudinales, se evidenció que la totalidad de la muestra respondió que siempre realiza actividades en donde los alumnos muestren su valoración por la importancia de los personajes históricos.

CONCLUSIONES

Los resultados obtenidos en la aplicación del cuestionario junto con los aspectos teóricos de esta investigación permitieron deducir las siguientes conclusiones.

En relación a diagnosticar la necesidad de crear un manual de estrategias creativas para la enseñanza del pasado históricos de Venezuela en la primera etapa de Educación Básica, específicamente en la Unidad Educativa “Nuestra Señora del Carmen”, se determinó que si es necesaria la creación de dicho manual en vista a las carencias expresadas por los docentes encuestados.

En concordancia con determinar la factibilidad de crear un manual de estrategias creativas para la enseñanza del pasado histórico de Venezuela en la primera etapa de Educación Básica, específicamente en la Unidad Educativa “Nuestra Señora del Carmen”, se demostró que si es posible la creación del mismo ya que la escuela, además de estar dispuesta a colaborar con la ejecución del manual, también admite que éste traería beneficios en todas las áreas que abarca, ya que estaría trabajando en pro y beneficio del alumno y personal docente, en una forma integral y basada en el aprendizaje significativo; con el objetivo principal de darle al alumno la atención e información de manera óptima.

CAPÍTULO V

LA PROPUESTA

La presente propuesta surge de la necesidad de proponer el uso de estrategias creativas para la enseñanza del pasado histórico de Venezuela en la primera etapa de Educación Básica específicamente en la Unidad Educativa Nuestra Señora del Carmen; como resultado del análisis de la aplicación del instrumento de recolección de datos; los docentes deben contar con herramientas creativas que permitan el logro de un aprendizaje significativo en los alumnos, estas herramientas deben facilitar el aprendizaje, específicamente en el bloque de contenido enseñanza del pasado histórico de Venezuela, las estrategias creativas deben facilitar el aprendizaje de fechas, acontecimientos, así como la comprensión de los hechos pasados para lograr en el alumno la crítica y entendimiento de los hechos presentes.

Segura (2004), plantea que el educador de hoy debe orientar su actividad bajo esquemas creativos e innovadores, manejados y aplicados con altos estándares de calidad. La siguiente propuesta de estrategias creativas se expone en un momento oportuno caracterizado por un entorno que presenta escenarios con desenvolvimientos cada vez más inciertos, donde el uso de estrategias creativas por parte de los docentes se hace absolutamente necesario como herramienta de apoyo para mejorar la pertinencia de los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Justificación de la propuesta

La presente propuesta tiene como finalidad aportar una serie de estrategias creativas a los docentes que le permitan actualizarse profesionalmente, para que ésta pueda ser utilizada por los educadores como herramientas indispensables en su proceso de enseñanza y así ofrecer una educación pertinente. Es necesario, precisar antes que nada, que las estrategias creativas de enseñanza son imprescindibles, ya que las mismas le permiten al educador mejorar la práctica docente, lo capacita para seleccionar los métodos apropiados, estimular los sentidos del método imaginativo, crear un ambiente rico, tomar en cuenta las diferencias individuales; promoviendo con todo esto el logro de un aprendizaje significativo en los estudiantes, es decir, que el docente con el uso de estas estrategias debe jugar un papel motivador, de guía, que estimula y conduce hasta llegar a la meta señalada.

Diversas investigaciones concluyen que los docentes que aplican estrategias creativas tienen un mejor desempeño que los que no lo hacen, ofreciendo beneficios significativos. Estas estrategias significativas propician la acción sobre la experiencia previa, la participación activa de los alumnos y una enseñanza más holística.

Fundamentación Teórica

La propuesta de estrategias creativas para la enseñanza del pasado histórico de Venezuela en la primera etapa de Educación Básica, se fundamentó en los elementos de la teoría constructivista de Piaget (1952), la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel (1989), la teoría motivacional

de Maslow (1943), la teoría del aprendizaje sociocultural de Vigostky (1978) y la teoría de los Bits de la Inteligencia de Doman (1958).

Jean Piaget (1952), indica en su teoría del constructivismo, que el conocimiento no surge ni del objeto ni del sujeto, sino de la interacción entre ambos; el conocimiento es un proceso de construcción. La concepción constructivista del aprendizaje escolar sitúa la actividad mental del alumno en la base de los procesos de desarrollo personal que trata de promover la actividad escolar. Mediante la utilización de estrategias creativas, el alumno construirá, modificará, verificará y coordinará sus esquemas, estableciendo de este modo redes de significado que enriquecen el conocimiento que posee del mundo físico y social.

Por su parte David Ausubel (1989), expone que el aprendizaje significativo se genera mediante una interacción entre la nueva información con ideas previas que ya existen anteriormente en la estructura cognoscitiva: originando una asimilación más amplia y de significados nuevos. En esta propuesta se sugieren estrategias creativas para que sean utilizadas por el docente y éste pueda hacer que el alumno relacione significados nuevos con los que ya traía previamente, generando una asimilación, un conocimiento más amplio y produciendo un aprendizaje significativo.

Por otro lado, Maslow (1943), basa su teoría de la motivación, en las necesidades y los deseos de las personas. Define cinco niveles de necesidades y deseos, ordenados en forma ascendente, lo que indica que, en general, primero se debe satisfacer la primera categoría y después las siguientes. Formuló su concepto de jerarquía de necesidades que influyen en el comportamiento humano. En medida en que el hombre las va satisfaciendo, otras más elevadas toman el predominio del comportamiento.

Es por ello que se hace necesario que el contexto educativo se apoye en los intereses de los alumnos y conectarlos con los objetivos del aprendizaje o con la misma actividad.

Así mismo, se presenta la teoría de Vigostky (1978), la cual se basa principalmente en el aprendizaje sociocultural de cada individuo y fundamenta la misma con que, el aprendizaje se da por medio de la sociedad y el medio en que se desarrollan las personas. El ser humano debe vivir dentro de una sociedad porque por medio de esta, se da el motor del aprendizaje y por ende el desarrollo. Para que esto se de, es importante tomar en cuenta dos aspectos; el contexto social y la capacidad de imitación, el aprendizaje se da mejor cuando éste se transmite a un grupo y no a una sola persona. Es por ello, que el docente a la hora de seleccionar la estrategia adecuada debe analizar si ésta está acorde con el contexto social del educando.

Por su parte, Glenn Doman (1958), en su teoría denominada Los Bits de la Inteligencia, refleja la utilización de ilustraciones, dibujos muy precisos o fotografías de buena calidad, que presenten una serie de características en común, permitiendo una retención del niño de una manera más creativa. Es una técnica distinta y de la cual se han comprobado sus grandes avances, inclusive en la cultura general que desde niño adquiere el individuo. Es por ello, que el docente debe utilizar estrategias creativas que permitan ampliar la capacidad de almacenamiento de información y comprensión por parte de los alumnos.

Factibilidad de la Propuesta

La factibilidad es un estudio que tiene como finalidad determinar la probabilidad de que el proyecto pueda ser ejecutado de forma exitosa. Para realizar la propuesta del manual de estrategias creativas para la enseñanza del pasado histórico de Venezuela, se tomaron en cuenta los siguientes aspectos: social, institucional y técnica.

Factibilidad Institucional

La Unidad Educativa “Nuestra Señora del Carmen”, así como los docentes responsables de la primera etapa de educación Básica, han expresado su apoyo en la aplicación de la presente propuesta, por todos los beneficios que ésta puede aportar en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Factibilidad Técnica

Se puede comprobar que no hay problemas en la adquisición del recurso humano necesario, así como los recursos técnicos; por lo que la ejecución de esta propuesta se considera factible en la Unidad Educativa “Nuestra Señora del Carmen”, ya que la misma cuenta con la infraestructura adecuada, así como los recursos audiovisuales necesarios para poner en ejecución las estrategias creativas. La propuesta elaborada se considera técnicamente factible, ya que para ser puesta en práctica sólo es necesaria la presencia y disposición de los docentes y alumnos, igualmente es de fácil reproducción y ejecución.

Factibilidad Económica

La propuesta elaborada se considera económicamente viable, ya que el manual presenta un bajo costo de reproducción al igual que la puesta en práctica del mismo, ya que sólo se emplean en el mismo el uso de materiales que se encuentran dentro del aula de clase como revistas, afiches, cartulinas, entre otras.



Autoras:

Ordoñez Mary

Sosa Nadexa

Visión

El manual tiene como visión la formación de los docentes de la primera etapa de Educación Básica, específicamente de la Unidad Educativa “Nuestra Señora del Carmen” para la enseñanza efectiva del pasado histórico de Venezuela, acorde con los niveles organizativos y educativos de la misma. Demostrando la preparación para conjugar la historia con las nuevas necesidades del entorno, destacándose por la participación activa en procesos de mejora continua, distinguiéndose en el Espacio Nacional de Educación como marca de calidad.

Misión:

La aplicación del Manual estrategias creativas para la enseñanza del pasado histórico de Venezuela en la primera etapa de Educación Básica, específicamente en la Unidad Educativa “Nuestra Señora del Carmen”, tiene como misión la formación del docente, que cuente con las herramientas necesarias para desempeñar su labor dentro de la Escuela, para que ésta, como institución al servicio de la sociedad, alcance sus objetivos estratégicos consolidándola como referente en el marco educativo y provea un servicio de excelencia para de esta manera formar ciudadanos educados, cultos, capaces de pensar críticamente y que puedan contribuir al desarrollo educativo, cultural, social y tecnológico de Venezuela en un ambiente democrático de colaboración y solidaridad.

Objetivo General

Hacer del proceso de enseñanza y aprendizaje de la historia, un proceso dinámico, divertido, vivencial, comprensible y memorizable a través de la

estimulación de elementos tales como la motricidad fina, la fantasía, la expresión corporal, creatividad, imaginación, entre otros.



Estrategia N°1

Encuentro con cuentos

A la hora de darle vida a un personaje no alcanza con describir sus rasgos físicos; contar cuáles fueron sus preferencias, temores, cómo fue su familia, ayudará a darle vida y a hacer que las historias sean más atractivas

Objetivo: Despertar en los niños y niñas el gusto e interés por la lectura y escritura de la historia a través del cuento.

Desarrollo

* El docente les leerá una breve biografía de la vida de algún personaje histórico (como Simón Bolívar, José Antonio Páez, Francisco de Miranda, entre otros), luego les entregará el siguiente dibujo:

* Se les pedirá que sobre el dibujo entregado completen los rasgos faciales del personaje histórico. Una vez que hayan completado sus dibujos, el docente les solicitará que elaboren cuentos a partir de los dibujos creados. Luego se les pedirá que coloquen al personaje dentro del escenario en el que se desarrolló el cuento.



Una vez que hayan completado sus dibujos, el docente les solicitará que elaboren cuentos a partir de los dibujos creados. Luego se les pedirá que coloquen al personaje dentro del escenario en el que se desarrolló el cuento.

* Para comenzar a escribir se les propondrá que comiencen describiendo al personaje sobre la base del dibujo realizado. El docente debe orientar al alumno para

les propondrá que comiencen describiendo al personaje sobre la base del dibujo realizado. El docente debe orientar al alumno para

que los escritos no sean simples descripciones literarias. Por ejemplo si se trata de un personaje que está en una batalla, proponga que respondan preguntas como: ¿qué piensa el personaje de las batallas?, ¿Qué están pensando y sintiendo en ese momento los personajes?, ¿Cuáles son sus aspiraciones y deseos?.

* Luego que todos los niños les hayan dado vida a sus personajes, el docente dispondrá de un tiempo para que informalmente intercambien las creaciones y las comparen.

Estrategia N° 2

Te cuento un cuento

Te cuento un cuento invita a los alumnos a producir cuentos a través de imágenes utilizando el lenguaje como medio creativo.

Objetivo: Despertar en los niños y niñas el gusto e interés por la lectura y escritura de la historia a través del cuento.

Desarrollo

* Presentar una secuencia de imágenes de algún evento que haya marcado la historia de Venezuela (Batalla de Carabobo, Firma del acta de la Independencia, entre otras) para que los alumnos las ordenen y luego relaten lo que sucedió.



* A partir de las imágenes los alumnos deben inventar cuentos considerando los elementos que aparecen en las mismas (Se puede realizar con imágenes digitales, fotografías, directas de la PC., entre otras)

* Luego de haber creado el cuento, se intercambiarán los mismos y cada grupo cambiará el final del cuento que le haya tocado. Al finalizar estas estrategias se espera que el alumno logre: organizar una secuencia de

imágenes, otorgar significado a las imágenes en una historia con sentido,
Crear y redactar una historia coherente que atienda a una estructura (de
acuerdo a las pautas del docente).

* Leer y apreciar los cuentos realizados por otros niños.



Estrategia Nº 3 Mimetizando la historia

Objetivo: Representar mediante gestos y movimientos corporales hechos, acontecimientos o personajes históricos.



Materiales: Pintura blanca, trajes, objetos diversos, música.

Desarrollo



* El docente explicará a los alumnos, qué es un mimo, y les mostrará imágenes de ellos.

* Se iniciará con producciones muy elementales a través de imitaciones sencillas (objetos, juegos simbólicos, entre otros).

* Dentro de estas actividades se les motivará a partir de ejercicios de control y percepción del cuerpo a representar y dominar sentimientos; a través de situaciones desagradables, agradables, difíciles o imposibles, guerra, operaciones, aviadores, conductores, para que los (as) niños (as) los representen, contribuyendo a la aceptación de realidades y favoreciendo el desarrollo mental y emocional.



* Posteriormente, el docente les leerá breves historias o acontecimientos de personajes que los niños deberán imitar con mímica, estas historias deben tener un conflicto que el niño deberá inferir.

* El educador será estimulador, animador y coordinador de los intentos creativos, buscará que las ideas salgan de los alumnos y los guiará a la hora de la creación de escenas.





Estrategia N° 4

Creando mi canción histórica

Objetivo: Enseñar y valorar de una manera sencilla y amena hechos, personajes y legado histórico.

Materiales: Lápices, hojas, marcadores, radio, cd, computador, dvd, entre otros.

Desarrollo

* El docente debe asignar a los alumnos la búsqueda de información de algún acontecimiento, fecha patria, legado histórico, o el tema con el que desee trabajar.

* Los alumnos deberán tomar en cuenta tanto el significado como el significado de la canción; por un lado, deben desplegar su conocimiento del lenguaje, y por el otro debe considerar el conocimiento cultural, valores, relaciones humanas y sentimientos dentro de la canción.

* El docente pedirá a los alumnos que escojan una canción de su agrado para utilizar la música de ella como fondo de la canción histórica que crearán.

* Durante la creación de la canción el docente debe orientarlos a centrarse en la estructura o el significado, guiándolos a que extraigan frases para luego ordenarlas e irlas emparejando de acuerdo a



las terminaciones de cada una, para así ir creando la rima de la canción; pueden por ejemplo vincular causa y efecto, el docente puede ayudarlos dándoles la mitad de una frase para que ellos la completen (por ejemplo... se fue y...)

* El docente debe corregir las palabras que estén equivocadas, las escribirá en la pizarra para que los alumnos las marquen y las sustituyan por las correctas.

* Una vez terminada la creación de la letra de la canción el docente orientará a que se centren en el acento y el ritmo, las canciones pueden sensibilizar a los estudiantes para el acento y los movimientos bucales, se recomienda dar palmas o golpear con los pies el piso, esto ayudará a los niños a entrar en el ritmo, los alumnos marcarán las palabras que ellos consideren irán acentuadas. Luego leerán la canción siguiendo un ritmo sin música, susurrarla, incrementar el volumen.

* Posteriormente, se colocará la música seleccionada para que los niños canten en sintonía con la melodía, y de esta manera, ir perfeccionando su canción histórica.

* Una vez creada la canción, el docente deberá realizar una retroalimentación, formulando preguntas como: ¿de quiénes están hablando los cantantes?; ¿crees que la canción tiene una actitud positiva?; ¿qué harías en su situación?; entre muchas otras.



Estrategia N° 5

Simulando la historia



Objetivo: Simular la fantasía que permite visualizar el pasado histórico y su incidencia en la vida actual.

Materiales: Foco de luz, telón, objetos varios.

Desarrollo

* Para la iniciación de esta actividad el docente en conjunto con los alumnos seleccionará algún evento que haya marcado la historia de Venezuela. Luego, armaran las escenas necesarias para la simulación de dicho evento, para ello es importante tomar en cuenta cuatro aspectos:

- 1.- El tamaño de la sombra en función de la distancia respecto al foco y el telón.
- 2.- El grosor de la sombra según la colocación frontal o de perfil.
- 3.- Mirar siempre al telón mientras se representa para poder ver el efecto y ajustarlo.
- 4.- No superponer las sombras de diferentes personas, salvo para buscar un efecto concreto que así lo requiera.



* Posteriormente, se creará el diálogo de los personajes, cabe destacar que el diálogo debe ser corto, ya que se le debe hacer mayor énfasis a las sombras producidas por los cuerpos.

* Una vez creado el diálogo y las escenas se da paso a crear el vestuario (de ser necesario) y los accesorios que cada personaje necesite (espadas, coronas, gorras, entre otras).

Estrategias Nº 6

Aprendiendo las fechas patrias

Objetivo: Recrear situaciones a través de la presentación de acciones, ofreciéndole la oportunidad de ser creativo y espontáneo, favoreciendo la capacidad de expresión y de comunicación.

Materiales: Tarjetas con las fechas patrias, mesa, dado, pito, cronómetro.

Desarrollo

* Cada tarjeta debe contener por una cara el nombre de alguna fecha patria y por la otra cara la fecha en la que sucedió.



* Los niños harán un círculo, alrededor de una mesa, lanzarán el dado y comenzará la persona que haya obtenido mayor número, cuando el primer participante comience, el docente tocará el pito para que seleccioné una

tarjeta, el jugador deberá leer el acontecimiento de la tarjeta seleccionada, inmediatamente sonará nuevamente el silbato, y se activará el cronómetro, tendrá un minuto para responder correctamente la fecha del acontecimiento leído. Si responde correctamente se mantiene en el juego, si por el contrario la fecha es incorrecta saldrá del juego; finalmente ganará el participante que logre permanecer en el juego cuando todos sus compañeros hayan salido de él.

Estrategia N° 7 Descubriendo a los personajes históricos

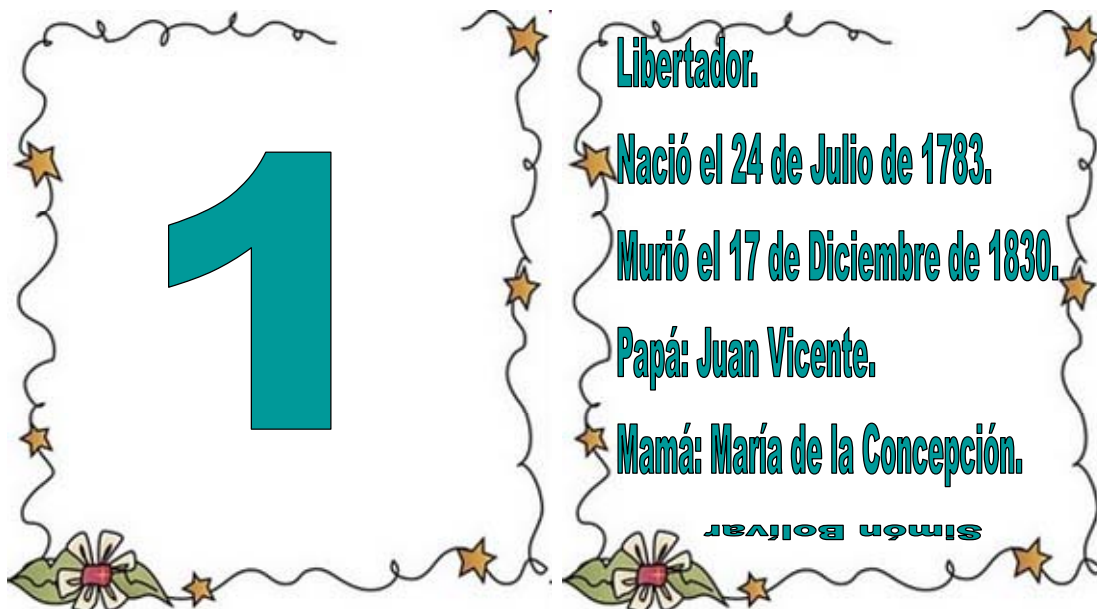
Objetivo: Recrear situaciones a través de la presentación de acciones, ofreciéndole la oportunidad de ser creativo y espontáneo, favoreciendo la capacidad de expresión y de comunicación.



Materiales: Tarjetas, dado.

Desarrollo

* Para realizar el juego es necesario que el docente disponga de fichas que por una cara tengan un número del 1 al 6 y por la otra cara características de los personajes históricos de Venezuela.





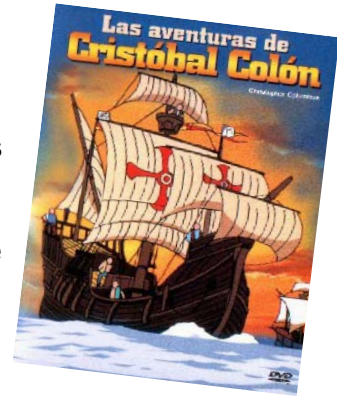
* El juego consiste en fichas que tienen la misma cantidad de números como caras el dado; a medida que aumenta el número, aumenta la dificultad de selección del personaje; el participante deberá lanzar el dado, otro jugador leerá las características del personaje histórico; si no la responde correctamente inmediatamente la tarjeta sale del juego, si por el contrario, acierta la selección, la tarjeta pasa a manos del jugador. Al finalizar el juego, gana el participante que mayor número obtenga en la sumatorias de los puntajes de las tarjetas.

* Este tipo de juegos motiva el acercamiento al pensamiento hipotético deductivo, se logran destrezas de análisis de la información, hipótesis, tanteo, ensayo y error, deducción, comprobación, entre otras.

Estrategia N° 8

Las aventuras de Cristóbal Colón.

Objetivo: Reflexionar sobre elementos que componen las aventuras de Cristóbal Colón con el fin de estudiar, comprender y apreciar más a fondo el descubrimiento de América y su influencia en la sociedad venezolana.



Materiales: Película, DVD, Televisor, Video Beam, Laptop.

Desarrollo

En 1492 Cristóbal Colón se convirtió en el protagonista de uno de los momentos más cruciales en la historia mundial: ¡El descubrimiento de América!



Establecida en el siglo XV, este acontecimiento animado presenta maravillosas aventuras y su dramática vida, tanto en su niñez como en su juventud, hasta el día de su muerte.



* Una vez vista la película el docente realizará una retroalimentación de lo visto en ella, hará preguntas que motiven al alumno al análisis, preguntas como por ejemplo, ¿qué creen que pudo haber pasado si Cristóbal Colón no hubiese descubierto el Continente Americano?, ¿Cuáles consideran ellos sean los aspectos positivos del descubrimiento de América?, ¿Y los negativos?, ¿Qué herencia ha dejado la cultura europea con el descubrimiento?, entre muchas otras.



Estrategia N° 9

Creando a los personajes históricos

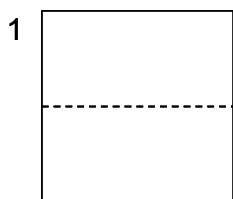
Objetivo: Lograr la destreza para el desarrollo de la motricidad fina a través de la elaboración de personajes de la historia.

Materiales: Papel, pinturas, lápices, colores, papel crepé, papel de seda, entre otros.

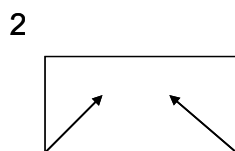
Desarrollo

* El docente asignará a los alumnos investigar acerca de los personajes históricos de Venezuela, Francisco de Miranda, Antonio José de Sucre, Simón Bolívar, Manuela Sáenz, entre otros.

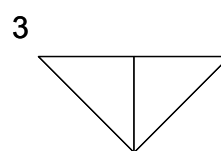
* Posteriormente, el docente dará las indicaciones a seguir para que los alumnos realicen silueta de una cara a través de la papiroflexia, como se muestra a continuación:



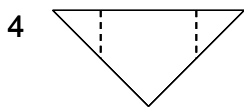
Hoja blanca de forma cuadrada
Doblarla a la mitad.



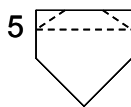
Doblar las puntas hacia
el centro para conseguir
un Triángulo



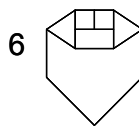
Voltearlo para que quede
al frente la cara plana.



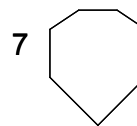
* Una Doblar cada esquina



Doblar por la línea
Punteada.



Voltear la hoja



¡¡Listo!!

vez

realizadas las siluetas de las caras por parte de los niños, éstos procederán a dibujar de una manera espontánea, los rostros de los personajes históricos seleccionados.

Estrategia N° 10

Comparando viviendas

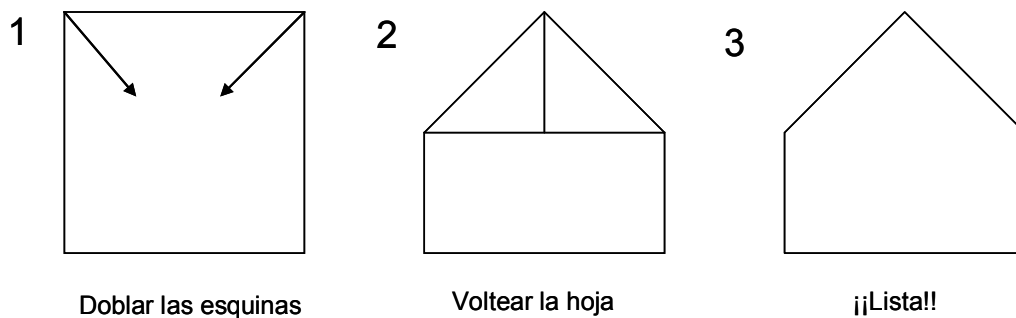
Objetivo: la destreza para el desarrollo de la motricidad fina a través de la elaboración de casas.

Materiales: Papel, pinturas, lápices, colores, papel crepé, papel de seda, entre otros.

Desarrollo

* El docente asignará a los alumnos investigar acerca de las viviendas construidas durante la conquista y las viviendas actuales.

* Posteriormente, el docente dará las indicaciones a seguir para que los alumnos realicen casas de papel a través de la papiroflexia, como se muestra a continuación:



* Una vez realizadas las casas de papel por parte de los niños, éstos procederán a dibujar de una manera espontánea, las características de las viviendas construidas durante la conquista y las viviendas actuales.

* Luego de haber terminado las obras de arte, los niños y el docente realzarán una retroalimentación en la cual compararán las viviendas antiguas de las de hoy en día.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- * Arias, F. (1999). *El proyecto de Investigación. Guía para su elaboración*. 3^{ra} Edición. Caracas, Venezuela.
- * Benítez, C. (2005), *El títere como estrategia creativa y el rendimiento estudiantil en la enseñanza de la historia universal*. Trabajo de Grado. Universidad de Carabobo, Valencia.
- * Bolea, M. (1998). *Estrategias para la enseñanza de la historia en educación primaria*. México.
- * Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (Preámbulo, Artículo 3, 8). 1999.
- * De la Torre, S. (2000), *Estrategias didácticas innovadoras. Recursos para la formación y el cambio*. España.
- * Gallegos, B. (1999), *Efectividad de un programa basado en estrategia creativas para abordar una enseñanza innovadora*. Trabajo de Grado, Universidad de Carabobo, Valencia.
- * Hernández (2000), *El testimonio oral como estrategia metodológica para la enseñanza y aprendizaje de la historia local y regional*. Trabajo de Grado, Universidad de Carabobo, Valencia.
- * Herrera, (2000). *Estrategias Creativas para la enseñanza del lenguaje en la segunda etapa de la Educación Básica*. Trabajo de Grado en el área de Post Grado, Universidad de Carabobo, Valencia.
- * Jiménez, (2004), *Estrategias metodológicas innovadoras de los mapas mentales y conceptuales en la enseñanza de la historia y el rendimiento*

estudiantil en la tercera etapa de educación básica. Trabajo de Grado de Post Grado, Universidad de Carabobo, Valencia.

* Lazarsfeld, P. (1971). *La Investigación*. México.

* Ley Orgánica de Educación (Artículo 3, 21). 2009.

* Morales, V. (1994). *Planteamiento y análisis de Investigaciones*. 8^{va} Edición. Caracas, Venezuela.

* Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, UNESCO (1946), *Primera Conferencia General*. París, Francia.

* Revista de Historia (2004). *Presente y Pasado Histórico*. Mérida, Venezuela.

* Salazar, S. (1980). *Narrar y aprender historia*. México.

* Segura, M. (2004). *Orientación del educador de hoy*. Revista de Educación.

* Universidad Pedagógica Experimental Libertador, (1998). *Psicología Evolutiva*. Miranda, Venezuela.

* Universidad Pedagógica Experimental Libertador, (2003). *Manual de Trabajo de Grado, Maestrías y Tesis Doctorales*. 3^{ra} Edición. Caracas, Venezuela.