



UNIVERSIDAD DE ORIENTE
NÚCLEO DE SUCRE
COORDINACIÓN DE POSTGRADO.
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN ENSEÑANZA DEL CASTELLANO

RESIGNIFICACIÓN DE LA LÚDICA COMO POSIBILIDAD DE UNA
FORMACIÓN CREATIVA-SENSIBLE EN LOS ESTUDIANTES DE LA
UNIVERSIDAD POLITECNICA TERRITORIAL DEL OESTE DE SUCRE,
PERTENECIENTES AL DEPARTAMENTO DE PROCESOS QUÍMICOS

Tutora: MSc. Carolina Velásquez

Autor: Lcda. Cesibel Moreno

Cumaná, agosto de 2023



UNIVERSIDAD DE ORIENTE
VICERRECTORADO ACADÉMICO
CONSEJO DE ESTUDIOS DE POSTGRADO

Núcleo de: SUCRE
Postgrado en: EDUCACIÓN CON MENCIONES

Nº 001-2023

ACTA DE DEFENSA DE TRABAJO DE GRADO

Nosotras, CAROLINA VELÁSQUEZ GONZÁLEZ, CAROLINA DEL VALLE LISTA CORASPE y MARIELA LONGART SAUD, integrantes del jurado designado por la Comisión Coordinadora del Postgrado en Educación con Menciones, para examinar el Trabajo de Grado titulado: “RESIGNIFICACIÓN DE LA LÚDICA COMO POSIBILIDAD DE UNA FORMACIÓN CREATIVA-SENSIBLE EN LOS ESTUDIANTES DE LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA TERRITORIAL DEL OESTE DE SUCRE, PERTENECIENTES AL DEPARTAMENTO DE PROCESOS QUÍMICOS, presentado por la Lcda. Cesibel José Moreno Rondón, portadora de la Cédula de Identidad Nº: 20.065.633, a los fines de cumplir con el requisito legal para optar al grado de: MAGISTER SCIENTIARUM EN EDUCACIÓN, MENCIÓN ENSEÑANZA DEL CASTELLANO, hacemos constar que hemos evaluado el mismo y debatido la exposición pública del postulante, celebrada hoy a las 09:00 A.M., en la SEDE DE APUDONS, URBANIZACIÓN VILLA VENECIA.

Finalizada la defensa del trabajo, el jurado decidió APROBARLO. Además, se le concede Mención PUBLICACIÓN, por considerar, que el trabajo cumple con un valioso aporte para la enseñanza del Castellano en el ámbito universitario y el mismo se ajusta a lo dispuesto y exigido por el Reglamento de Estudios de Postgrado de la Institución. En fe de lo anterior, se levanta la presente Acta, que firmamos conjuntamente con el Coordinador de Postgrado en Educación con Menciones. En la ciudad de CUMANÁ, a los VEINTICUATRO días del mes de MARZO de 2023.

Jurado Examinador:

DRA. CAROLINA VELÁSQUEZ G.C.I. V-14420023 (TUTOR)

DRA. CAROLINA DEL VALLE LISTA C. C. I. V-13220536

DRA. MARIELA LONGART S. C. I. V-8645047

Coordinador del Programa de Postgrado:
M.Sc. SAÚL MOSQUEDA



ÍNDICE

DEDICATORIA.....	III
AGRADECIMIENTO.....	IV
RESUMEN	V
ABSTRACT	VI
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	3
OBJETO DE ESTUDIO	3
Propósito General:	16
Propósitos Específicos:.....	16
CAPÍTULO II	17
MARCO TEÓRICO.....	17
2.1 Antecedentes	17
2.2 Bases teóricas.....	23
2.3 Bases legales.....	30
CAPÍTULO III	32
ABORDAJE METODOLÓGICO	32
CAPÍTULO IV.....	40
4.1. Categoría: Formación desde la Experiencia (reconocer el pasado para transitar a un futuro cambiante)	40
4.2. Categoría: Creativa-Sensible (construyendo un nuevo horizonte).....	41
4.3. Categoría: Docente en formación (experiencias del docente)	45
4.4. Propuestas de estrategias lúdicas creativa-sensible.....	46
CONCLUSIÓN	49
ANEXO.....	51
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	66
METADATOS.....	72

DEDICATORIA

Le dedico esta tesis a mi familia que siempre estuvo ahí para apoyarme, a mi primo Gustavo Adolfo Valerio quien me hizo prometerle de niña que a pesar de los obstáculos nunca me daría por vencida, sé que donde te encuentras ahora estarás orgulloso de mí.

También a mis estudiantes, quienes fueron parte elemental del desarrollo de esta tesis.

AGRADECIMIENTO

La familia es el pilar para todo hijo y para la autora de esta tesis no sería diferente, pues mis páginas no se construyeron solas, gracias a uno que otro regaño, a los relatos de mi padre acerca de lo feliz que lo hacían sus sueños de progresar, las palabras de mi madre y los consejos de mi tía Yuya.

Quiero agradecer a todos los que me permitieron lograr esta meta.

Primero gracias a Dios por acompañarme en cada paso que doy, por darme la fuerza cuando pensaba que ya no podría lograrlo, por escucharme en esas noches cuando las lágrimas se escapaban sin darme cuenta.

Gracias papá por enseñarme que los sueños se construyen con esfuerzo y que nada impide conseguir lo que tanto deseamos.

Gracias mamá por motivarme cada día y hacerme sentir que soy parte elemental de mi progreso, por siempre estar ahí para acompañarme en cada escalón que logrado subir.

Gracias a mi tía Yuraima por hacerme sentir especial y ser la motivadora en esta carrera que tanto amo, todavía recuerdo los cuentos que de pequeña me regalabas.

Gracias a mi hermana por su apoyo, ella fue una de esas personas que contribuyo demasiado cuando mi laptop se dañó y mis lágrimas no dejaban de salir. Gracias Belkis.

Gracias a mi prima Ana por siempre invitarme un cappuccino cuando me bloqueos al escribir me hacían irritarme.

Gracias a la Dra. Carolina Velásquez por aceptar ser mi tutora cuando todos me dieron la espalda fue usted quien me escucho y me impulso a lograr esta meta.

Gracias también a mis sobrinos, a mi Tía María Elena que me apoyo con este sueño y nunca me dejo darme por vencida.

RESIGNIFICACIÓN DE LA LÚDICA COMO POSIBILIDAD DE UNA FORMACIÓN CREATIVA-SENSIBLE EN LOS ESTUDIANTES DE LA UNIVERSIDAD POLITECNICA TERRITORIAL DEL OESTE DE SUCRE, PERTENECIENTES AL DEPARTAMENTO DE PROCESOS QUÍMICOS

Tutora: MSc. Carolina Velásquez

Autor: Lcda. Cesibel Moreno

RESUMEN

El objetivo de la presente investigación es resignificar la lúdica transformándola en una posibilidad de formación creativa-sensible en los estudiantes de la Universidad Politécnica Territorial del Oeste de Sucre pertenecientes al departamento de procesos químicos, para dar cumplimiento al objetivo propuesto el trabajo se centró en un diseño de investigación cualitativo, dentro de una metodología hermenéutica fenomenológica, siendo de interés el rescate de las experiencias de quienes son protagonista del hecho educativo; por esta razón se contempla el papel del docente y del estudiante, partiendo de la postulación de una lúdica creativa-sensible en la universidad. Se contó con un total de 10 estudiantes de trayecto inicial, de la asignatura de Lengua y Comunicación, en este trayecto el estudiante empieza su proceso de transición para dar inicio a lo que será su nueva etapa de formación académica en la universidad. La investigación contó con cuatro fases: descriptiva para la cual se empleó una entrevista semiestructurada creatividad en conjunto: recoge el proceso creativo de los estudiantes para generar las estrategias con las que después serán evaluados, perspectiva del docente: el docente como parte de la investigación recoge sus vivencias en contacto con sus estudiantes para realizar de esta manera en conjunto con ellos la evaluación de las estrategias creadas. Con estas fases se evidenció el poder creativo de los estudiantes y se reorientó el sentido de la educación desde el ser, desde lo sensible y lo innovador, permitiéndole al estudiante ser partícipe de su propio aprendizaje generando estrategias y promoviendo una evaluación que le permita expresar sus ideas.

Palabras claves: lúdica, creatividad, formación, sensibilidad, investigación

**RESIGNIFICATION OF LÚDICA AS A POSSIBILITY OF A CREATIVE-
SENSITIVE TRAINING IN THE STUDENTS OF THE TERRITORIAL
POLYTECHNICAL UNIVERSITY OF THE WEST OF SUCRE, BELONGING
TO THE DEPARTMENT OF CHEMICAL PROCESSES**

Tutora: MSc. Carolina Velásquez

Author: Atty. Cesibel Moreno

ABSTRACT

The objective of the present investigation is to resignify the playful transforming it into a possibility of creative-sensitive training in the students of the Universidad Politécnica Territorial del Oeste de Sucre belonging to the department of chemical processes, to comply with the proposed objective the work focused on a qualitative research design, within a phenomenological hermeneutic methodology, being of interest the rescue of the experiences of those who are protagonists of the educational event; For this reason, the role of the teacher and the student is contemplated, starting from the postulation of a creative-sensitive playful in the university. There was a total of 10 students of the initial course, of the subject of Language and Communication, in this course the student begins his transition process to start what will be his new stage of academic training at the university. The research had four phases: descriptive, for which a semi-structured interview was used, creativity as a whole: collects the creative process of the students to generate the strategies with which they will later be evaluated, teacher's perspective: the teacher, as part of the research, collects their experiences in contact with their students to carry out in this way together with them the evaluation of the strategies created. With these phases, the creative power of the students was evidenced and the sense of education was reoriented from the being, from the sensitive and the innovative, allowing the student to be a participant in their own learning, generating strategies and promoting an evaluation that allows them to express their ideas.

Keywords: playful, creativity, training, sensitivity, research

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación nació del interés por proyectar un futuro con nuevos profesionales capaces de generar soluciones a los innumerables inconvenientes que se presentan actualmente en el entorno, para ello se propuso una nueva manera de enseñar desde la lúdica creativa-sensible, explorando con esto no solo la manera de generar ideas nuevas sino de despertar la iniciativa de los estudiantes que se mantienen como protagonistas del hecho educativo.

Con el deseo de enseñar diferente se considera que la experiencia del docente es parte elemental del desarrollo de estas estrategias, por lo tanto se reconoce que tanto el estudiante como el docente deben trabajar como equipo y poner nuevas maneras de enseñar lejos de las evaluaciones o métodos de enseñanzas pasados, se buscó contemplar el ser y proyectar una formación desde lo sensible sin obviar en ningún momento el valor de los nuevos conocimientos.

Desde una nueva perspectiva se fomenta la formación desde lo vivido, rescatando las ideas y las interrogantes como parte elemental de un mundo que debe en todo momento ser parte de una transformación educativa, que ya no se enmarque en líneas evaluativas forzadas sino que motive a crear desde y responder en libertad ante los distintos temas que envuelven el día a día del docente y el estudiante. Tanto docente como estudiante no deben verse por separados sino juntos, percibirse como personas como otro que aunque no soy yo vive y padece eventos similares.

Para contribuir a la iniciativa de una educación universitaria diferente nace este trabajo de investigación que trae a colación un término que por mucho tiempo se alojó en aulas de clases de educación primaria, pero que busca encaminarse en la academia universitaria, para lograr un nuevo ambiente libre de prejuicios y en libertad para opinar sin límites ni restricciones se planteó la siguiente investigación: RESIGNIFICACIÓN DE LA LÚDICA COMO POSIBILIDAD DE UNA FORMACIÓN CREATIVA-SENSIBLE EN LOS

ESTUDIANTES DE LA UNIVERSIDAD POLITECNICA TERRITORIAL DEL OESTE DE SUCRE, PERTENECIENTES AL DEPARTAMENTO DE PROCESOS QUÍMICOS.

El desarrollo de esta investigación se encuentra dividido en cuatro capítulos:

- Capítulo I Objeto de Estudio: se encuentra el planteamiento del problema, donde se establece la problemática que afecta a la educación de la universidad actual.
- Capítulo II Marco Teórico: se encuentra todo el basamento teórico que sustenta el trabajo de investigación.
- Capítulo III Metodología: se encuentra el diseño de la investigación, tipo de investigación, además de la población con la que se contó para realizar el trabajo.
- Capítulo IV: conforma la información recogida desde la perspectiva de los estudiantes y del docente, ordenada por subtítulos, también cuenta con la descripción de las estrategias creadas y su aplicación.

CAPÍTULO I

OBJETO DE ESTUDIO

La universidad es vista como la madre que nutre de conocimiento, como la cuna del saber, es la encargada de preparar a profesionales que propicien soluciones y sean partícipes de cambios y transformaciones, en una sociedad cambiante, los estudiantes tienen la idea de que la universidad será parte de la materialización de su sueño de ser profesionales, para esto la universidad tiene en sus manos el desarrollo de sus habilidades necesarias que permitan para llevar acabo la formación de los estudiantes, una formación que continúa por el resto de su vida, pero para poder lograr esto la academia debe poseer docentes con conocimientos en las diferentes áreas.

Bajo la idea de formación de profesionales que contribuyan a la sociedad, la institución universitaria se muestra como dotadoras de conocimientos, de habilidades y determinadas destreza; es en esta concepción que persiste aún la llamada educación bancaria, que no es otra cosa que una educación aislada del ser, que solo se concentra en depositar los conocimiento sin tomar en cuenta al estudiante de acuerdo a Freire, P. (1971:76): "... la educación se transforma en un acto de depositar en el cual los educados son los depositarios y el educador quien deposita."

Con la idea de una educación bancaria la memorización mecánica se convierte en un elemento indispensable para el docente que se dedica a realizar el depósito de información, es de esta manera que la universidad es la encargada de preparar a profesionales que desempeñaran un trabajo dentro de un entorno social. De esta manera la educación es distinguida como una empresa que busca empleados con habilidades y destrezas determinadas; por esta concepción Jiménez, A. (2002) reconociendo la dificultades de la educación en académica, hace hincapié en la universidad moderna que guiada por la idea de ser proveedora de empleados para las empresas se centra en generar sujetos capaces de desempeñar tareas dentro de un ambiente laboral. Esto dio lugar a tres retos, de los cuales resaltan dos temas importantes mencionados por Jiménez, A. (2002) el primero que es el de un profesional que

sea capaz de responder de manera adecuada en sus jornadas laborales y segundo producir profesionales investigadores, siendo esta última una de las indispensables, puesto que el egresado debe ser capaz de indagar e inspeccionar, además de dar respuesta a los diferentes inconvenientes que se presenten ante él.

Desde la perspectiva de la formación se muestra a una universidad dotada de un sinfín de herramientas para dar mayor cantidad de habilidades al desarrollo del profesional, centrada en la preparación de profesionales que ejercieran una labor dentro de una institución o empresa que era lo que se requería para ese entonces. Partiendo de esta idea se contaba con docentes que en el ejercicio de su labor dieran lugar a un empleado que para ese entonces era lo que demandaba la sociedad; una sociedad que dio cabida a una institución académica que solo se permitía la preparación sin alojar otro tipo de tema, pero esa manera de pensar en un momento de la historia era la demandado; para ese entonces, pues se transitaba por una educación industrializada, en donde el hombre debía ser preparado para trabajar, esta concepción era para el siglo XIX la adecuada.

Sin embargo hoy la idea de preparar un profesional solo para desempeñar una labor dentro de una empresa sin tomar en cuenta más nada, es una idea vencida, debido a que se le restó relevancia a una formación más sensible, más libre y menos maquinista, la labor del docente era más la de transmitir conocimiento que alojar una idea de una educación de diálogo y sensibilidad.

Para el siglo XIX se visualizaba un ideal de maestro diferente, se empleaba la palabra instruir, la cual se relaciona con el conocimiento, es decir, mayor valor al conocimiento. Es tanto así, que la academia consideró al docente como parte fundamental de la educación y el alumno se consideró como alguien pasivo, de esta forma se aisló a uno de los personajes principales del proceso educativo.

Con la llegada del siglo XXI se establece una nueva forma de educar que muestra a la educación del pasado como limitante y tradicionalista que estanca el proceso de solo dotar de conocimientos. Hoy en día, Mureddu, C.

(1995) llama a esto una crisis social, al hecho de continuar empleando los mismos métodos de la educación de la época industrial, pues las nuevas teorías evidencian que el pasado contribuyó a mejorar el presente del campo académico.

La principal preocupación es que la universidad de hoy en día continúe anclada en una educación mecanicista, pero es una realidad que sigue viviéndose, no se deja de mostrar el gran número de docentes que llevan aplicando los mismos exámenes e impartiendo las mismas clases, partiendo aún de una idea ya vencida y obsoleta de instruir, no formar, reconocer el saber pero olvidar el ser. Este docente de las aulas del pasado se mantiene vivo en los pizarrones y senderos de la educación actual.

Realmente, el aprendizaje no es solo el conocimiento, el hecho intelectual no está lejos de ser relevante, pero no es lo único que se debe considerar en el proceso educativo, al respecto Ortega, H. (2014:70) menciona que: “En los últimos tiempos el mundo presenta transformaciones a nivel social y político, desafiados por las condiciones de la sociedad en la que el conocimiento es una fuente de desarrollo para la preparación de sus ciudadanos”. Por ello la universidad no deja de valorar el conocimiento, más se postula desde un nuevo enfoque donde no se pide un desalojo de los contenidos pero si una nueva orientación a la hora de formar a los ciudadanos, con esto se optaría a considerar nuevas perspectivas.

Considerando lo anterior, la educación que hoy se encuentra está bajo los pasos de lo tradicional, hacemos así hincapié en la educación que deja de lado lo sensible y humano, en relaciona con esto García, J. (2014) menciona que: “normalmente en la educación tradicional, donde la formación de los profesionales no ha tenido nada que ver con la vida, sino con conceptos y representaciones”. Entonces, en la universidad todavía persiste, a pesar del tiempo, docentes que se encuentran centrados en solo transmitir contenido, una educación que rechaza todo lo afectivo e imaginativo por catalogarlo de innecesario.

Sin embargo, el hecho educativo estaría en esta nueva era encasillado en solo la repetición y el constante depósito de conocimiento, omitiendo el sentir, la imaginación, que son parte del ser en formación. Siguiendo esta idea Maffesolli, M. (1997:32) expone:

Hay que entender que el racionalismo, en su pretensión científica, es particularmente incapaz de captar, incluso de aprehender, el aspecto prolijo, lleno de imágenes y simbólico de la experiencia vivida. La abstracción ya no es oportuna cuando lo que prevalece es el hervidero de un nuevo nacimiento. En ese momento hay que movilizar todas las capacidades que están en poder del intelecto humano, incluidas las de la sensibilidad.

Actualmente, estamos ante un mundo que comprende el valor del conocimiento, pero que no debe dejar en el olvido la realidad que se forja en el nuevo camino educativo, se debe ante todo incorporar la sensibilidad, Maffesolli, M.(1997) reconoce que el sentir, es decir, la razón sensible como vital, pues lejos de un conocimiento desalmado y vacío, una inclusión del sujeto como ser social, capaz de generar sueños y materializarlos; es así como se plantea una formación desde una perspectiva más sensible, donde se reconozca la pasión, el dolor, pero también lo vivido que corresponde en aquello que contempla más que el simple entorno en donde se halla el joven.

Por lo tanto, la universidad se postula desde un nuevo enfoque donde no se pide un desalojo de los contenidos, pero si una nueva perspectiva donde se reconozca al sujeto como ser social, capaz de proyectar sus ideas, materializarlas y generar con ellas una visualización de una institución académica fuera de las ataduras del pasado repetitivo.

Nace un nuevo modelo educativo en el cual se reconoce al sujeto como ente social, que se encuentra rodeado de una gran cantidad de información, la cual es parte del mundo digital, por lo tanto los docentes están ante un joven inmerso en los senderos de la masiva información, que debe ser inspeccionada bajo el foco del entorno y de la vida diaria.

Con tantos cambios, las deficiencias en cuanto a comprensión, redacción e investigación que muestran los sujetos en las clases son graves,

esto debido a las carencias y falta de iniciativa del profesor. En un nivel de educación primaria o secundaria con los constantes cambios en el currículo se ofrecen mejoras, pero en la educación superior son pocos los cambios que se evidencian; a esto Jiménez, A. (2002) aporta un tema resaltante que la sociedad de hoy y el mercado que es el que otorga el campo laboral a los profesionales, actualmente demanda un desarrollo de nuevas habilidades que deben estar sujetas a nuevos retos que resultan imposibles de predecir.

Con el punto de vista que se menciona anteriormente es casi imposible mantener al joven sujeto a un libro y a un pizarrón por lo que se supone una nueva concepción en la formación de los estudiantes, se estaría en este caso dando lugar a lo que Giroux, H. (1990:3) llamaría “intelectuales transformativos” involucrando de esta manera a unos nuevos estudiantes; si en el pasado se mencionaba a los profesionales dotados de saber, ahora estaríamos contemplando al estudiantado como seres activos y conocedores del mundo que los envuelve.

Para esta nueva era, el mundo académico afronta desafíos que resultan beneficiosos, que propician un cambio de ideas para dar pie al surgimiento de teorías, para ello se encuentra el tema de la formación que se entiende de acuerdo a Hernández, E. (2015:2) como una de las tantas etapas que proceden en la preparación del hombre, pero la idea de Zemelman, H. (2011) es la de interés debido a su concepción del alumno como una persona que se relaciona y convive con el otro; esta es también la postura de Alfonzo, N.; Curcu, A. y otros (2011:59) “hablar de una educación donde se encuentre uno mismo, donde este el reconocimiento de ese otro que aunque no soy yo tenemos similitud”. Es esta la imagen que se proyecta en la actualidad, donde se muestra al docente en un intercambio con el otro que no es desconocido sino semejante a él, es así que el docente se encuentra en un proceso de intercambio Villegas, L. (2008:3) muestra relación con este punto de vista y menciona:

...la formación es la transformación de la esencia humana, previo reconocimiento de que el ser, en términos de lo que debe ser, resulta indefiniblemente razón de que éste no es, sino que en su devenir va siendo; es una tarea que le resulta

interminable. Por ello necesita de la formación para llegar a ser lo que en su devenir logra ser.

Es vista a esta idea la formación como una reconstrucción del sujeto que se encuentra ante un proceso de aprendizaje, donde se apasiona, se tropieza, establece formas de pensamiento que generan nuevas ideas, da lugar a nuevas dudas que despiertan interés, como es la presencia de lo sensible y el carácter que Villegas, L. (2008) menciona como parte de su formación, el sujeto despierta se transforma y se mantiene en ese modo de formación.

Una formación que sin lugar a dudas es constante, esto traslada el aula de clases a un mundo más amplio, en el cual se quebrantan las barreras de cuatro paredes y un pizarrón, es aquí donde se percibe, tanto al docente como al estudiante, como personas capaces de sentir y de aportar nuevas ideas, logrando con ello el derrumbe de la división de roles que obstaculizaba el aprendizaje, dándole cabida a la postura de una formación del ser como sujeto social, con lo que se presenta a un joven participe de su proceso de aprendizaje, por medio del diálogo con su entorno, de sus emociones, transformando así su sentir y su carácter.

Desde la perspectiva de una formación más sensible y menos mecanicista, el diálogo del sujeto como ser social, se comparte entre su entorno y el instituto académico, para plantear un conocimiento de mayor valor que persiste en el tiempo se plantea la lúdica por su valor en la construcción de conocimientos en edades tempranas, en el cual se involucra lo vivencial y emocional permitiendo en el niño concebir la vida desde el juego, con un nuevo saber se abren nuevas estrategias que el docente efectúa para armonizar con el entorno que lo rodea.

La lúdica, desde la idea de Domínguez, C. (2015:9)

La lúdica es juego...el juego constituye un verdadero ejercicio de preparación para la vida y es importante, porque enseña alegría cuando se practica y para quienes lo practican; porque arranca de la pasividad y coloca al individuo en situación de compartir con otros...

Esta autora reconoce que la lúdica es hablar de juego, el cual propicia el encuentro y la relación entre el joven y el conocimiento, manteniendo con ello un aprendizaje que repercutirá en su vida y con esto lograr mantener un equilibrio emocional que muestre, ya no al aula de clase como un ambiente de frustración, lleno de obligaciones, sino más bien como un ambiente armónico y de convivencia.

A pesar de ser considerada la lúdica en el área académica beneficiosa por su valor en la apreciación de nuevos aprendizajes, el simple hecho de mencionar la palabra “juego” es lo que hace que el docente en el nivel universitario la cuestione o tenga una idea de negación ante el uso de ella en sus horas de clases.

Para propiciar una nueva concepción más amena y optimista ante la lúdica en el nivel universitario González, R. (2014:11) concibe “la lúdica como estrategia en la búsqueda de la formación de sujetos...capaces de tomar decisiones y emitir juicios de valor.” Este autor reconoce la lúdica como estrategia, mostrándola como una serie de acciones que permitan dar con el logro de los objetivos del campo educativo, pero las estrategias involucran a la creatividad y el ingenio, es aquí donde el estudiante se siente en confianza logrando así la seguridad de este ante la toma de decisiones y los posibles problemas que se encuentren en su entorno.

Desde esta perspectiva, la lúdica no estaría asociada solo al juego, sino más bien se daría un vistazo a una nueva concepción del término, donde se plantea desde un aspecto diferente; en este caso la definición que mayor relevancia tiene es la de González, R. (2014:11) puesto que la considera más que un juego, debe verse como parte de las estrategias fijadas en clases para mostrar la genialidad y autenticidad que garantiza la formación del estudiante. Por su lado Yturalde, E. (2017) apoya la idea y sustenta con sus implicaciones en el mundo del adulto, este autor la plantea como importante siempre y cuando este dentro de “la metodología de aprendizaje”, es decir, en el proceso de enseñanza-aprendizaje, para de esta forma proporcionar a los estudiantes en edades mayores una herramienta en la que la categoría creatividad se unen a la lúdica para dar vida a la innovación y originalidad.

La lúdica en el nivel universitario plantea una serie de estrategias que consideran el nivel educativo y las edades con las que se rodea el docente, con esto se motiva al joven estudiante dando lugar a la originalidad del mismo, lo cual se logra a través de la categoría creativa-sensible, un binomio que transforma la formación del estudiante, llevando el aula de clases a un ambiente de intercambio y crecimiento, esto por medio de una serie de estrategias, creadas por el mismo estudiante. Con esto se establece un espacio que involucre al estudiante a expresarse sin limitaciones, logrando así que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea duradero y se mantenga la motivación no tanto del joven sino también del docente.

Sin embargo, para mencionar este binomio creativa-sensible, es necesaria la concepción de cada uno de estos términos que son enriquecedores dentro del desarrollo de estrategias de enseñanza aprendizaje. En primer lugar la creatividad, que en su sentido más amplio es comprendida como una habilidad intrínseca en el hombre; al respecto De Prado. (2003) considera la creatividad como aquella donde convergen una serie de elementos en los que se encuentran los elementos intelectuales y los afectivos para que la idea que surge de la imaginación se materialice en la realidad.

Tanto ha sido el alcance de la creatividad en la vida de la humanidad que es gracias a ella que el hombre ha logrado adaptarse a su entorno y ha mejorado su la calidad de vida. Sumado a esto Marjorie, J. (2016:1) menciona que:

...el medio obliga al hombre a modificarlo para que éste sea más adaptable a su entorno y pueda sacar mejores ganancias. Si se piensa sí se puede decir entonces que la mayoría de los logros de la humanidad son logros creativos como por ejemplo lo es la escritura, la luz eléctrica, el teléfono y tantos más elementos que han ayudado al progreso de la humanidad.

Estamos, por ende, rodeados de la creatividad; el hombre por medio de ella ha implementado nuevas herramientas y dado nuevas respuestas a aquellas dificultades que su entorno le presenta, si en su momento se relacionó

con el arte ahora toma un nuevo camino en todas las áreas de la vida del hombre.

En la educación forma parte de la vida y evolución del hombre que permite, en una época llena de ingenio y originalidad, replantear la realidad y enfocar el curso de la educación, además del empleo de nuevas ideas que renueven con vitalidad el mundo de la enseñanza y el aprendizaje. En este sentido, Blázquez, A. (2009) reconoce que la creatividad está en los estudiantes y en el mismo docente, es parte de todo ser humano, con ella el estudiante se enriquece, desarrolla su inventiva, proporcionando así ventajas en su desarrollo académico, cerrar esta posibilidad que el mismo joven posee es cortar una parte de él.

La creatividad es elemental en las matemáticas, la física, la literatura y otras áreas que sin duda promueven un saber que parte de un mundo nuevo para el estudiante que explora y se adentra en un conocimiento que trasciende, es parte de originalidad e innovación propicia la búsqueda desde las diferentes perspectivas que envuelven al estudiante en su vida diaria.

La lúdica desde la creatividad otorga la sencillez del juego que concede un enfoque que lleva a la convivencia con el otro y la creación, partiendo de las ideas en conjunto; en este caso Jiménez, C. (2010) concibe a ambas como inseparables en el desarrollo del ser humano, pues el hombre en todo su aprendizaje se dispone a desarrollar sus habilidades en donde conviven en sus diferentes dimensiones que le permite adaptarse a su entorno y proponer soluciones a las deficiencias o dificultades en su día a día.

Vista de esa forma la creatividad se complementa en la lúdica para ahondar en nuevos temas que envuelvan la vida del ser humano, todo no solo desde sus clases y horas académicas sino también desde su cotidianidad, permitiéndole a este traer su vida y conocimiento a la universidad.

Por su parte, la sensibilidad es una nueva concepción donde se relaciona la educación que muestra como parte elemental en el sentir emocional, que permite que el sujeto contemple una formación que, como menciona Maffesoli (1997:32) “formamos seres razonables y seres con esencia”. Es bajo esta idea

que el estudiante reconoce al otro no como docente, sino como persona y de esta manera el docente evalúa su papel como maestro y orientador.

Incluir la sensibilidad en la academia de hoy que afronta tantas incertidumbres con estos fuertes ajustes que se están propiciando, lleva a una nueva visualización del docente ante el estudiante que le permitiría concebir la realidad desde los ojos y el vivir del joven que se encuentra ante él.

Sin embargo, ubicar en la institución universitaria en la lúdica creativa-sensible, es hablar de un binomio (creativa-sensible) que conviva en el desarrollo de la formación del estudiante, influenciado por una nueva lúdica propone la idea de formación donde el docente sea un colaborador y guía en la educación del joven estudiante y este se conciba desde la creatividad como un ser sensible, razonable, organizado; capaz de reaccionar ante la realidad, los problemas, las dificultades desde una perspectiva más amplia, donde lo vivencial sea parte relevante aunque acarrea incertidumbre en el docente.

Entonces, con el enfoque de una universidad que debe propiciar la calidad social y técnica, el desarrollo de habilidades que den lugar a la convivencia del sujeto como cuerpo, mente y corazón, que durante tanto tiempo no era tomado en cuenta. Se muestra una nueva manera de enseñar, en la que el estudiante se relaciona, aporta, participa, además crea las soluciones que puedan generarse en su proceso de aprendizaje.

Esa idea un poco filosófica que se relaciona con un nuevo proceso que se ajusta a lo que Echeverría, R. (1997:270) considera relación corazón y cerebro juegan un papel dentro del joven pues las emociones son parte de cada ser humano, es con ellas que se accionan un campo de posibilidades, pero considerar las emociones en el campo educativo llevaría reconocer una perspectiva de enseñanza diferente. Para ello, Curcu, A. y Alfonzo, N. (2011:59) reconocen que la relevancia de la sensibilidad se denota porque permite abrir un camino a la enseñanza desde lo subjetivo y vivencial construyendo una nueva manera de formación que se iniciaría en una nueva era de integración que otorga una mirada más amplia llena de posibilidades que permite ver la realidad que rodea al estudiante dotado de un entorno que

lejos de estar lleno de errores y agentes contaminantes del aprendizaje están sumido en un mundo de saberes.

Los autores Calle, M.; Remolina de Cleves, N. y otros (2010:326) sustentan lo relevante de la sensibilidad en la formación proponiendo que esta promueve un nuevo despertar ante los problemas permitiendo su comprensión y reacción ante las dificultades, contribuyendo así a la toma de decisiones, por otra parte Villegas, L. (2008:2) indica que el joven desde las emociones se maravilla, se sorprende o se perturba del entorno que lo rodea, pues es por medio de esto que el hombre expresa sus ideas y reacciona ante la realidad.

Con lo anterior, se busca replantear de una manera más humana el lugar que ocupa el docente como el estudiante. Este pues sería en las universidades un nuevo paso para el docente, debido que en las clases actuales se tiene no solo técnicas y materiales de una asignatura, sino personas, un ser que forma parte de un entorno social. Este es un claro ejemplo que con el pasar de los años el entorno académico sufre transformaciones y ajustes en la educación, porque es casi imposible dejar de lado los cambios y solo mantener el amplio mundo del saber a una rutina diaria.

Desde la lúdica creativa-sensible el docente en la educación universitaria no solo sería el simple instructor y orientador, sino que como dice Max Van M. (2010:106) el profesor será visto como interpretador del hecho educativo logrando comprender por medio de su interacción y convivencia con los jóvenes en su día a día lo que envuelven sus experiencias, “sus esfuerzos y sus debilidades”.

Con lo anterior Ortega, P. (2013:1) reconoce que el joven que se encuentra inmerso en una concepción diferente de educación, donde ya el pizarrón y el pupitre se transformaron en lugares más cómodos y lejos de las cuatro paredes de un aula que permite mostrar la educación desde un “encuentro” de dos seres que buscan aprender y propiciar un ambiente que ofrezca nuevas maneras de entender y responder a la realidad, desde una visión que promueve lo creativo-sensible.

Este problema donde la universidad no se ajusta a nuevos caminos se encuentra representado en la Universidad Politécnica Territorial del Oeste de sucre “Clodosbaldo Russián” (UPTOS). Esta universidad actualmente se encuentra dentro de nuevos sistemas de universidades, las cuales se encuentran organizados en programas nacionales de formación mejor conocidos como PNF con este sistema se reformularon pensum y se dieron nuevos reglamentos para propiciar nuevas cátedras y el proceso de organización es el mismo al de otras universidades, este instituto es de carreras científicas y tecnológicas, entre las que destacan: agroalimentaria, electricidad, instrumentación y control, higiene y seguridad laboral, nutrición , prevención, procesos químicos y otras, algunas se encuentran organizadas en semestres y otras en trimestres con entrega de títulos en TSU, Licenciatura e Ingeniería.

A pesar de ser una universidad que se caracteriza por sus carreras técnicas y tecnológicas la gran mayoría de docentes de esta institución aún mantienen una educación tradicional es decir, que se centrada en el docente y se obvia al estudiante, siendo el estudiante parte fundamental en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Un buen ejemplo de la educación tradicional son los profesores pertenecientes al departamento de Procesos Químicos, donde la gran mayoría no propician nuevas formas de enseñanza desde lo sensible, lo creativo que envuelva un camino de nuevas estrategias, puesto que los docentes de esta institución son en gran parte egresados de la misma institución y no poseen dentro de su formación ninguna catedra del campo educativo, por lo que son preparados solo para transmitir conocimientos, es decir, son en su mayoría técnicos e ingenieros, todos capacitados solo en sus ramas. La falta de dinámicas o estrategias que le permita un proceso de enseñanza aprendizaje diferente es casi escaso algunos solo optan por ser dadores de clases. Cerrados ante la posibilidad de un cambio en su enfoque académico o hasta desconocimiento de lo que propicia los Programas Nacionales de Formación, en su reglamento.

Un gran número de profesores de materias teóricas como lengua y comunicación, ética y educación ambiental, gerencia estratégica, entre otras en las cuales lo más común son evaluaciones por medio de exámenes y guías, la gran cantidad de estudiantes que cursan estas asignaturas las catalogan de fastidiosas y rutinarias en donde no se da lugar a la creatividad e ingenio del estudiante. Con todo esto se evidencia el incumplimiento también de uno de los artículos de los Programas Nacionales de Formación, presente en la Resolución N°549. Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela específicamente en su artículo 30, el cual menciona la lúdica como parte del proceso de formación, la encontramos en este reglamento como “estrategias lúdicas”, las cuales garantizan el despertar de ideas creativas e innovadoras de los estudiantes.

Conviene subrayar que de continuar con aulas de clases del siglo XIX nos estaremos cerrando a la creatividad a la inventiva del estudiante, un joven que cabalga en un mundo de ideales, de imaginación, de pensamiento creativo y crítico, además de sensibilidad, de incluir estas herramientas en los salones universitarios donde los pupitres y el docente están sujetos a un régimen anticuado.

Se considera con nuevas herramientas de enseñanza abrir nuevas puertas y nuevas ideas para que el docente promueva en sus clases y se contribuya a una formación que parta de las ideas de Villegas, L. (2008:3); Zemelman, H. (2011:22) en la que se muestra una interacción y retroalimentación entre los dos protagonistas de la educación que son el docente y el estudiante. Con esto se encontraría en las clases profesores que en palabras de Giroux, H. (1990: 178) propicien la “reflexión y las acciones críticas”, pero para poder reflexionar y propiciar nuevos puntos de vistas, logrando con ello la solución a los problemas que se enfrentan en la sociedad y en el entorno académico que lo envuelve es necesario darle el lugar que le corresponde a un nuevo tema que no es otro que la creatividad propiciar junto a ella un nuevo proceso de enseñanza aprendizaje donde se extiendan nuevos horizontes en el conocimiento y así también promover nuevas estrategias donde el diálogo, la innovación y las ideas tengan lugar.

Por tal razón, es de interés promover una educación universitaria que por medio de formas más innovadoras que despierten el interés del estudiante hacia las asignaturas, es este el motivo que llevo a considerar como trabajo de investigación el siguiente: **“RESIGNIFICACIÓN DE LA LÚDICA COMO POSIBILIDAD DE UNA FORMACIÓN CREATIVA-SENSIBLE EN LOS ESTUDIANTES DE LA UNIVERSIDAD POLITECNICA TERRITORIAL DEL OESTE DE SUCRE, PERTENECIENTES AL DEPARTAMENTO DE PROCESOS QUÍMICOS”**

Con esto se planea lograr que estos futuros profesionales puedan llegar a alcanzar sus objetivos educativos de una forma nueva e innovadora, pero ¿es acaso la lúdica una forma de ver el ambiente académico más ameno y agradable? ¿Debe replantearse el concepto de lúdica desde una nueva perspectiva creativa-sensible? ¿Puede la lúdica creativa-sensible incorporar nuevas herramientas al ámbito académico universitario?

Propósito General:

Resignificar la lúdica transformándola en una posibilidad de formación creativa-sensible en los estudiantes de la Universidad Politécnica Territorial del Oeste de Sucre pertenecientes al departamento de procesos químicos

Propósitos Específicos:

- ✓ Proponer la lúdica creativa-sensible como posibilidad de una formación otra en la educación universitaria.
- ✓ Generar estrategias de enseñanzas a través de una formación creativa-sensible.
- ✓ Evaluar las estrategias de mediante la lúdica partiendo de una formación creativa-sensible

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

A continuación se presentan algunos de los trabajos de investigación que preceden a este estudio pero que además guarda relación con el objeto de estudio de esta investigación.

2.1 Antecedentes

Piedra E. (2018). **Factores Que Aportan Las Actividades Lúdicas En Los Contextos Educativos**. Fue un estudio bajo el enfoque cualitativo de investigación de tipo exploratorio y documental realizado en Universidad Técnica de Manabí. Ecuador, su objetivo fue identificar los Factores que Aportan las Actividades Lúdicas en los Contextos Educativos, para el proceso de recopilación de información el autor empleo el arqueología heurística de fuentes documentales bibliográficas, los resultados demostraron que actividades lúdicas en los contextos educativos, son beneficiosas, puesto que permiten el desarrollo de competencias técnicas y competencias ciudadanas, resaltando como relevante la presencia de la creatividad y el logro de un aprendizaje significativo.

Bórrelo, C.; Flores, F. Y otros (2014). **El juego de Memoria Planetario, como Recursos Lúdico en el Proceso de Enseñanza y Aprendizaje, Dirigida a los Docentes de la Primera Etapa de Educación Primaria de la Escuela Básica Nacional Bárbula I**. La investigación tuvo como objetivo proponer el juego de Memoria Planetario como Recursos Lúdico en el Proceso de Enseñanza y Aprendizaje, Dirigida a los Docentes de la Primera Etapa de Educación Primaria de la Escuela Básica Nacional Bárbula I., en el estado de Carabobo. Fue una investigación estructurada bajo el paradigma positivista, en un enfoque cuantitativo, basado en una investigación de campo, descriptiva, aplicada a 16 docentes, la recolección de datos fue a través de un cuestionario, el instrumento de análisis fue la estadística descriptiva. Obteniendo como resultado que el juego como elemento motivador despierta el

interés de los niños, evidenciando así que el juego es un motor de aprendizaje, que produce una construcción de conocimiento continuo, garantizando un aprendizaje significativo en los niños. Los docentes reconocieron el valor del juego, ya que este ayuda a la incorporación de los pequeños al grupo, intercambiando, comparando estableciendo normas sintiendo también con ello el placer y la alegría que este despierta.

Meléndez, F. y Pianto M. (2017). Efectos de las estrategias lúdicas para mejorar la comprensión de lectura de textos narrativos, en los estudiantes del primer grado de educación secundaria, de la institución educativa Felipe Huamán Poma de Ayala. **Este estudio se propuso como objetivo estudiar los efectos de las estrategias lúdicas para mejorar la comprensión de lectura de textos narrativos, en los estudiantes del primer grado de educación secundaria, de la institución educativa Felipe Huamán Poma de Ayala, Perú Realizó una tesis que tuvo como objetivo identificar el grado de efecto de la aplicación de estrategias lúdicas en la comprensión de textos narrativos como el cuento. El modelo investigativo fue el experimental-cuantitativo, el tipo de investigación “cuasi - experimental” aplicada a 58 estudiantes de 12 años de edad, para la recolección y análisis de datos se emplearon las técnicas del fichaje, de observación y de lectura analítica. Esto llevó a demostrar que el juego tiene influencia en la comprensión de textos narrativos, los estudiantes durante el proceso de aprendizaje mostrando interés, gracias al juego como motivación, en todo el proceso de comprensión.**

Barrueto, O.; Celis, R. y otros (2013). **Las Metodologías Creativo-Sensibles en la Formación Personal de los Estudiantes de Enfermería en la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque (Perú)**, el estudio empleó una investigación acción participativa que tuvo como principal objetivo contribuir al desarrollo profesional de los estudiantes de la facultad de enfermería. Para ello, se realizaron modificaciones en la formación de estos futuros profesionales con ayuda de la metodología creativo-sensible, con esta metodología se consigue ver a la universidad como un centro de descubrimiento de nuevas teorías y participe del fortalecimiento de un

formación donde conviva la experiencia, la iniciativa del estudiante junto con ello la tolerancia, dignidad, solidaridad con el otro. Regida la metodología creativa-sensible por el paradigma constructivista se contribuye a ver al estudiante como un ser creador que pone en ejercicios sus inteligencias múltiples, extendiendo este hecho a todas las disciplinas que contemplan la preparación del profesional. Con esto el estudio llega a concluir que se logra abrir paso a nuevos avances en este campo de lo creativo-sensible que se creen la transformación del objeto a investigar, llevando a concebir formación personal del estudiante, y no centrarse únicamente en lo profesional

De Prado, D. y Fernández, E. (2012) **Creatividad desde la Universidad: Nuevos modelos y experiencias.** Propone una nueva concepción de la universidad en cuanto a la preparación de los profesionales enfocándose en la creatividad e innovación que se despierta en el aula de clase para ello recoge las ponencias y las comunicaciones de todos los participantes. El trabajo se enfocó en ver al docente como motivador, dinámico e investigador, contribuyendo en el estudio con una renovación creadora sustancial del profesorado (docentes) y alumnado, logrando comprender a la creatividad como un nuevo modo de pensar y sentir, innovar y expresar, crear e inventar. Concluyendo que para ello se requiere de una formación profunda de los procesos metodológicos creativos y expresivos, potenciadores de las múltiples inteligencias como: la lógica-crítica, las simbólica-icónicas, las emocionales, entre otras que han de convertir a los docentes en discentes y descubridores y, viceversa, a los aprendices en maestros.

Gómez, H. (2013) **El aprendizaje activo como mejora de las actitudes de los estudiantes hacia el aprendizaje** La investigación realizada en la Universidad Pública de Navarra se propuso analizar si con la introducción del aprendizaje activo en el aula los alumnos logran una mejor comprensión de la asignatura de economía, fue aplicado a estudiantes en edades comprendidas entre los 16 y 17 años, al optar por un aprendizaje activo se promueven nuevas herramientas de enseñanza aprendizaje que contribuyan al éxito de los estudiantes. Para demostrar lo beneficioso del aprendizaje activo se compararon los resultados obtenidos en una clase tradicional magistral con los de una clase con metodología de aprendizaje activo. Los resultados que

arrojados en esta investigación fue que el 59% de los estudiantes afirma que este nuevo método permite una mejor comprensión de la materia, otro 23% considera que estas sesiones le han ayudado a corregir errores.

Jiménez, C. (2010) **Cerebro creativo y lúdico** Esta investigación llevada a cabo en la Universidad Libre de Pereira, tuvo como objetivo principal la relación entre el cerebro creativo y la lúdica, sumando a ello la imaginación, las emociones, la conciencia y otros procesos importantes en el cerebro a esto se suma la concepción del aprendizaje fijado desde el goce y el disfrute, lo cual es logrado por medio de la lúdica como herramienta eficaz en el proceso de aprendizaje; llevando así a la consecución de la lúdica desde un punto de vista diferente que se aleja de la ciencia y de la disciplina y se cataloga como parte del desarrollo del ser humano ligada a la vida y día a día del hombre. Logrando dar a conocer en la corta presentación de la investigación de los beneficios de lo creativo, lo lúdico y dándole cierta relevancia a las emociones que son importantes en el desenvolvimiento del hombre.

Torre, S. y Violant, V. (2003) **Estrategias creativas en la enseñanza universitaria.** Este trabajo realizado en la Universidad de Barcelona tiene como punto de partida la docencia universitaria a través de las estrategias didácticas, en ella traslada la educación universitaria a una nueva concepción de dar clases catalogando la innovación y la creatividad del profesor, en este punto aporta una transformación en la enseñanza a nivel universitario dando lugar a la formación del estudiante, para el logro de una nueva manera de enseñar propone a un profesor innovador que deje la idea tradicional para darle cabida a los recursos y estrategias que se ajusten a las necesidades del grupo de clases. Con esta idea el docente optara por unas nuevas herramientas que le permitan acercarse más al estudiante y hacerle llegar y comprender los aprendizajes que son elementales en la materia.

Villegas, L. (2008). **Formación: apuntes para su comprensión en la docencia universitaria,** en este estudio realizado en la Universidad de Caldas (Colombia) se postula la evolución de la concepción del término formación, partiendo de una perspectiva tradicionalista que involucraba sencillamente la transmisión de saberes sin involucrar al hombre. Con un nuevo enfoque en la

que la formación concierne al porvenir del hombre. En todo momento se considera al hombre como un nuevo ser que se envuelve en su evolución, además de su constante transformación que integraría su experiencia y su reflexión acerca de lo que siente y conoce. Con este trabajo se traza una nueva idea de la formación ya vista desde la transformación del ser y la evolución del mismo a través de sus vivencias.

Caldera, Y.; Fernández, M. y otros (2016). **La academia sensible: experiencias y encuentro de saberes en la universidad venezolana, Universidad Privada Dr. Rafael Belloso Chacín**, la investigación presenta la reflexión crítica de la práctica y la formación profesional en la universidad venezolana, para ello emplea la reflexión hermenéutica con la que las experiencias y vivencias compartidas entre la universidad y la comunidad forman parte elemental de una nueva universidad. Reconociendo la valoración significativa de la experiencia para enriquecer el saber académico, cultivando conjuntamente con ella la sensibilidad que es quien invita a una nueva manera de enseñar que involucra con ello lo creativo. Permitiendo con todo esto una nueva enseñanza que muestre la conformación de mundos plurales.

Sin lugar a dudas, todos estos estudios en el campo de la investigación han aportados grandes avances al objeto de estudio de este trabajo desde las estrategias que buscan una nueva enseñanza en la educación universitaria para incluir en las clases la innovación y creatividad del docente, con ello se estaría reconociendo la lúdica ya no alojada directamente al juego sino desde una parte fundamental que está en la vida del hombre desde que este inicia su aprendizaje a temprana edad.

Pero para poder hablar de una educación universitaria que se enfoque en nuevas formas de aprendizaje es evidente que se debe hablar de la formación, ya no desde una vista tradicional, sino que se muestre al hombre como parte elemental de su proceso de aprendizaje. Visto a este como un ser que evoluciona y conjuntamente con sus experiencias diarias pueda reflexionar acerca de lo que siente y conoce, valorando así lo vivido dentro de la universidad y su entorno social. Involucrando con lo vivencial el cultivo de la sensibilidad, no aislada sino como parte de la educación.

Los trabajos de investigación nombrados en esta parte del estudio guardan relación con la investigación que se realizó, puesto que ahondan en la lúdica como método de enseñanza en el ámbito académico, claro está que se enfoca en niveles de primaria y universidad, incluyendo en todo momento el juego como parte motivadora, además de interés para los jóvenes que se encuentran en este proceso de aprendizaje, incorporando la creatividad como parte importante por reconocer que en la educación la imaginación, las emociones, la conciencia y otros procesos relevantes que se convierten en una herramienta elemental en el desarrollo académico del estudiante.

Con lo anterior en el caso del tema de relevancia que es la asignatura de lengua y comunicación perteneciente al trayecto Inicial de la Carrera de Procesos Químicos se establecen en los estudios una serie de estrategias que facilitan la comprensión de textos narrativos, así como también se incorporan información acerca de la perspectiva de los docentes acerca de la lúdica aplicada en sus clases, la memorización queda de un lado y se incorpora dentro de la formación del ser de hoy el desarrollo de habilidades y destrezas por medio del goce, de la participación, de la convivencia y del intercambio de ideas, contribuyendo así al crecimiento no solo intelectual sino también la sensibilidad ante sus compañeros y el docente.

Estos trabajos evidencian el interés que persigue el trabajo el cual es la incorporación de nuevas estrategias que faciliten el aprendizaje del futuro profesional, contribuyendo con ello a una mejor perspectiva ante las diferentes situaciones o inconvenientes que puedan presentarse en su vida profesional.

Es evidente así que la investigación que se presenta guarda una gran relación y se encuentra íntimamente ligada con la metodología creativa-sensible, que persigue como idea ver la universidad como un lugar de encuentros y descubrimientos de nuevas ideas y participantes. Logrando con ello plantearse un aprendizaje activo que reconozca el enriquecimiento de lo creativo y el intercambio con los participantes en el proceso educativo.

2.2 Bases teóricas

Las historias van cargadas de vivencias y recuerdos que marcan la vida de quienes son partícipes de ellas, los que callaron sus voces ante el resonar de un cañón por miedo a un cambio se encontraron con el resonar de las voces en su interior, voces que proclamaban una transformación, un nuevo cielo donde reposaran sus ideas y fe. Para ello se trazaron en las páginas de los recuerdos, de las palabras de los sabios para no olvidar sus principios de lucha, un joven que decidió tomar los escritos y cuestionar lo que se presentaba ante él.

Ese joven vio la diferencia entre un pasado que lo encasillaba a un futuro que le permitía libertad para decidir y pensar, entonces bajo este deseo se encontró con un ser diferente llamado Freire, P. (1972:13), quien le hablo de lo que era aprender, criticando la receta de una educación de depósitos sin el enriquecimiento de los conocimientos, le mostro un pizarrón blanco sin palabras, pero un cerebro que se encadenaba a él. Lo que visualizo en su mente lo dejo aterrado y critico un pasado que lo había limitado, colocado como una maquina sin opiniones.

El joven no lograba encontrar una palabra para expresar la tristeza que le ocasionaba el simple hecho de ver a un niño con su mente atada a un pizarrón y a otro hombre hablando sin parar, sus lágrimas se desprendieron por sus mejillas sin poder contenerlas.

¡Es imposible! Grito sin poder contenerse, Freire, P. (1972:13) Continuaba en sus palabras cada vez más marcadas en papel mencionándole el poco valor que tenía ese niño en una educación de trabajadores no de chicos, Gómez, H. (2013:10) Lo tomo de la mano y le aclara que era una época del pasado donde el docente dejaba de lado el sentir, el maestro solo se centraba en depositar conocimientos sin valorar nada más, mostrar valores sin dar opiniones. Gómez, H. (2013:10) le mostró el dolor que reflejaba el rostro del estudiante, pero el docente continuaba trasladando el conocimiento a la cabeza del niño, cuya mirada había perdido el brillo.

Nos educaban solo como unas simples maquinas, nos descargaban una base de información sin permitirnos salir a ver la realidad de

eso que tanto nos introducían en la cabeza, era educación bancaria menciona Gómez, H. No había manera de decir lo contrario. Pero hoy cuando las paredes se han caído cuando ya no tienen a quien atar, somos libres, lejos de las opresiones de un educador así, estamos rodeados de información en cualquier lugar tenemos formas de buscar o leer.

La tristeza e ira lo hacían mostrar un rostro agresivo, esto lo hizo sentarse en un pupitre que estaba ya despintado, tomo una las páginas que volaban en el oscuro lugar y leyó el nombre de Moreno, M. (2014:03) quien mencionaba nuevos enfoques educativos, planteaba que la enseñanza estaba lejos de las clases magistrales, retomo la alegría al ver que podía visualizarse un panorama diferente.

Otras páginas empezaron a volar a su alrededor y este fue tomando una a una, para leerlas, era un paradigma constructivista, el lugar donde estaba se iluminó mostrando a pequeños niños llegando a una clase, la maestra era una mujer que platicaba sobre un nuevo tema, pero permitía que los pequeños aportaran sus ideas, entre los pequeños estaba uno muy parecido aquel que señala Freire, P. (1972:13) que antes era pasivo y sin brillo en su mirada, ahora resultaba diferente, entre algunas de las páginas que había tomado trataban del paradigma constructivista.

Se promovía con este paradigma un cambio donde se entrelazan los roles de docente y estudiante, ambos van a la par, dando paso a una retroalimentación. Entonces se lograba con ello transformar las ideas para encaminarlas a una nueva manera de ver la formación. La escuela ahora estaba en unos cimientos más fuertes que mostraban a los estudiantes más alegres y participes en su desenvolvimiento.

Era una nueva educación, la alegría lo lleno y se sentía a gusto con lo que veía, la escuela se transformó en universidad, recorrió los lugares de una academia que mantenía el saber en los pasillos, laboratorios y salones, había todo tipo de personas caminando hablando de sus clases, era un lugar de conocimiento, lo reflejaba en todo momento.

Entro a una biblioteca entre las personas que estaba se le acercó un hombre decía llamarse Hernández, E. (2015:2) le platico entre tantas cosas acerca de la formación de una universidad, de un futuro profesional, el joven rodeo con su dedo señalaba a todos y le dijo ¿la preparación de ellos? Sí, es de suma importancia la educación, ver en su andar las huellas que dejan en otros, el lugar de la escuela, la secundaria y luego esa que nunca acaba la superior, pues todo es importante pero la universidad también es ese caminar constante en búsqueda de aprender y replantear la realidad.

Sé que se siente, le dice el joven. Hernández, E (2015:2) empieza a platicarle y le dice se reconoce en todo momento el valor de educar, en ello se ancla en la formación del estudiante de educación superior y es de esta forma que se reconoce como una parte elemental del ser humano que se relaciona con las demás etapas, al mencionar etapas, ve a los ojos a joven y continua hablando en los otros niveles de formación primaria, secundaria y superior, siendo la ultima la que reconoce el arduo trabajo de los anteriores y continua con el proceso.

Pero debe ser un aprendizaje más a lo sensible sin olvidar lo nuevo, un bibliotecario deja caer unas hojas el joven se voltea y lo ayuda a recogerlas pero al alzar la mirada ya no había nadie y al detenerse a leer los papeles estaba Villegas, L. Las palabras salieron del papel y volaron ante sus ojos, entro una niña, con cabellos dorados tez pálida diciendo falta algo delante de sus ojos se formó la palabra a sensible, desde lo humano, pensó para sus adentros, hablar de otra formación, la niña desapareció y retorno al lugar de nuevo solo.

Decidió salir camino por el pasillo, giro se siento atraído por un pequeño jardín y se sentó en un banco era un jardín de flores que envolvía un tejado blanco ya casi deteriorado por el tiempo y pensó la formación desde el descubrir y el redescubrir eso que esta ante el joven que se instruye, es en otras palabras un cambio, una renovación de quien está dentro del aula siendo participe de su proceso de aprendizaje, desplazando el encasillamiento. Esa restricción y normativa de un pasado que distanciaba al docente y desconocía

el rico mundo del estudiante, ese encuentro entre lo que ya posee y lo nuevo que se presenta antes sus ojos.

Se sintió emocionado ante una idea de educar tan acorde con la realidad de hoy, la niña que había visto en la biblioteca estaba por este jardín de la mano de una mujer y le dijo formar para reconstruir una nueva sociedad que se mantenga ante la idea del valor humano, del sentir no mío sino también del otro. Es una nuevas maneras de enseñar, pero ya alejando las clases magistrales.

Salió del bello camino de rosas y encontró que muchos salían de un centro de fotocopiado y de la librería hablando de la charla que estaban por dictar en el auditorio, decidió acercarse y en la entrada estaba una enorme pancarta que decía: "docente-persona, estudiante-persona", Zemelman, H. (2011:21,22) una voz en el interior del enorme auditorio decía en el micrófono hablemos de un estudiante y un profesor diferente, se sintió identificado con esa persona que escuchaba, continuó prestando atención a todo. El estudiante no debe ser visto como aislado o individual, debe junto con él reconocer el ámbito social y cultural en el que se encuentra inmerso. Partiendo del principio de formar personas el docente estaría visto como un nuevo profesional que transforma y reconstruye el ámbito educativo aportando nuevas ideas y conjuntamente con el estudiante descubriendo los diversos inconvenientes que atosigan el ambiente educativo proponiendo nuevas ideas que den soluciones a dichas problemáticas.

Pero no sólo es Zemelman, sino también esta Giroux, H. (1990:176) el profesor debe ser un profesional transformado que vea el mundo académico desde "lo económico lo cultural y lo social" conviviendo en su entorno laboral. Les pido cambiar ver la formación desde un ángulo más amplio y menos cerrado, seamos diferentes dejemos de repetir los patrones de un pasado. Es hora de construir bajo los cimientos de una universidad destruida, en ese instante las paredes empezaron caer las paredes, las personas desaparecían uno a uno, hasta encontrarse solo rodeado de escombros. Su rostro se horrorizó, ya no había nada ni nadie, camino hacia el jardín de flores y estas estaban secas, el tejado estaba destruido y también oxidado.

En los alrededores solo se veían escombros, ¿qué ha pasado?, pregunto con un tono de voz entre cortado, pues el dolor y la tristeza lo invadían, decidió devolverse al auditorio, encontró un pasillo que daba a unas escaleras y continuó caminando a lo lejos escucho unas voces y carcajadas, se fue acercando cada vez más y encontró aun profesora dando clases a unos estudiantes. Esta al verlo lo invito a pasar, al hacerlo en el pizarrón se encontraba escrito Echeverri, J. y Gómez, J. (2009:01) “la lúdica es una posibilidad didáctica, pedagógica para los procesos de enseñanza y aprendizaje en la escuela.”

Al mirar hacia los estudiantes noto que estos estaban en pupitres desorganizados platicando sobre la relevancia de un nuevo enfoque educativo desde la lúdica, el cambio esta ante la concepción del juego, pero también de un reajuste en el pensamiento del joven, ¿quién puede en estos momentos decidir cómo aprender? Llegar y decirle al profesor de una catedra, oye no me parece que estar aquí sentados respondiendo una prueba sea la única forma de medir mi conocimiento, ¿Por qué ver la lúdica como algo desafortunado o de poco valor para los que nos formamos? Otro estudiante levanto su mano y dijo: ya lo menciona Domínguez, T. (2015:7) “La lúdica, específicamente en la modalidad de juego, suele ser depreciada por considerarse que presenta un bajo nivel de fiabilidad pedagógica.” Es rechazada y quien dice usarla no la aplica con libertad sino bajo lineamientos que le permitan mostrar estrategias didácticas en la escuela, aquí en la universidad somos descartados ante el uso de ella, por su poca posibilidad pedagógica.

El joven que habiendo escuchado esto menciono una idea, replantemos la lúdica, el profesor asombrado dijo desde un nuevo ángulo, más hacia la creatividad y lo sensible, pero ambos son temas diferentes, sin ninguna relación, no guardan parecido. Plantear desde una nueva perspectiva la lúdica resultaría a primera vista una locura, más que algo sensato, se levantó un estudiante y dijo pero todo comenzó por ser una locura más que una realidad. Sócrates es un buen ejemplo de ello, por pensar diferente y proponer en la juventud una manera de pensar fue condenada a muerte.

Nosotros tenemos la ventaja de estar en una época digamos diferente, en ese instante la oscuridad acaparo todo el lugar y se fueron desmoronando las paredes el joven escapo como pudo y luego se desmayó. Al abrir los ojos estaba frente a su ordenador, sorprendido por todo lo que vio decidió dedicarse a escribir un nuevo punto para su investigación. La lúdica creativa-sensible, conectando dos términos como binomio.

Comprendiendo ahora que la lúdica como una habilidad del ser humano permite entender su entorno además de relacionar un nuevo conocimiento Desde esta perspectiva la autora Domínguez, C. (2015:10) ve la práctica de la lúdica como un camino para alcanzar el objetivo principal de todo docente que es lograr que el estudiante aprenda y comprenda lo que se le enseña, esto le permitirá sentirse como participante en su propio desenvolvimiento académico sin estar agobiado por procesos evaluativos que lo presionen.

Se postula un nuevo sendero donde la creatividad sea como menciona como lo dice Romero, R. (2013:99) "un proceso de pensamiento divergente, el cual se examina de acuerdo a los otros resultados finales del pensamiento convergente" estamos ante la oleada de una forma de pensamiento que permita solventar los inconvenientes sin forzar al estudiante. Es admitir el evolucionar y pasar de forzar a plantear posibilidades, el hecho de hablar de una lúdica creativa es despertar una actitud en los jóvenes Maslow, A. (2008:93) reconoce el valor creativo pues el poder ver las diferentes situaciones desde diferentes ángulos es creatividad.

Maslow, A. (2008:83) ve la creatividad desde un proceso que permite que el joven pierda su temor o miedo para así en el duro paso dejar de lado su pasado y su futuro para solo vivir el momento de inspiración, es de tanto relevancia para el ser humano este efecto que durante el trabajo creativo se desvanecen las depresiones hasta los dolores físicos por este hecho es reconocida su relevancia para la salud psicológica.

Con el enriquecimiento de una lúdica creativa, donde la universidad deje de estar desmoronándose para levantarse como una casa de ingenio, creatividad y conocimiento se añade también lo sensible que Maffesoll, M.

(1997:32) distingue como razón sensible donde se comente el sentir del sujeto social, ese joven que se apasiona, llora y se emociona ante los eventos que se presentan ante él. Desde una categoría creativa-sensible promovemos una lúdica desde el ser y su esencia sin establecerle lineamientos sino motivando a construir su propio ambiente educativo, destruimos el pasado para levantarnos con las bases que aún persisten pero desde una mirada diferente, nos abrimos caminos donde se suponía que ya no quedaba nada.

La nueva categoría emergente se encuentra en las palabras de Echeverría, Maffesoli, Freire y Maslow quienes encontraron con sus teorías mostrar una nueva forma de enseñar.

De Echeverría, R. (1997:7). se considera sus estados de ánimos y como estos intervienen, pues reconoce la relevancia de lo afectivo y emocional es lo que le permitirá a cualquier persona poder alcanzar sus metas, ya sea en el campo educativo, personal o laboral. Enfocado en el valor de lo que el joven desea construir para sí mismo como dice Maffesoli, M. (1997:32) en sentir con el conocimiento se apasiona con el proceso agregándole la creatividad se inspira y construyen, Maslow, A. (2008:87,88) reconoce esta idea e insiste en un nuevo ser humano que deje de lado el pasado que lo lastimo, limito y que despertemos a uno más confiable, capaz de opinar, proponer soluciones, además de reconstruir aquello que le parezca ilógico y conflictivo.

Salgamos de las cuevas que ya se están desmoronando y de la oscuridad para ver la luz, la teoría de las cavernas tiene hoy por hoy mayor sentido, no podemos ocultarnos porque ya no hay lugar donde hacerlo, este recorrido por tantos camino demuestra que las universidades del pasado no existen una nueva surge, bajo los ojos de quienes son capaces de escuchar el resonar de los pasos de un docente que desde sus experiencias se propone justificar una nueva idea, de atraer a los estudiantes para aprender, pero también para aprender desde las experiencias del otro Larrosa, J. (2003:02) reconoce el valor de la experiencia, por ello la lúdica creativa-sensible se propone como categoría emergente resignificar la lúdica desde el sentir y el pensar del estudiante que entra a un salón de clases, ya no como niño sino como adulto lleno de expectativas y metas.

La lúdica deja de ser dinámica, estrategia y juego para ser parte del desenvolvimiento del estudiante, en el aula de clases cuando el estudiante opine y reconstruya una nueva idea, estará haciendo uso de un lúdica creativa-sensible que lo reta a responder ante la problemática que lo agobie y lo invite a proponer maneras de evaluar desde su propio esfuerzo y emoción, no seremos un circo de carcajadas pero si un ambiente de soluciones.

Un lugar donde interactúa, la inteligencia, la motivación, la innovación y la soluciones, ya no podemos pedirle a otros que hagan un cambio, retomemos la idea de ser diferentes, a un docente desde los ojos de Zelmanman, H y un estudiantes desde la perspectiva de Maslow, A.

Propongo preocuparnos por enseñar desde la el sentir y el crear, les postulo la manera de dejar de quejarnos y comenzar a levantarnos, la lúdica creativa-sensible es la educación de hoy con estudiantes que promueven y levanten su voz antes el resonar de un cañón que desmorona la universidad de hoy del siglo XXI dejemos el depósito de cerebros magistrales para plantar ideas que renazcan en la mente de los que formamos. Sin vistas al pasado, pero si con huellas hacia un futuro.

2.3 Bases legales

El basamento legal con el cual se sustenta esta investigación centrada en el tema educativo , específicamente en el proceso de enseñanza aprendizaje donde participa el estudiante y el docente como protagonistas del hecho educativo, por ser este punto de relevancia, los fundamentos legales son los siguientes:

Resolución N°549.Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela específicamente en su artículo 30, el cual menciona la lúdica como parte del proceso de formación, la encontramos en este reglamento como “estrategias lúdicas”, las cuales garantizan el despertar de ideas creativas e innovadoras de los estudiantes. Esta gaceta se encuentra como parte del reglamento de lo PNF, es decir, Programas Nacionales de Formación. Resaltando es esta fragmento de la Gaceta la lúdica como un elemento de la formación del joven universitario, bajo esta incorporación se menciona las

estrategias o dinámicas bajo las cuales el docente debe con sus conocimiento motivar al estudiante para establecer el conocimiento que ya este posee y el conocimiento nuevo que entra ahora en contacto con él, para de esta manera facilitar la comprensión del estudiante.

CAPÍTULO III

ABORDAJE METODOLÓGICO

En este capítulo se presentan los aspectos de la investigación para abordar y desarrollar el trabajo propuesto, por ende se ubica el tipo y diseño de la investigación, además de los métodos de análisis y recolección de datos, es decir, el paso a paso del proceso investigativo; La investigación se encuentra centrada en el ámbito educativo, por ello se vincula con la investigación cualitativa, puesto que se adentra en la categoría creativa-sensible de los estudiantes.

De este modo el trabajo de investigación parte de un diseño cualitativo, por ser este el que se centra en entender y explicar un fenómeno desde la vivencia y perspectiva de quienes lo viven, Sampieri, R. (2014:369) la comprende como el diseño investigativo que muestra por medio de la observación y del sentir de sus participantes lo que les aqueja considerando para ello el medio, es decir, el contexto en el que estos se encuentra. Desde esta perspectiva, la investigación se inserta en lo flexible y abierto que muestre el proceso investigativo.

Dentro del enfoque cualitativo el estudio parte de una investigación fenomenológica hermenéutica para la cual se plantea responder a una interrogante que detallara a estos dos tipos de investigación, iniciando por la fenomenología, ¿qué es la fenomenología como metodología investigativa? La responde Salgado, A. (2007:73) quien la concibe como un método investigativo que ahonda en la experiencia vivencial individual o grupal de sus participantes, con este tipo de método investigativo el investigador tiene la facilidad de explorar la manera en que cada persona percibe la realidad del fenómeno en estudio.

En todo caso, la fenomenología permite entrar en contacto con la realidad subjetiva, en otras palabras con una vista más allá de la conciencia del ser humano. Es por esta razón que su empleo en el campo educativo proporciona un amplio alcance, porque permite ver la realidad desde los

diferentes puntos de vistas de quienes viven y conviven con el objeto en estudio, desde la observación y descripción de los participantes se percibe como evoluciona o trasciende el fenómeno.

Partiendo de lo anterior Fuster, D. (2018:8) la reconoce como un tipo de investigación en la cual lo vivencial es parte elemental en el estudio, por lo tanto desde esta idea el investigador tendrá mayor flexibilidad con su objeto de estudio. En este trabajo de estudio se reconoce la relevancia de esta, puesto que permitió por medio de las experiencias contadas por los estudiantes conocer el ambiente en el que se desenvuelven, además del valor de la categoría creativa-sensible para reconocer sus habilidades y la esencia del proceso de aprendizaje, narrada desde las perspectiva de sus propios autores.

En base a lo anterior Ayala, R. (2008:416) menciona que la investigación fenomenológica-hermenéutica posee tres fases, las cuales son: recoger, reflexión y escribir-reflexionar, para la presente investigación se cuenta con una serie de cambios que garanticen una mejor ejecución de los objetivos propuestos. Por lo tanto cuenta con cuatro fases, las cuales son: descriptiva, creatividad en conjunto (se subdivide en dos sub-fases: recolección y creativo-sensible), vivencias en clases, resultados y perspectiva del docente.

Cada una de estas fases antes mencionadas conforma la realización y evaluación de las estrategias de los estudiantes además del papel que ejerce el docente durante el proceso. Para ampliar las ideas a continuación se describen cada una de estas fases:

Descriptiva: esta es la primera parte de la investigación por medio de la observación directa y la aplicación de la primera entrevista semi estructurada, el investigador redactó una serie de interrogantes que permitieran que el estudiante se sintiera cómodo en el desarrollo de la primera fase. Este proceso se realizó conjuntamente con el joven estudiante, el investigador después de la entrevista, tomó los apuntes para ser ordenados. Con esta primera parte se permitió reconocer el proceso de aprendizaje dentro de la experiencia del estudiante, lejos de las expectativas o normas que establece el instituto académico. Entre uno de los puntos importantes fue que el docente que con ayudas de las preguntas dejó que el estudiante desarrollara por si solo su

historia. Este mismo proceso se aplicó a cuatro docentes, de las asignaturas Socio-crítica, Introducción a los Programas de Formación y Lengua y Comunicación. Todas estas cátedras teóricas correspondientes al pensum de la carrera de Procesos Químicos.

Creatividad en Conjunto: luego de recolectar la información de las experiencias académicas de los estudiantes, el docente evalúa la información, reuniendo las críticas de los estudiantes, extrayéndolas y plasmándolas en una tabla de datos. Para de esta forma plantear a través de ellas una nueva oportunidad de aprendizaje por medio de la lúdica creativa-sensible. A lo largo de las clases se plantearon los temas y se colocaron en blanco los espacios de evaluación, se les explico a los estudiantes acerca del trabajo de investigación que se estaba realizando, luego se les permitió la selección y creación de sus estrategias en clases. Con esto, se pasó a reunirlos en grupos de tres estudiantes se mencionó el tema y cuentan con 30 minutos 20 minutos para crear su estrategia y con ayuda del docente establecieron las reglas para el buen desenvolvimiento de las estrategias.

4. Perspectiva del docente: en esta última fase el docente realizó autoevaluación de su desempeño durante la investigación, ya no como docente sino como persona que forma y se reconstruye en su labor. Además de una coevaluación donde sus estudiantes por medio de un párrafo no mayor a 10 líneas expresaron el papel del docente dentro de lo desarrollado en clase.

Para la recolección de datos debido a que la investigación opta por la recolección de experiencias de los estudiantes se seleccionó la observación directa y la entrevista semiestructurada.

Tamayo y Tamayo (2007: 193) comprende la observación directa como aquella donde el investigador puede integrarse al grupo que estudia y desempeñar un papel dentro de este grupo de estudio, para de esta manera recoge la información de forma fácil y sin presentar alteraciones, puesto que esta interactuando directamente con el fenómeno estudiado. Durante este trabajo el investigador recogió mediante apuntes lo observado. Con la observación directa el investigador puede acceder de manera fácil a lo que sería la parte sensible en la elaboración de las estrategias.

Otro de los medios para recolectar la información es la entrevista semiestructurada, considerada por Díaz, L.; Torruco, U. y otros (2013:163) como una de las más utilizadas en la investigación cualitativa, por su parte Folgueiras, P. (2016:3) considera que este tipo de entrevista depende de la información que se desea recoger, se conoce como semiestructurada debido a que las preguntas son “elaboradas de manera abierta” para permitir recoger la información más rica.

En este tipo de entrevista el entrevistador posee mayor flexibilidad para seguir el camino de su objeto de estudio, puesto que este puede agregar más información, optando a la hora de entrevistar por tachar las que ya se hallan respondido y agregando otras que surjan de la interacción con el entrevistado. Por su parte Sabino, C. (1992:96) la define como una herramienta que permite a través del uso de la observación y preguntas obtener las respuestas necesarias para evidenciar lo que se investiga.

Con lo anterior mencionado, en la entrevista semiestructurada el investigador se integra en el desarrollo del tema de la clase para indagar acerca de lo que resulta ser interesante para los estudiantes, para ello cuenta con una entrevista semiestructurada para recoger esta información. Además de ser esta parte esencial en la fase cuatro de la fenomenología-hermenéutica, puesto que permite recoger las experiencias de los estudiantes luego de ser parte de la elaboración y ejecución de las estrategias.

Las preguntas de la entrevista semiestructurada fueron las siguientes:

IPARTE (antes de elaborar las estrategias)

1. ¿Cómo te encuentran en relación con las otras asignaturas?
2. ¿Considera que el proceso evaluativo que se desarrolla actualmente es el adecuado
3. Si pudiera elegir algún método de aprendizaje, ¿cuál sería?
4. ¿Ha considerado en algún momento de su carrera ser usted el creador de sus estrategias de aprendizaje?
5. ¿Cuáles estrategias han empleado los profesores en otras asignaturas?

6. ¿Cuál ha sido tu experiencia en clases anteriores?

IIPARTE (Después de la elaboración de las estrategias y su correspondiente ejecución)

1. ¿Cómo te sientes siendo participe de un modelo de aprendizaje diferente?
2. ¿Qué aportes consideraste más relevantes durante la elaboración de estrategias?
3. ¿Con cuáles obstáculos te encuentras durante la creación de estrategias?
4. ¿Cómo te encuentras durante el desarrollo de las estrategias?
5. Relata tus anécdotas más destacadas que ocurrieron durante el desarrollo de las estrategias

Para llevar a cabo esta propuesta se cuenta con los estudiantes de la Universidad Politécnica Territorial del Oeste de Sucre “Clodosblado Russián”, específicamente los del área de procesos químicos, es una de las carreras científica de dicho instituto y como las demás carreras consta de un trayecto inicial. Además del inicial, siguen dos trayectos de tres trimestres cada uno, con una duración de tres meses cada trimestre y un año cada trayecto.

Al terminar el segundo trayecto el estudiante obtiene el título de Técnico Superior, luego continúan dos trayectos más de tres trimestres cada uno y al culminarlos el estudiante obtiene el título de Ingeniero, siendo esto un total de cuatro años de carrera.

En este trabajo el de interés es el trayecto inicial, es el reconocido porque es un proceso de transición donde el estudiante empieza su vida de formación académica en la universidad, en este trayecto los estudiantes ven un total de seis materias divididas, tres en un semestre de tres meses y el restante en tres meses más que deben ser aprobadas para poder ingresar al trayecto 1, trimestre 1(T1T1), de estar en Ingeniería (TIII, Trayecto Inicial) es el

mismo procedimiento para ingresar a la carrera. Esas seis asignaturas comprende: ciudadanía, computación, lengua y comunicación, introducción a los proyectos y a los PNF, matemática y química.

El proceso evaluativo en esta institución universitaria es diferente puesto que los estudiantes de reprobación de una de estas seis materias, tiene el derecho de reparar un total de solo tres asignaturas, para ello debe poseer un mínimo de seis en cada una de ellas, de poseer una nota menor a esta no puede optar por ello. Este proceso recibe el nombre de PER con una duración de tres semanas. La escala de evaluación que se emplea es la de cero a veinte, siendo el mínimo aprobatorio doce y el máximo veinte.

Con base en la información anterior el número de estudiantes en su totalidad es de 25 a 30 estudiantes por aula, con solo dos secciones por asignatura, partiendo de esto el trabajo de investigación abordará las asignaturas de lengua y comunicación e introducción a los PNF. Siendo ambas materias parte del trayecto inicial y que abordan los temas de lectura y análisis.

La asignatura de lengua y comunicación posee tres temas en su contenido, los cuales deben ser abordados por el docente durante el tiempo correspondiente que son tres meses, es decir, un total de doce semanas, con cuatro horas por semana.

El proceso de trabajo en la institución es el siguiente: el docente encargado de la asignatura presenta el primer día el plan de evaluación a sus estudiantes y lo discute con ellos, este día corresponde al primer encuentro.

Para el curso de Lengua y Comunicación el investigador opta por presentarse ante sus estudiantes que serán su grupo a investigar un total de diez estudiantes, pertenecientes a la asignatura.

Para llevar a cabo este trabajo el docente investigador da inicio a su primera fase, es decir, el primer encuentro con sus estudiantes, en donde como principal objetivo está el de conocer ¿cómo se sienten al iniciar esta carrera? ¿Cómo se encuentran en relación con las otras asignaturas? Con estas dos interrogantes, se abordaría la entrevista semiestructurada, las cuales partirán

de una serie de preguntas que guiaran la entrevista y dejarán al estudiante expresar sus experiencias en clases.

Con lo anterior se plantea acercarse a los jóvenes estudiantes, mientras el profesor empieza a tomar sus apuntes y observar los gestos y formas de expresión, parte sustancial en un trabajo de investigación. Recordando así lo mencionado por Echaverría, R. (1997) que expone cómo los estados de ánimo son parte de la expresión e intervienen en la vida de cada individuo, esto permitirá a la hora de recoger las experiencias académicas de los estudiantes englobar la riqueza de su lenguaje oral y gestual, de esta manera se nota su alegría, su desinterés, entre otros que surgen a la hora de dar a conocer sus vivencias.

Esta fase de recolección de experiencias estuvo dividida por un primer momento, el primero que contó con las vivencias de los estudiantes antes de ser aplicado el estudio. Una segunda parte en la que se mencionan las experiencias de los participantes en la elaboración de las estrategias en clases, además de los beneficios o desventajas de emplearlas en su proceso de enseñanza aprendizaje. En este proceso de elaboración el profesor para organizar el paso a paso dedicó veinte minutos para ello.

Por lo tanto, los estudiantes conformaron equipos de trabajos que les facilitó su desarrollo y desenvolvimiento en la creación de estrategias con la colaboración del docente, partiendo de la investigación, además de la guía y participación del profesor se dio libertad a su creatividad y su sensibilidad se muestra de esta manera en su interacción con los demás, considerando a cada persona como parte de su formación.

Reconociendo en todo momento lo relevante de la información se propicia un aula de clases diferente donde se expongan dudas y experiencias, que con la incorporación de la lúdica se establezca un espacio ameno y de intercambio. Así se daría un reconocimiento a las palabras de Ortega, Pedro (2013:16) que la educación no está en una sola dirección, sino que opta por otras rutas donde el profesor no sería el que imponga sino que estaría “allí para guiar y ofrecer ayuda y acompañamiento en ese proceso de enseñanza aprendizaje”.

Con esta idea el profesor cambia ante la vista de los estudiantes y se muestra como dice Zemelman, H. (2011) como una persona-alumno y docente-persona. Luego de crear la estrategia el docente junto con sus estudiantes le otorgan un nombre y después es puesta en práctica. Cada estrategia tiene como objetivo no solo ser generada sino ser evaluada por sus propios creadores, al pasar de salón se lleva la idea de una de esas estrategias ya creadas y se pasa por un proceso de consolidación que realizan sus nuevos participantes para saber si estas generan cambios, pues se parte de la idea de que nada está acabado completamente siempre sufre transformaciones.

Al culminar las estrategias se evaluaron y se transcribieron las ideas expresadas por los estudiantes. Esta fue la última fase del trabajo dando de esta manera los resultados recogido de los estudiantes que han sido parte de este proceso de creación y ejecución.

CAPÍTULO IV

Antes de implementar las estrategias de aprendizaje dentro de la categoría emergente lúdica creativa-sensible se realizó una entrevista a un número total de 10 estudiantes de la asignatura Lengua y Comunicación, cinco estudiantes pertenecientes a prosecución y el restante a Trayecto Inicial.

Para implementar de manera más sencilla se establecieron 11 preguntas divididas en dos partes: IPARTE (antes de elaborar las estrategias) y IIPARTE (Después de la elaboración de las estrategias y su correspondiente ejecución), esto permitió recoger la información sin dejar de lado las experiencias vividas durante el desarrollo y desenvolvimiento del mismo. Además, de subdividir este capítulo en cuatro categorías de acuerdo a la información que se obtuvo.

4.1. Categoría: Formación desde la Experiencia (reconocer el pasado para transitar a un futuro cambiante)

Con la aplicación de las primeras seis preguntas, bajo una entrevista semiestructurada, permitió que los estudiantes demostraran su curiosidad sobre el tema e interés acerca una nueva manera de aprendizaje, tanto así que los alumnos se encontraron ante la libertad de hablar acerca de su carrera, de la manera en que fueron evaluados en su pasado y son evaluados ahora, entre estas experiencias se encuentra la de un joven de 26 años de edad que comentó acerca de las evaluaciones que se hacen de acuerdo a los contenidos: "... mayormente están relacionadas con los objetivos que se imparten, aunque a veces las preguntas están más a lo de análisis".

También se evidenció el interés en el cambio de las evaluaciones realizadas en clases en esta ocasión esta la intervención de un joven de 18 años de trayecto inicial: "Sería práctico, algo más de participación porque hay mucho exámenes en los planes de evaluación." Recalcando que la constancia de pruebas escritas los limita a la hora de expresar sus ideas, pues entre algunos de sus comentarios resaltó lo siguiente: "me encuentro entre una hoja, un lápiz y una cantidad de preguntas" este tipo de comentarios se extendió en

la mayoría de los participantes, los cuales se encontraban deseosos de una clase donde se les permitirá expresar sus ideas sin limitaciones.

Sin embargo, se encontraron alumnos que expresaron sus comentarios acerca de otras asignaturas tal es el caso del joven de 33 años de la carrera de prosecución de Procesos Químicas: “Me siento adaptado, ya que es un refrescamiento a lo que ya vi cuando estudie TSU. Respecto a la asignatura proyecto nacional no me siento a gusto por los contenidos programáticos y la interacción con el profesor.”

En casos como el anterior muchos aseguraron que la aplicación de estrategias en clases eran nulas, se encontraban siempre ante las clases dictadas desde un pizarrón sin emplear alguna otra forma que los animara o motivara a estar atentos a clases, son de mayor repetición estas escenas en las materias teóricas, que con la llegada de la pandemia sean centrado solo a enviar actividades y la entrega de trabajos.

Luego de adquirir información acerca de lo que fueron sus vivencias anteriores el docente investigador pasó por el proceso de creatividad con los estudiantes.

4.2. Categoría: Creativa-Sensible (construyendo un nuevo horizonte)

En esta parte se evidencia el binomio de lúdica creativa-sensible, para entender con claridad esta etapa.

Al dar inicio al proceso creativo los jóvenes se sintieron algo nerviosos ante la oportunidad de crear ellos mismos su proceso evaluativo, ante esta situación surgieron innumerables dudas entre las que destacan: "¿Cómo se hace esto?" El docente para armonizar el ambiente y calmar los bloques que se manifestaron por ser una nueva situación que se presentaba decidió incluirse en cada grupo y aportar ideas es así como se tomó quien quiere ser millonario nombre de un programa de televisión que se transmitía por la cadena televisiva Radio Caracas televisión, donde cada participante pasaba por una serie de

preguntas de las cuales surgirían cuatro opciones, entre las cuales se encontraba la correcta. Además tenía a su disposición dos comodines que eran preguntar a la audiencia y llamar a un amigo.

Con la colaboración del docente los estudiantes crearon su propia versión para este caso conformarían grupos de cinco a seis personas debido a la gran cantidad de estudiantes, luego se pasaría a colocar un total de 14 números en el pizarrón, de los cuales unos de los integrantes de cada grupo seleccionaría uno, el docente lee la pregunta y estos tienen 2 minutos para responder. Debido a que las exigencias de los estudiantes era la presencia de dos comodines se retomó la idea del programa con estos comodines, uno que es otorgado por el docente, este es un número en blanco, el cual les permite ganar el puntaje sin necesidad de responder la pregunta, para poder dar con este comodín deben estar atentos a las clases, esto debido a que durante cada clase el docente otorga pistas para llegar a este número.

En el caso del segundo comodín denominado preguntar a la audiencia en este caso se le permite que otro grupo los ayude otorgándoles una idea de la respuesta que ellos deben terminar de construir para poder aprobar. Durante la aplicación de la estrategia muchos disfrutaron de adivinar el comodín y se notó la participación constante, con el trabajo en equipo se demostró el interés, el juego despertó las emociones permitiendo disfrutar, ya no de un examen sino de un aprendizaje ameno en conjunto con el docente y los estudiantes.

Durante el desarrollo de las estrategias los estudiantes dejan de ser pasivos, atados por años a procedimientos tradicionales del examen para ser sustituidos por un proceso de evaluación más activo y libre para emitir sus ideas en base a sus investigaciones previas. Se demostró que el interés de los jóvenes está más activo y con más energías se motivaron a investigar sin necesidad de pedirles que leyeran y analizaran para estar preparados ante cualquier respuesta. Estar atentos a las explicaciones del docente y estar motivados para encontrar la pista.

Aunque a simple vista es un juego, desde la lúdica creativa-sensible se establece un vínculo entre el docente y los estudiantes en cuanto a la

comprensión de los temas, la innovación para establecer los posibles métodos de evaluación esto les permite mantener un interés ante cada clase.

Luego de un primer proceso creativo que les resultó un poco gracioso y a la vez complicado por ser la primera vez que se encuentran ante la posibilidad de decidir de una forma tan libre, se propicia una segunda oportunidad creativa en este caso incorporamos a los estudiantes de trayecto inicial de edades comprendidas entre 16- 20 años. Para esta ocasión crearon la estrategia completar conceptos, es una manera de analizar y resumir con mayor facilidad, se consideraron una serie de conceptos en este caso por ser un total de tres grupos con cinco estudiantes se seleccionaron cuatro términos análisis, comprensión, interpretación y lectura.

Contaron con un total de tres minutos para llevar a cabo la estrategia, la cual tiene las siguientes instrucciones los estudiantes tienen un grupo de cinco personas para la primera ronda cada grupo contará con dos minutos para organizar un concepto, en el cual cada integrante tenía que decir un total de dos palabras al terminar deben decirlo en voz alta si el concepto no tiene coherencia o uno de los integrantes dice más de una palabra de la acordada pierde la ronda. Para la ronda se cambian los conceptos y la cantidad de dos disminuye el número a solo una palabra. Para la tercera ronda es la creativa en esta ocasión deben crear una publicidad con su concepto y venderlo a la audiencia.

Con esta última ronda los estudiantes disfrutaron y aprenden a medida que realiza una actividad más dinámica que amerita su actuación y comprensión de los términos. Para las clases siguientes ya se habían creado un total de tres estrategias que se desarrollaron en clases, con esto se llevaría a la evaluación completa del trimestre, en otros temas se necesitó la ayuda del docente en la selección de las estrategias para cada tema.

La última que se consideró para el último tema de redacción creativa, fue una estrategia titulada “Construyendo un cuento” para esta ocasión el docente entregó una información referente al ambiente en el que debía desarrollarse la historia y las características de uno de los personajes, los estudiantes

sugirieron que fueran dos opciones, para tener la posibilidad de desarrollar cambios en la historia.

La iniciativa esta nueva estrategia fue de los estudiantes quienes opinaban que resultaba difícil redactar sino tenían una idea clara acerca de que podían tratar, para esto el docente tendría como único deber ambientar el desarrollo de la historia y describir a uno de los personajes. Para esta ocasión se dispusieron dos posibles historias la primera, ambiente: la cafetería de Amarelo, ubicada en el centro comercial Hiper Galería, lo que despertó mucho interés en los jóvenes al ser uno de los lugares que mayormente frecuentan y las características del personaje principal, en este caso sería un hombre de 40 años, de buena posición económica, traumatado por la pérdida de su familia en un accidente de tránsito, en el cual él era el conductor. Esta fue la mayormente seleccionada por los estudiantes del sexo masculino, de acuerdo a ellos se sintieron identificados por ser este personaje un hombre.

Segunda opción ambientada en un pueblo de Cumaná, una joven soltera dedicada a su trabajo, empleada en una papelería que no considera el amor como un sentimiento importante, esta última característica estuvo seleccionada por las estudiantes, quienes se sintieron más identificadas con esta opción para realizar su historia, lo que permitió que el desarrollo de su narración resultara más cómodo y fácil para ellos.

El proceso creativo fue iniciado en el aula de clases donde entre carcajadas dieron inicios a sus posibles cuentos, por motivos de pandemia se limitaron las horas de las clases presenciales, lo cual llevo a que las historias tuvieran que ser terminadas a distancia permitiendo un hermoso desarrollo de historias donde destacaron algunas como las de uno de los jóvenes.

Con el desarrollo de las estrategias se logra evidenciar lo que menciona Jiménez, C. (2015:11) “la lúdica es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida...”. Desde esta perspectiva la lúdica forma parte del desarrollo del joven que se encuentra en formación y esta presente a lo largo de su vida, permitiéndole la adquisición de nuevas experiencias que están asociadas a estados de ánimos que se establecen en diferentes escenarios en los cuales

se encuentra presente el sistema límbico como parte primordial por la participación de las emociones.

Desde la perspectiva del binomio creativa-sensible se promueve el desarrollo de habilidades creativas que se encuentren en contacto con las emociones, en el intercambio de ideas y participación de todos sin exclusión, la originalidad requiere del juego y la seguridad del joven para expandirse, la presencia de ciertas situaciones les permitió a los jóvenes explorar nuevas alternativas evaluativas que los llevo a ser partícipes de su propio desempeño académicos apartándonos de la repetición constante de los métodos, se apertura la posibilidad de decidir. Permitted de esta manera abandonar la idea de una receta y transformarnos ante la idea de una lúdica creativa-sensible que perpetúe nuevas concepciones a la hora de aprender.

4.3. Categoría: Docente en formación (experiencias del docente)

Durante el desarrollo del trabajo creativo y la evaluación del mismo, a lo largo del proceso se encontraron muchas dudas y a la vez temores que fueron expresados en rechazos sobre la idea, pero a medida que se fueron incorporando a los grupos se despertó el interés y las emociones por aportar al desarrollo de las estrategias.

Se evidenció que en los estudiantes de edades mayores su incorporación en los grupos y compromiso con la actividad era mayor, el intercambio de sus intereses por aprobar la asignatura resulto ser el motivo de acuerdo en sus comentarios en el desenvolvimiento de la asignatura, con el proceso creativo de la segunda dinámica en comparación con los jóvenes de 16 años se encontró que estos estudiantes, especificaban de manera detallada los lineamientos para después pasar por un proceso de selección donde se consideraban los que debían considerarse.

En cuanto a la aplicación de las estrategias se encontró que su interés sin importar las edades era igual se sentían emocionados, se percibieron entre sus estados de ánimos, sorpresa, alegría y carcajadas, la adrenalina estaba evidenciada el placer y el entretenimiento. Esto se evidencia en el siguiente fragmento de la entrevista:

Fue interesante el audio que mandó, me pareció muy entretenido y en clases son muy chistosas pero se entiende de manera clara, participar y actuar en clase se vuelve entretenido se sale de lo común, cuando dicen como veremos clases hoy elegimos retornos con preguntas mi favorita es quien quiere ser millonario y me quiero sacar el comodín, pero aún nada de nada jajajaja, pero si quisiera hacerle una pregunta profesora ¿por qué esta manera de dar clases? Es más trabajo para usted. Tiene que ayudar a cada grupo durante el trabajo creativo y luego poner a prueba lo que creamos

Respuestas como esta estuvieron presentes a lo largo de la entrevista y también a la hora de entrar a clases, a pesar de ser semi-presenciales por motivos de la pandemia, se logró mostrar un nuevo rostro del proceso de aprendizaje desde lo innovador y la sensibilidad demostrada por las emociones que se manifestaron a lo largo del desarrollo de este estudio, las vivencias recolectadas por las palabras de los estudiantes y las imágenes recogidas.

4.4. Propuestas de estrategias lúdicas creativa-sensible

Como propuesta de investigación se implementó en las aulas de clases de la UPTOS Clodosbaldo Russián, específicamente en el departamento de Procesos Químicos el uso de la lúdica creativa-sensible que contó con la aplicación de 4 estrategias durante el desarrollo de las clases implementándolas bajo una evaluación cualitativa.

Las estrategias desarrolladas fueron las siguientes:

1. ¿Quién quiere ser millonario?

Se divide a los estudiantes por equipo conformando un máximo de 4 personas, en el pizarrón el docente coloca un total de 15 números, los cuales representan la enumeración de las preguntas, cada equipo selecciona un número, luego de dos minutos debe dar la respuesta a la pregunta seleccionada. Sin embargo cuenta con dos comodines que los pueden ayudar a ganar uno es el número en blanco que no posee pregunta, para descubrir este número deben los estudiantes estar atentos a las clases para descubrir las

pistas ocultas que se mantendrán durante las explicaciones. El segundo es pedirle ayuda a otro grupo el cual los ayudará a responder.

2. Transformando ideas

Se colocarán los pupitres en forma de círculo, se irán levantando en parejas para iniciar el aporte de ideas sobre un tema que será seleccionado por el docente, la formulación de preguntas y respuestas entre las parejas debe durar pocos minutos. Cada pareja debe terminar su participación con una pregunta que deberá responder la pareja siguiente. Al final se evidenciarán los puntajes por parejas.

3. Construyendo conceptos

Con equipos de tres personas los estudiantes deben de acuerdo al tema investigado, participar en dos divertidas rondas que favorecerán la capacidad de síntesis y la comprensión de términos. Para la primera ronda los estudiantes deberán organizar un concepto donde cada uno de sus integrantes deberá decir un total de dos palabras, este debe ser un concepto coherente. Pasando a la segunda ronda deberán hacerlo con un total de una palabra cada uno. Está es una de las estrategias más agradables para los estudiantes.

4. Promoviendo ideas

Esta estrategia suele hacerse en conjunto con la anterior, para esta ocasión los estudiantes deberán dar libertad a su creatividad, en un tiempo de tres minutos deberán crear una publicidad acerca del tema que les fue asignado, luego tendrán un total de tres minutos para presentarlo a la audiencia. En esta ocasión el docente en conjunto con los estudiantes decidirán el puntaje por cada presentación.

Debido a que el actual sistema educativo no permite una evaluación diferente dentro de las planificaciones no se presentan las estrategias solo son organizadas y planificadas en el salón de clases en conjunto con los estudiantes. El proceso de evaluación de las estrategias no está ajustado a una evaluación cuantificable, se propuso conjuntamente con los alumnos el uso de un cuadro evaluativo que por petición de los mismos no lleva sus nombres sino los nombres elegidos para los equipos confirmados en clases. En discusiones

anteriores los estudiantes se opusieron a emplear sus nombres considerando que la elección de equipos y organización de los mismos les permite crear y participar con mayor seguridad. El estudiante de 19 años de trayecto inicial menciona durante la creación de construyendo conceptos lo siguiente: "más divertido y sin sentirnos cuestionados por alguna enumeración, sería el empleo de otros nombres a la final tenemos ya a nuestra gente... Jajajaja que siempre contribuye para sentirme en comodidad con esto nuevo." Comentarios como estos se extendieron lo que motivo a la creación en conjunto de unetodo evaluativo, puesto que se considera para cada asignatura de la universidad una ponderación.

CONCLUSIÓN

A lo largo de la investigación se ha logrado demostrar que aún persiste en la universidad la presencia de una educación que impulsa los métodos tradicionales y aísla el sentir, la libertad y emoción de generar un nuevo aprendizaje. Con la propuesta de la resignificación de la lúdica, no se pretendió en ningún momento cambiar el sentido de lo que se conocía sino proponer una lúdica creativa-sensible que reoriente el sentido de la educación desde el ser, desde lo sensible y lo innovador, permitiéndole al estudiante ser partícipe de su propio aprendizaje generando estrategias y promoviendo una evaluación que le permita expresar sus ideas.

Con lo anterior se planteó una enseñanza diferente dónde el docente con su experiencia propicie un proceso de enseñanza-aprendizaje diferente que parta de la concepción de Zemelman, H. (2011:11) de ver al estudiante como persona y al docente como persona, que aunque son diferentes uno se ve reflejado en el otro, incorporando el proceso de creatividad se evidencia el cambio del ambiente académico, para de esta manera que sus estudiantes compartían sus conocimientos sin temor a ser rechazados.

Con esto, no se consideró en ningún momento olvidar lo relevante del conocimiento se mostró la convivencia de lo nuevo por aprender con la sensación de originar nuevas ideas que llevarán al diálogo para cuestionar y promover nuevas formas de pensamiento. Las estrategias de construcción de conceptos conjuntamente con la estrategia de promoviendo ideas en conjunto conforman una idea de valoración, respeto, diversión y compromiso a la hora de participar. Con esto se buscó organizar ideas y ejercitar la capacidad de síntesis de los jóvenes.

Además de otras que fueron un claro ejemplo de lo elemental que resulta renovar y replantear la educación del futuro profesional que se encuentra en formación, puesto que este debe aportar solución a los inconvenientes que pueden suscitarse en su lugar de trabajo, con este tipo de estrategias y el proceso creador el estudiante se encontró ante una nueva realidad que lo hace contemplar el abanico de posibilidad y habilidades que

puede ejercitar para plantear soluciones, dando respuesta a aquello que en su debido momento puede aparecer como inconveniente.

La lúdica creativa-sensible propone una nueva manera de enseñar donde el joven crea, práctica, participa y genera inquietudes para promover con esta investigación el inicio de una categoría emergente que postule un aprendizaje libre y sin ataduras, aprender desde el ser, el sentir, las dudas y la sorpresa, con esto se promueve no solo el juego sino la transformación de estrategias que se adapten a cualquier ambiente académico sin ser en ningún momento una receta sino una apertura al cambio.

ANEXO

ESTUDIANTE:

EDAD:

TSU O Ing.:

I PARTE (antes de elaborar las estrategias)

¿Cómo te encuentran en relación con las otras asignaturas?

¿Considera que el proceso evaluativo que se desarrolla actualmente es el adecuado?

Si pudiera elegir algún método de aprendizaje, ¿cuál sería?

¿Ha considerado en algún momento de su carrera ser usted el creador de sus estrategias de aprendizaje?

¿Cuáles estrategias han empleado los profesores en otras asignaturas?

¿Cuál ha sido tu experiencia en clases anteriores?

II PARTE (Después de la elaboración de las estrategias y su correspondiente ejecución)

¿Cómo te sientes siendo participe de un modelo de aprendizaje diferente?

¿Qué aportes consideraste más relevantes durante la elaboración de estrategias?

¿Cómo te encuentras durante el desarrollo de las estrategias?

¿Con cuáles obstáculos te encuentras durante la creación de estrategias?

Relata tus anécdotas más destacadas que ocurrieron durante el desarrollo de las estrategias

Figura 1. *Formato de entrevista empleada por el docente*

ESTUDIANTE: 10
EDAD: 36
TSU O Ing.: Ing.

I PARTE (antes de elaborar las estrategias)

¿Cómo te encuentran en relación con las otras asignaturas?

Me siento adaptable, ya que es un refrescamiento a lo que ya vi cuando estudie TSU. Respecto a la asignatura proyecto nacional no me siento a gusto por los contenidos programáticos y la interacción con el profesor.

¿Considera que el proceso evaluativo que se desarrolla actualmente es el adecuado?

Si están en consonancia y con la modalidad con que se imparte me siento a gusto.

Si pudiera elegir algún método de aprendizaje, ¿cuál sería?

El mejor método de aprendizaje es el dinámico, si tengo que explicarle el ¿por qué? Muy simple mantiene la atención

¿Ha considerado en algún momento de su carrera ser usted el creador de sus estrategias de aprendizaje?

Me mantendría el relacionado con dinámicas de aprendizajes

¿Cuáles estrategias han empleado los profesores en otras asignaturas?

Lo normal clases y examen, a veces que nos dicen que aportemos ideas.

¿Cuál ha sido tu experiencia en clases anteriores?

Lo normal ver clases... También realizar exposiciones

II PARTE (Después de la elaboración de las estrategias y su correspondiente ejecución)

¿Cómo te sientes siendo participe de un modelo de aprendizaje diferente?

Un poco asustado...mi compañero estaba igual y me dijo que lo ayudara así que luego fue entretenido y diferente.

¿Qué aportes consideraste más relevantes durante la elaboración de estrategias?

Ser creativo, sino te sentirás incómodo y creo que se debería hacer esto en otras asignaturas más en formación socio-crítica

¿Cómo te encuentras durante el desarrollo de las estrategias?

Me encuentro activo para no pasar por alto nada

¿Con cuáles obstáculos te encuentras durante la creación de estrategias?

Tiene sus dificultades, si no investigas el tema y no estudias o estas atento en clases no podrás ver lo que es divertido.

Relata tus anécdotas más destacadas que ocurrieron durante el desarrollo de las estrategias

las que nos propuso el primer día la profesora jajajaja recuerdo estar algo perdido porque era imposible que yo tuviera que vender una idea, pero me divertí... Jajajaja no sé cómo se me ocurrió todo eso y el momento de participar fue algo chistoso

Figura 2. *Formato de entrevista aplicada*



Figura 3. Grupo de trayecto inicial en el proceso creativo



Figura 4. Grupo de trayecto inicial en el proceso creativo



Figura 5. Grupo de trayecto inicial en la aplicación de la estrategia promoviendo ideas

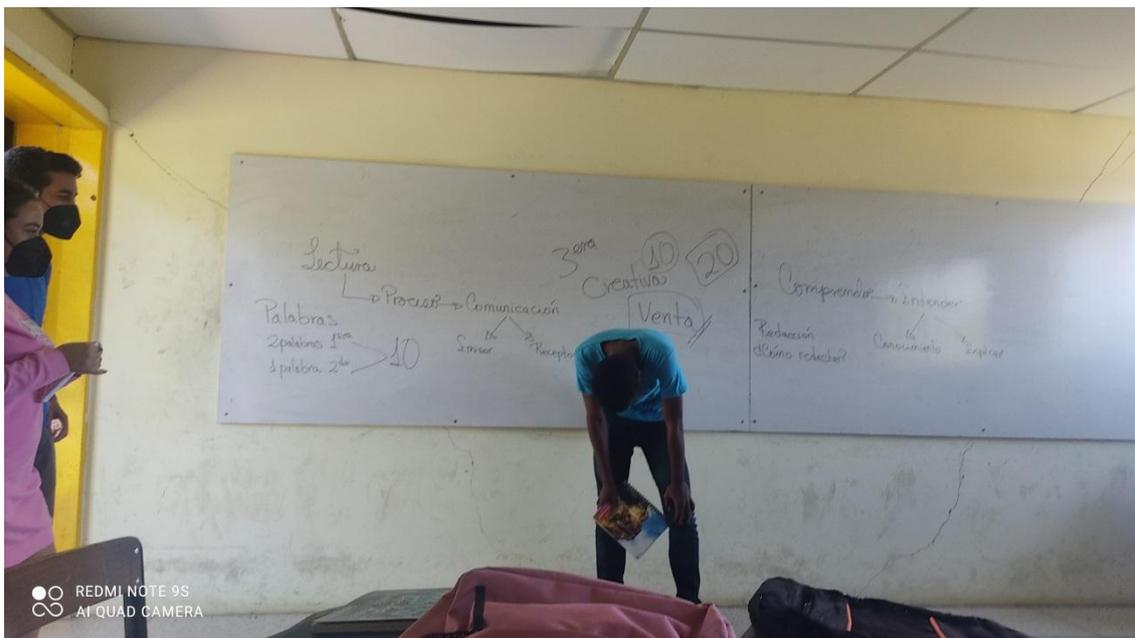


Figura 6. Grupo de trayecto inicial en la aplicación de la estrategia promoviendo ideas



Figura 7. Grupo de trayecto inicial en la aplicación de la estrategia promoviendo ideas



Figura 8. Grupos creando las estrategias con ayuda de la docente



Figura 9. *Grupos creando las estrategias con ayuda de la docente*



Figura 10. Desarrollo de la estrategia transformación de ideas



Figura 11. Aplicación de la estrategia “¿Quién quiere ser millonario?”

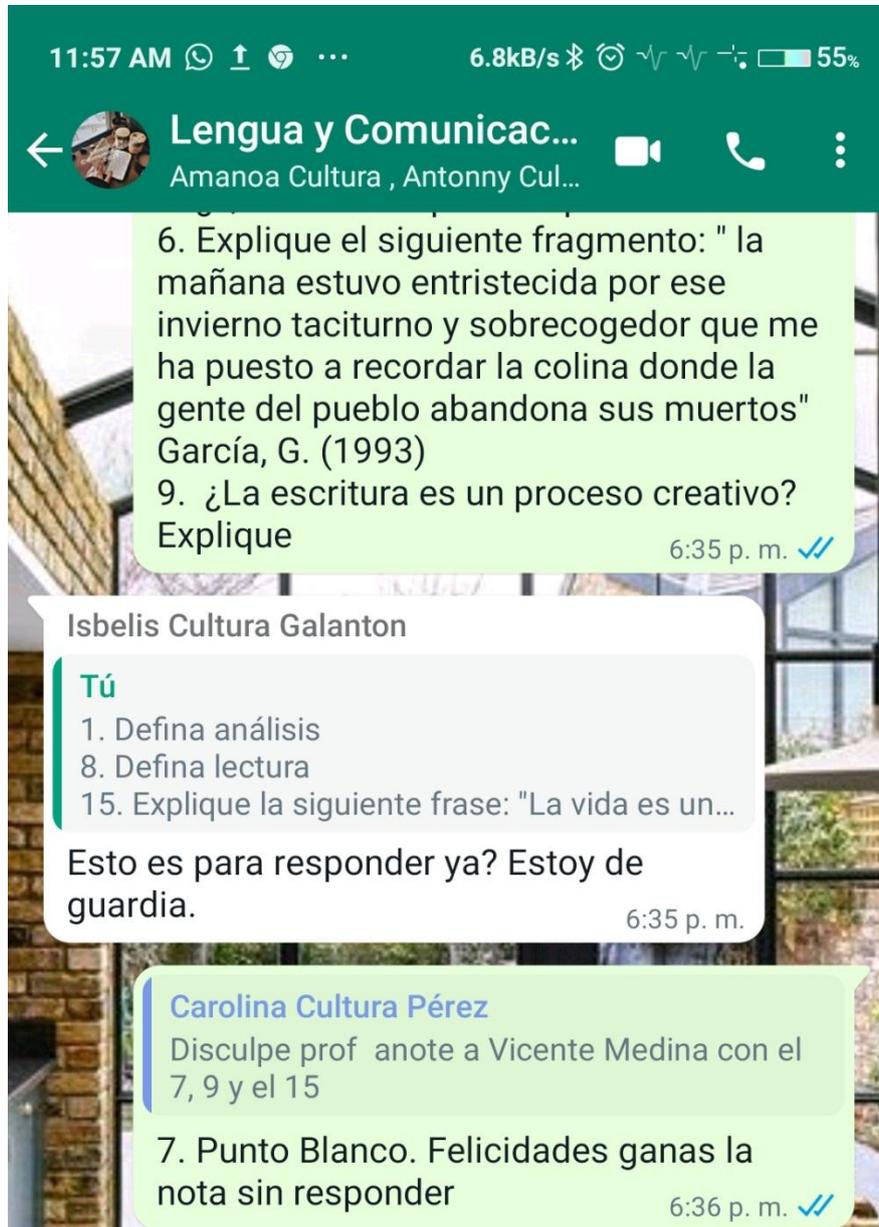


Figura 12. Aplicación de la estrategia “¿Quién quiere ser millonario?” ganador del comodín

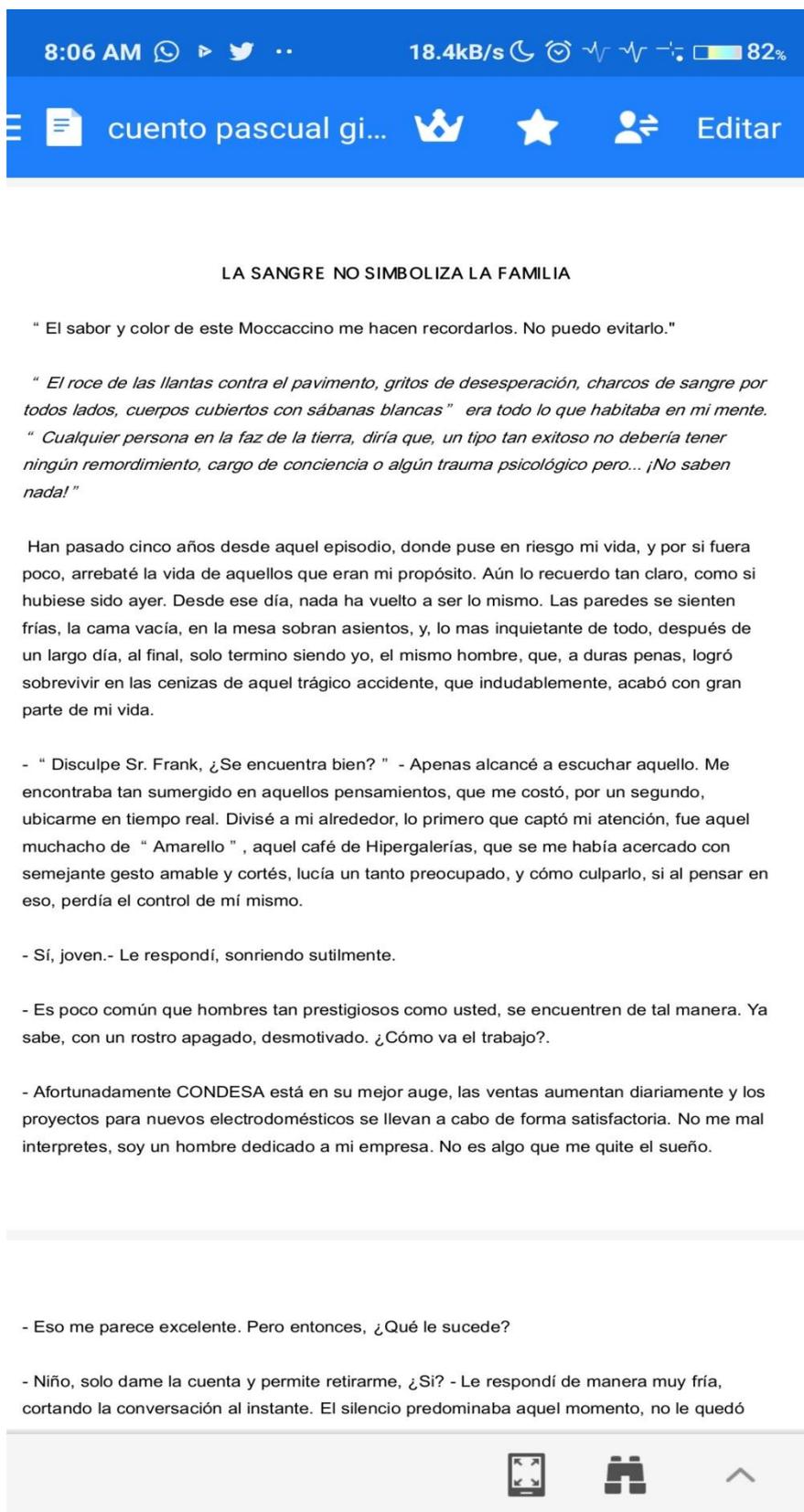


Figura 13. Aplicación de la estrategia “Construyendo cuentos”

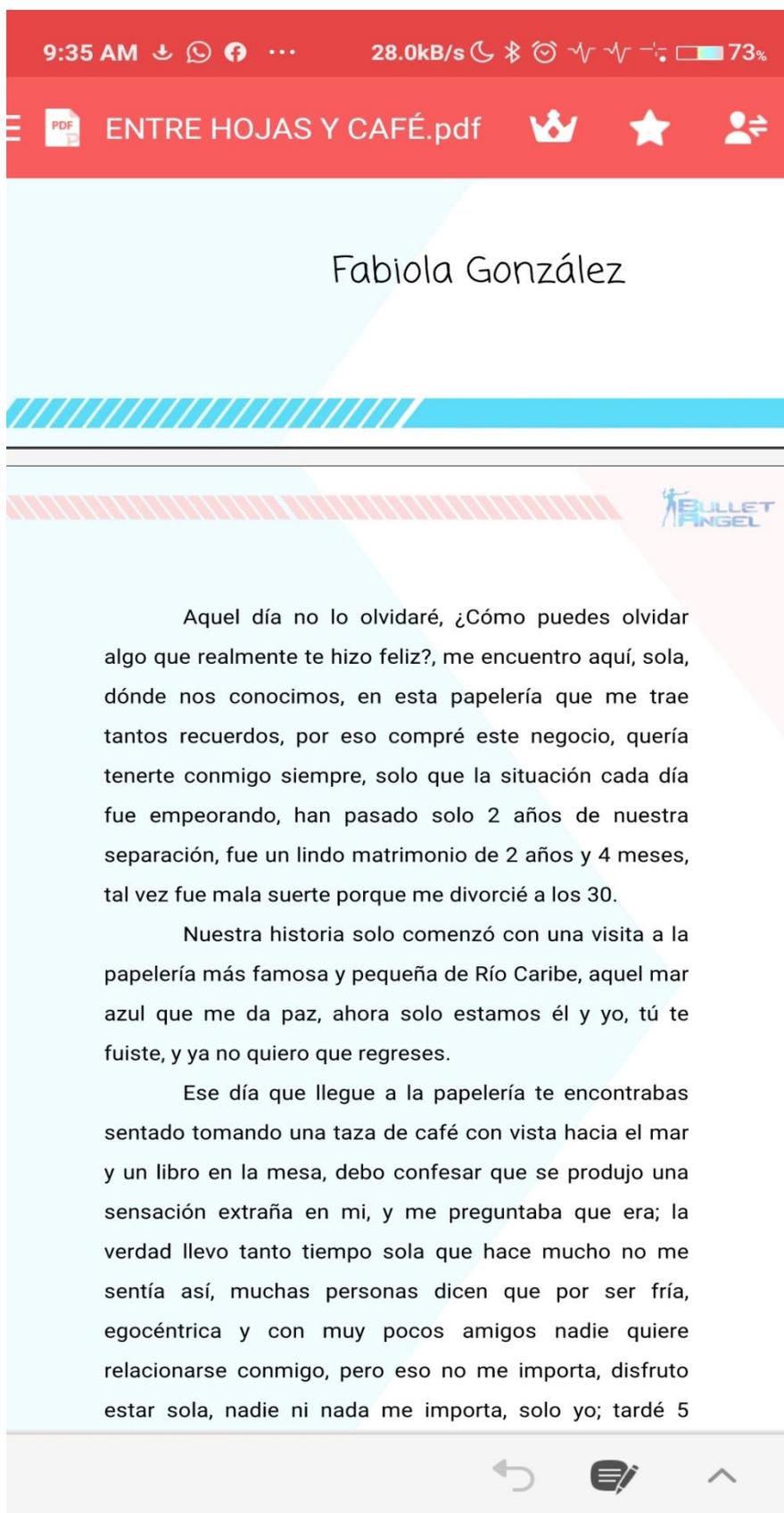


Figura 14. Aplicación de la estrategia "Construyendo historias"

Grupo	Trayecto Inicial PQ				
	¿Quién quiere decirlo?	Construyen do Concept	Promoviendo Ideas	Transformando Ideas	Construyendo do historia
Trigo	+++	+++	+	++	+++
Los Gatitos	+++	+++	+++	+	+++
Tres Reyes y uno más	+++	+++	+++	+++	+++
Los Poetas	++	+++	+++	+++	+++
Los M	+++	+++	+++	+++	+++

Figura 15. Cuadro Evaluativo creado con los estudiantes

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Freire, Paulo (1970). *Pedagogía del Oprimido*. Buenos Aires, Argentina: Tierra Nueva

Jiménez, C. (2015). *Pedagogía en la Lúdica y la Creatividad*. Colombia: Juan de los Castellanos.

Manual de trabajos de grado de especializaciones y maestrías y tesis doctorales (2011). FEDUPEL: Venezuela

Sabino, C. (2002). *El proceso de investigación*. Venezuela: PANAPO

Universidad de oriente (1985). *Miseria de la universidad*. Universidad de Oriente: Cumaná, Estado Sucre: Venezuela

Resolución N°549. Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela, Caracas 9 de agosto de 2010.

Zemelman, H. (2011). *El arte de pensar de los Maestros. El proceso de formación y la conciencia histórica en América Latina*. En Cuadernos Evalpost. Año 1 N° 1 Universidad de Oriente Cumaná Estado Sucre Venezuela

Alonso, Jesús (1985). *Comprensión lectora modelos de entrenamiento y evaluación*. Universidad Autónoma de Madrid, Infancia y Aprendizaje [En línea]. 5 (19) Pp. 31-32 Madrid, España Disponible en: <file:///C:/Users/cesi/Downloads/Dialnet-ComprensionLectora-667401.pdf>

Ayala, Raquel (2008) LA METODOLOGÍA FENOMENOLÓGICOHERMENÉUTICA DE M. VAN MANEN EN EL CAMPO DE LA INVESTIGACIÓN EDUCATIVA. POSIBILIDADES Y PRIMERAS EXPERIENCIAS. Revista de Investigación Educativa. [En línea]. Vol. 26. (2). 409-430 Facultad de Ciencias de la Educación, Universidad Autónoma de Barcelona. Disponible en: - https://www.researchgate.net/publication/41570476_La_metodologia_fenomenologico_hermeneutica_de_M_Van_Manen_en_el_campo_de_la_investigacion_educativa_Posibilidades_y_primeras_experiencias

. Barrueto, O.; Celis, R. y otros (2013). (2013). *Las Metodologías Creativo-Sensibles en la Formación Personal de los Estudiantes de Enfermería en la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque (Perú)*. Aladef. [En línea]. Vol. 3. Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque, Perú. Disponible en:

<https://www.enfermeria21.com/revistas/aladefe/articulo/59/las-metodologias-creativo-sensibles-en-la-formacion-personal-de-los-estudiantes-de-enfermeria-en-la-universidad-nacional-pedro-ruiz-gallo-lambayeque-peru/>

Blázquez, Antonio (2009) *Educación y Creatividad. Innovación y Experiencia Educativa*. Granada. Universidad de Granada, España (14) Pp. 1-9 Disponible en: https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_14/ANTONIO_BLAZQUEZ_1.pdf

Caldera, Y.; Fernández, M. y otros (2016). *La academia sensible: experiencias y encuentro de saberes en la universidad venezolana* TELOS. Revista de Estudios Interdisciplinarios en Ciencias Sociales, Universidad Privada Dr. Rafael Bellosó Chacín. En línea]. Vol. 18 (1): 4 – 16. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/993/99344833002.pdf>

Calle, M.; Remolina de Cleves, N. y otros (2010). *La creatividad como Práctica para el Desarrollo del Cerebro Total*. Tabula Rasa. [En línea]. No.13: 321-338. Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca. Bogotá, Colombia. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/396/39617525014.pdf>

Desiato, M. (30 de julio de 1997) *Avispa, Humanidades y Universidad*. El Nacional. Disponible en: <https://catedratesv.files.wordpress.com/2016/06/desiato-avispa-humanidades-y-universidades.pdf>

De Prado, D. y Fernández, E. (2012) *Creatividad desde la Universidad: Nuevos modelos y experiencias*. Santiago de Compostela: Meubook, S.L. Disponible en: http://educreate.iacat.com/Biblioteca_prado/19.Dpd.Univ.pdf

Díaz, L.; Torruco, U. y otros (2013). *La Entrevista, Recurso Flexible y Dinámico*. Inv Ed Med. [En línea]. Vol. 2(7):162-167. Departamento de Investigación en Educación Médica, Facultad de Medicina, Universidad Nacional Autónoma de México. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/3497/349733228009.pdf>

Domínguez, C. (2015) *La Lúdica: Una Estrategia Pedagógica Depreciada*. Colección Reportes Técnicos de Investigación. En línea]. Vol. 27. Universidad Autónoma de Ciudad Juárez, Ciudad Juárez, Chihuahua, México. Disponible en: <http://www.uacj.mx/DGDCDC/SP/Documents/RTI/2015/ICSA/La%20ludica.pdf>

Dr. Alfonso, N.; Curcu, A. y otros (2011). *Notas para una Estética de la Formación desde el Currículum Basado en la Investigación*. Revista de Teoría y Didáctica de las Ciencias Sociales. [En línea]. Vol. 17

Universidad de Oriente Núcleo de Sucre. Venezuela. Disponible en:
<http://arje.bc.uc.edu.ve/arj09/art04.pdf>

Echeverría, R. (1997). *Ontología del Lenguaje*. JC SAEZ EDITOR. Chile.
[En línea]. Disponible en:
<http://escuelainternacionaldecoaching.com/downloads/Master2011/Emociones%20y%20Estados%20de%20Animo%202011%20-%20Rafael%20Echeverria.pdf>

Echeverri, J. y Gómez, J. (2009) *Lo Lúdico como Componente de lo Pedagógico, la Cultura, el Juego y la Dimensión Humana*. [En línea]. Disponible en:
<http://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/LO-LUDICO-COMO-COMPONENTE-DE-LO-PEDAGOGICO.pdf>

Esquivias, M. (2004). CREATIVIDAD: DEFINICIONES, ANTECEDENTES Y APORTACIONES. Tesis de Maestría en Educación Publicada. DGSCA-UNAM. Universidad Anáhuac, Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey [En línea]. Vol. 3 (1). Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque, Perú. Disponible en:
http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene_art4.pdf

Folgueiras, P. (2016) La entrevista. [En línea]. Disponible en:
<http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/99003/1/entrevista%20pf.pdf>

García, J. (s.f.) *La razón sensible, más allá de la razón ética. Un fundamento epistemológico para el enfoque CTSA*. Disponible en:
<http://aprendeonline.udea.edu.co/revistas/index.php/unip/article/viewFile/20050/16940>

Giroux, H. (1990) los Profesores como Intelectuales. Hacia una Pedagogía Crítica del Aprendizaje Barcelona: Piados. [En línea]. Disponible en:
http://www.terras.edu.ar/biblioteca/11/11DID_Giroux_Unidad_3.pdf

Gómez, H. (2013) El aprendizaje activo como mejora de las actitudes de los estudiantes hacia el aprendizaje. Tesis magister publicada. Universidad Pública de Navarra. España. [En línea]. Disponible en:
<https://academica.e.unavarra.es/bitstream/handle/2454/9834/TFM%20HELENA%20SIERRA.pdf>

González, R. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica*. Tesis magister publicada. Universidad Nacional de Colombia, Facultad de Ciencias Humanas, Departamento de Educación Bogotá, Colombia. [En línea]. Disponible en:

<https://repositorio.unal.edu.co/bitstream/handle/unal/47668/04868267.2014.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Guerrero, A. (2009) *La Importancia de la Creatividad en el Aula. Temas para la Educación*. [En línea]. Vol. 5. Federación de Enseñanza del CC. OO de Andalucía, España. Disponible en: <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd6414.pdf>

Herrera, E. (2015) *El Sistema Educativo Venezolano*. [En línea]. Disponible en: <https://www.cice.org.ve/descargas/Sistema%20Educativo%20Venezolano.pdf>

Larrosa, J. (2003). *La Experiencia y sus Lenguajes*. [En línea]. Dpto. de Teoría e Historia de la Educación Universidad de Barcelona, España Disponible en: <http://www.bnm.me.gov.ar/giga1/documentos/EL001417.pdf>

La Torre, S. y Esquivias, M. (2010). Descubriendo la creatividad en estudiantes universitarios: preferencias y tendencias mediante la prueba DTC. *Revista Iberoamericana de Educación / Revista Ibero-americana de Educação*. En línea]. Vol. 54 (2): 4 – 16. Disponible en: <http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/59351/1/597160.pdf>

Jiménez, A. (2002). *Formación Universitaria en la Sociedad de la Información*. [En línea]. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/195873.pdf>

Jiménez, C. (2010) *Cerebro Creativo y Lúdico*. [En línea]. Universidad Libre de Pereira Disponible en: http://www.neuropedagogiacolombia.com/ensayos_neurociencias_neuropedagogia/CEREBRO%20CREATIVO%20%20Y%20LUDICO.doc

Marjorie, J. (2016). *Creatividad*. [En línea]. Disponible en: <http://maviles.com/docs/1.%20Creatividad.pdf>

Maslow, A. (2008) *La personalidad Creadora*. Barcelona: editorial Kairod. [En línea]. Disponible en: <https://bibliotecaia.ism.edu.ec/Repo-book/a/Abraham-Maslow-La-personalidad-creadora.pdf>

Max Van Manen (2010). *El Tacto en la Enseñanza: El Significado de la Sensibilidad Pedagógica*. [En línea]. Disponible en: http://memsupn.weebly.com/uploads/6/0/0/7/60077005/el_tacto_en_la_ense%C3%91anza.pdf

Moreno, M. (2014). *La Construcción del Ser en Educación: una Mirada desde el Constructivismo*. Sophia: colección de Filosofía de la Educación. [En línea]. Vol. 17(2): 193-209. Universidad Politécnica

- Salesiana Ecuador. Disponible en:
<https://www.redalyc.org/pdf/4418/441846098011.pdf>
- Mureddu, C. (1995). *Educación y universidad. Universidad en la Argentina*. [En línea]. 30 (40) Argentina. Disponible en:
<https://es.scribd.com/document/127341382/Educacion-y-Universidad-Mureddu-Resumen>
- Sabino, C. (1992). *El Proceso De Investigación*. Disponible en:
http://paginas.ufm.edu/sabino/ingles/book/proceso_investigacion.pdf
- Salgado, A. (2007). *Investigación Cualitativa: Diseños Evaluación del Rigor Metodológicos y Retos*. Revista Scielo. . Liberabit: Lima, Perú. [En línea]. Vol. 13 (13) Universidad de San Martín de Porres. Liberabit: Lima, Perú. Disponible en:
http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1729-48272007000100009
- Sampieri, R. (2014). *Metodología de la Investigación*. México: McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V. Disponible en:
https://periodicooficial.jalisco.gob.mx/.../metodologia_de_la_investigacion_-_roberto_h...
- Ortega, H. (2014). *La Creatividad en la Enseñanza del Docente Universitario de la Universidad Autónoma de Zacatecas, México*. Tesis doctoral publicada. [En línea]. Universidad Autónoma de Zacatecas, México. Disponible en: <https://eprints.ucm.es/28480/1/T35768.pdf>
- Ortega, P. (2013). *Educar es Responder a la Pregunta del Otro*. Disponible en:
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4752613.pdf>
- Torre S. y Violant, V. (2003) *Creatividad aplicada*. Barcelona, España. [En línea]. Disponible en:
http://www.ub.edu/sentipensar/pdf/saturnino/nocion_creatividad.pdf
- Villegas, L. (2008) *Formación: apuntes para su comprensión en la docencia universitaria*. Revista PROFESORADO: Revista de Currículum y Formación del Profesorado. [En línea]. Vol. 12 (3) Universidad de Caldas, Colombia. Disponible en:
<http://www.ugr.es/~recfpro/rev123COL3.pdf>

Yturalde, E. (2017). *Lúdica*. [En línea]. Disponible en:
<http://www.ludica.org/>

METADATOS

Hoja de Metadatos para Tesis y Trabajos de Ascenso – 1/6

Título	RESIGNIFICACIÓN DE LA LÚDICA COMO POSIBILIDAD DE UNA FORMACIÓN CREATIVA-SENSIBLE EN LOS ESTUDIANTES DE LA UNIVERSIDAD POLITECNICA TERRITORIAL DEL OESTE DE SUCRE, PERTENECIENTES AL DEPARTAMENTO DE PROCESOS QUÍMICOS
Subtítulo	

Autor(es)

Apellidos y Nombres	Código CVLAC / e-mail	
MORENO RONDON, CESIBEL JOSE	CVLAC	20065633
	e-mail	cesibejmrdon@gmail.com
	e-mail	Cesibel.jmoreno@gmail.com
	CVLAC	
	e-mail	
	e-mail	
	CVLAC	
	e-mail	
	e-mail	

Palabras o frases claves:

lúdica, creatividad, formación, sensibilidad, investigación

Hoja de Metadatos para Tesis y Trabajos de Ascenso – 2/6

Líneas y sublíneas de investigación:

Área	Sub área
MAGISTER SCEINTIARUM	ENSEÑANZA DEL CASTELLANO

Resumen (abstract):

El objetivo de la presente investigación es resignificar la lúdica transformándola en una posibilidad de formación creativa-sensible en los estudiantes de la Universidad Politécnica Territorial del Oeste de Sucre pertenecientes al departamento de procesos químicos, para dar cumplimiento al objetivo propuesto el trabajo se centró en un diseño de investigación cualitativo, dentro de una metodología hermenéutica fenomenológica, siendo de interés el rescate de las experiencias de quienes son protagonista del hecho educativo; por esta razón se contempla el papel del docente y del estudiante, partiendo de la postulación de una lúdica creativa-sensible en la universidad. Se contó con un total de 10 estudiantes de trayecto inicial, de la asignatura de Lengua y Comunicación, en este trayecto el estudiante empieza su proceso de transición para dar inicio a lo que será su nueva etapa de formación académica en la universidad. La investigación contó con cuatro fases: descriptiva para la cual se empleó una entrevista semiestructurada creatividad en conjunto: recoge el proceso creativo de los estudiantes para generar las estrategias con las que después serán evaluados, perspectiva del docente: el docente como parte de la investigación recoge sus vivencias en contacto con sus estudiantes para realizar de esta manera en conjunto con ellos la evaluación de las estrategias creadas. Con estas fases se evidenció el poder creativo de los estudiantes y se reorientó el sentido de la educación desde el ser, desde lo sensible y lo innovador, permitiéndole al estudiante ser partícipe de su propio aprendizaje generando estrategias y promoviendo una evaluación que le permita expresar sus ideas.

Hoja de Metadatos para Tesis y Trabajos de Ascenso – 3/6

Contribuidores:

Apellidos y Nombres	ROL / Código CVLAC / e-mail	
CAROLINA VELÁSQUEZ	ROL	C <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> T <input type="checkbox"/> JU <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> S <input checked="" type="checkbox"/> U <input type="checkbox"/>
	CVLAC	14420023
	e-mail	carovelasgon@gmail.com
	e-mail	
CAROLINA LISTA	ROL	C <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> T <input type="checkbox"/> JU <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> S <input checked="" type="checkbox"/> U <input type="checkbox"/> JU <input checked="" type="checkbox"/>
	CVLAC	13220536
	e-mail	Cadevali28@gmail.com
	e-mail	
MARIELA LONGARTS	ROL	C <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> T <input type="checkbox"/> JU <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> S <input checked="" type="checkbox"/> U <input type="checkbox"/> JU <input checked="" type="checkbox"/>
	CVLAC	8645047
	e-mail	longartmariela@gmail.com
	e-mail	

Fecha de discusión y aprobación:

Año	Mes	Día
2023	03	19

Lenguaje: SPA _____

Hoja de Metadatos para Tesis y Trabajos de Ascenso – 4/6

Archivo(s):

Nombre de archivo	Tipo MIME
Tesis maestrías resignificacion de la ludica.doc	Application/word

Alcance:

Espacial: _____ (Opcional)

Temporal: _____ (Opcional)

Título o Grado asociado con el trabajo:

Magister Sceintiarum en educación mención enseñanza del castellano

Nivel Asociado con el Trabajo: MAESTRÍA

Área de Estudio: EDUCACIÓN MENCIÓN ENSEÑANZA DEL CASTELLANO

Institución(es) que garantiza(n) el Título o grado: Universidad de Oriente

Hoja de Metadatos para Tesis y Trabajos de Ascenso – 5/6



UNIVERSIDAD DE ORIENTE
CONSEJO UNIVERSITARIO
RECTORADO

CU N° 0975

Cumaná, 04 AGO 2009

Ciudadano
Prof. JESÚS MARTÍNEZ YÉPEZ
Vicerrector Académico
Universidad de Oriente
Su Despacho

Estimado Profesor Martínez:

Cumplo en notificarle que el Consejo Universitario, en Reunión Ordinaria celebrada en Centro de Convenciones de Cantaura, los días 28 y 29 de julio de 2009, conoció el punto de agenda **"SOLICITUD DE AUTORIZACIÓN PARA PUBLICAR TODA LA PRODUCCIÓN INTELECTUAL DE LA UNIVERSIDAD DE ORIENTE EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL DE LA UDO, SEGÚN VRAC N° 696/2009"**.

Leído el oficio SIBI – 139/2009 de fecha 09-07-2009, suscrita por el Dr. Abul K. Bashirullah, Director de Bibliotecas, este Cuerpo Colegiado decidió, por unanimidad, autorizar la publicación de toda la producción intelectual de la Universidad de Oriente en el Repositorio en cuestión.



Comunicación que hago a usted a los fines consiguientes.

Cordialmente,

JUAN A. BOLANOS CUMBELO
Secretario



C.C: Rectora, Vicerrectora Administrativa, Decanos de los Núcleos, Coordinador General de Administración, Director de Personal, Dirección de Finanzas, Dirección de Presupuesto, Contraloría Interna, Consultoría Jurídica, Director de Bibliotecas, Dirección de Publicaciones, Dirección de Computación, Coordinación de Teleinformática, Coordinación General de Postgrado.

JABC/YGC/maruja

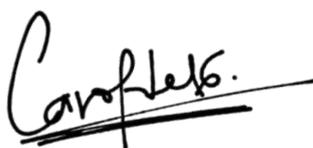
Apartado Correos 094 / Telfs: 4008042 - 4008044 / 8008045 Telefax: 4008043 / Cumaná - Venezuela

Hoja de Metadatos para Tesis y Trabajos de Ascenso- 6/6

Artículo 41 del REGLAMENTO DE TRABAJO DE PREGRADO (vigente a partir del II Semestre 2009, según comunicación CU-034-2009) : “los Trabajos de Grado son de la exclusiva propiedad de la Universidad de Oriente, y sólo podrán ser utilizados para otros fines con el consentimiento del Consejo de Núcleo respectivo, quien deberá participarlo previamente al Consejo Universitario para su autorización”.



**CESIBEL MORENO
AUTORA**



**MSc. Carolina Velásquez
ASESORA**