

EL COMPUTADOR Y LA CREATIVIDAD EN LOS ESPACIOS FORMATIVOS DE LA UNIVERSIDAD DE ORIENTE, NÚCLEO DE SUCRE.

Universidad de Oriente, Núcleo de Sucre, Escuela de Humanidades y Educación, Departamento de Currículo.

Gedeón, I. Idrogo, Y. Nemoto, S. Planché, Y. Rivera, D. González, L.

RESUMEN

Los cambios que se producen en las sociedades actuales por influenciadas por las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) se perciben en el ámbito educativo como demandas para alcanzar la calidad en los procesos de enseñanza y aprendizaje, de tal manera que lo educativo trascienda lo tecnológico. En este contexto, se ubica el computador como estrategia que ofrece al docente diversas opciones para innovar. Esta afirmación situó la investigación El Computador y la Creatividad en los espacios formativos de la Universidad de Oriente, Núcleo de Sucre. Metodológicamente, el estudio respondió a las características de una investigación cualitativa con apoyo en el método etnográfico en una muestra constituida por 20 docentes de la UDO, Núcleo de Sucre, a quienes se les solicitó información mediante entrevistas no estructuradas sobre su concepción respecto al uso del computador y su importancia en el desarrollo de la creatividad. La información reportada y registrada en diarios de campo e interpretada con apoyo en el análisis interpretativo, evidenció que para estos docentes, el computador es una herramienta ventajosa para crear e innovar y en consecuencia, destacaron su jerarquía en los espacios formativos de la UDO. Estos resultados sirvieron de justificación para el diseño de una propuesta sobre la incorporación del computador y la creatividad en los espacios formativos de la Universidad de Oriente, Núcleo de Sucre.

Palabras Clave: Computador, Creatividad, Enseñanza.

INTRODUCCIÓN

La educación durante mucho tiempo, fue entendida como un proceso para la transmisión de conocimientos y técnicas a las generaciones más jóvenes. Actualmente, los docentes se perciben frente a una situación que no habían encarado: la velocidad de los cambios con la que se produce el conocimiento. Los saberes no son suficientes; se des-actualizan a la misma velocidad del cambio. Al objetivo de la educación formal “aprender a pensar” hoy se le suma “aprender los procesos del mismo aprendizaje” que le permitan comprender no

sólo los cambios, sino también, re-construir saberes frente a los nuevos y diversos retos que plantea la sociedad.

En este contexto, resulta innegable la presencia de las nuevas tecnologías como apoyo para abrir espacios donde los profesores y estudiantes construyan sus propios procesos de enseñanza y aprendizaje con experiencias académicas que resultarían difíciles con medios tradicionales como el lápiz, el papel, y la pizarra. Pero sucede que la tecnología por sí misma no ofrece solución a los problemas del aprendizaje. La enseñanza ni la presencia del facilitador, guía, docente, se pueden remplazar. El profesor siempre tendrá la enorme responsabilidad de diseñar situaciones didácticas apropiadas para aprovechar la tecnología en el desarrollo de potencialidades y conocimientos de los estudiantes según sus dificultades.

Además, si bien es cierto que las sociedades, -cada una en su propio tiempo y espacio-, han tenido sus propias formas de desarrollar, transformar y comunicar conocimientos, sus propios saberes; no es menos cierto que ha sido la manera de comunicarlos, lo que ha cambiado significativamente: la aparición del lenguaje, de la escritura y finalmente, de la tecnología informacional (García, 2005: 32). Según De Angelo (1999) en el año 1945, Vannevar Bush, quien diseñó la primera computadora analógica en 1930 y participó en diferentes investigaciones norteamericanas sobre el uso de la ciencia en la tecnología bélica durante la II Guerra Mundial, instó a los investigadores a hacer más accesible para todos, los conocimientos acumulados por la humanidad.

Frente al computador se ubica la creatividad, que abarca un conjunto de aptitudes inherentes en cada ser humano, condicionado por diferentes variables que influyen en las respuestas o resultados ante una problemática determinada. De la torre (1997: 24), entiende la creatividad como capacidad del pensamiento del individuo y en tal sentido, afirma que así como la inteligencia y los estilos cognitivos, una vez activados, abren paso a un proceso de elaboración que se denomina "proceso creativo". La educación es uno de los principales agentes para el desarrollo de la creatividad y su función es impulsar

el potencial creativo de profesores y estudiantes, desarrollando de manera integral y equilibrada: la mente, el sentimiento y el cuerpo; con la finalidad de que aprendan a vivir y a comprender simultáneamente no sólo la vida sino también, el contexto donde les ha correspondido vivir para actuar sobre ellos de manera creativa.

Como proceso inherente al ser humano, la creatividad se nutre de las motivaciones internas para generar e irradiar luz hasta hacerse presente en las innovaciones, las transformaciones del entorno, el pensamiento mismo y su concreción. Por esta razón, resultan importantes los aportes de la creatividad en la formación del docente; tanto, como los procesos de investigación, porque ella es un referente para la investigación–acción, la tecnología, la didáctica crítica y otras actividades relacionadas con su desempeño. En el aula, la creatividad le permite al profesor ser útil para la actividad lúdica, artística y de creación intelectual, además de estimularlo para ser productivo y crítico en su acción educativa, e impulsar en él, valores como la tolerancia y la comprensión frente a la conducta o las nuevas ideas que aporten los estudiantes.

Con base en las ideas precedentes, se desarrolló la propuesta de investigación: Propuesta para el desarrollo de la creatividad con el uso del computador en los espacios pedagógicos de la Universidad de Oriente (UDO), Núcleo de Sucre, cuyo objetivo fue proponer el uso del computador para el desarrollo de la creatividad en los espacios pedagógicos de la Universidad de Oriente, Núcleo de Sucre. El uso de recursos como el computador para el desarrollo de la creatividad, podría convertirse en una fuente inagotable para generar encuentros didácticos innovadores y transformar no sólo el ámbito educativo sino también, del entorno social.

Fundamentación Teórica

El primer decenio de este milenio se caracteriza por continuos cambios y avances en las diversas áreas del conocimiento; un crecimiento vertiginoso de los procesos de producción y la información que se está generando a nivel planetario. En la sociedad actual el computador ejerce un gran impacto en

todas las esferas del saber y de la vida social en general. Esta realidad supone la construcción de nuevos saberes, transferible a otros contextos.

En este sentido, desde el Informe Mundial sobre la Educación (1998:38) de la UNESCO, se expresa que las nuevas tecnologías constituyen un desafío para la educación frente a los conceptos tradicionales de enseñanza y aprendizaje, pues redefinen el modo en que profesores y alumnos acceden al conocimiento, y por ello tienen la capacidad de transformar radicalmente estos procesos. Ante tales condiciones es evidente que el hombre de hoy reclama con urgencia una educación que le permita convertirse en arquitecto consciente de su porvenir. Además, esta aspiración lleva implícito un alto componente creativo como condición para adaptarse a lo nuevo, innovar y transformar su realidad dentro de una cultura tecnológica que se proyecta como dimensión de la cultura general.

Es importante que la educación y particularmente, las instituciones formadoras de docentes participen y generen cambios para ajustarse a los nuevos tiempos. Para ello, deberán reorganizarse y revisar sus currícula para enfrentar la realidad educativa con las pedagogías adecuadas, porque en definitiva, como señala (O'Donnell, 1998:166) "...el mundo digital es clave para la Educación". Esto implica una transformación radical en cuanto a la visión tradicional de la universidad a fin de proyectarse hacia el futuro como una institución que se amplía ante el contexto social y económico. Según la UNESCO (2004:6):

Con el advenimiento de las nuevas tecnologías, el énfasis de la profesión docente está cambiando desde un enfoque centrado en el profesor y basado en clases magistrales, hacia una formación centrada principalmente en el alumno dentro de un entorno interactivo de aprendizaje. El diseño e implementación de programas de capacitación docente que utilicen las TIC efectivamente es un elemento clave para lograr reformas educativas profundas y de amplio alcance.

Estas consideraciones son de vital importancia, la calidad de la educación y básicamente, la del aprendizaje como proceso de transferencia, recepción e intercambio de experiencias e información. Mucho se ha escrito sobre los esfuerzos educativos que se han realizado para mejorar este proceso y sin

embargo, todavía se practica con una orientación tradicional. La práctica educativa no ha dejado de ser “para la información” en entornos distantes de lo que podría llamarse “creativos”, donde el alumno sigue reproduciendo no sólo una cultura para la dominación sino también, “los saberes de los otros” en lugar de producir su propio conocimiento.

El aprendizaje continúa siendo inclusive, la fiel representación de un modelo de enseñanza centrado en el docente como el único “que tiene la verdad” y en consecuencia, el transmisor nato de “sus saberes”. En este modelo educativo, el alumno es sólo un receptor pasivo que acumula la información transmitida y la repite luego para ascender de grado en el sistema educativo. Las implicaciones de esta realidad se observan en el modo como los profesores hacen uso de técnicas y estrategias pedagógicas centradas en las clases magistrales, la lectura del texto sin sentido y los ejercicios para completar espacios con palabras aisladas, que obligan al estudiante a repetir “lo que otros dicen”. En este caso, el alumno está impedido para desarrollar sus propias capacidades de razonamiento, contradiciendo así, a Reyes (2005:61) cuando refiere la creatividad como: “el arte de crear obras tomando de la vida sólo los elementos imprescindibles, y con ayuda de éstos, valiéndose de medios nuevos; llegar sin copiar, ni imitar, a la creación de algo que posea realidad propia, utilidad y vida, (...)”

El autor invita a un proceso de enseñanza y aprendizaje donde reine la comprensión, imaginación, fantasía y la perspicacia de manera tal que los conocimientos se actualicen y den cabida al re aprendizaje, para que en consonancia con el entorno, los protagonistas del mencionado proceso puedan a partir de sus habilidades; desarrollar su creatividad.

También es frecuente observar, que en muchos centros educativos del país, donde se siguen reproduciendo los viejos esquemas pedagógicos existen grandes diferencias. Allí, el rol pasivo lo desempeñan los profesores mientras los estudiantes demuestran poseer más destrezas en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación. Desde el hogar, el laboratorio de la escuela o los cibercafé, muchos de ellos llegan a las universidades familiarizados y motivados con los nuevos programas, o versiones existentes en el mercado en materia de tecnología. Su experiencia con estos recursos les

permite realizar actividades lúdicas, relacionarse y comunicarse de manera más eficaz con familiares y amigos sin importar las distancias; hacer compras por Internet o simplemente, hacer sus trabajos académicos.

Estos planteamientos permiten señalar, que cada vez más, la computadora y las tecnologías asociadas a ella, constituyen un recurso de uso cotidiano para muchos de los estudiantes de estas instituciones. Sin embargo, es en el campo educativo donde la computadora encuentra uno de sus mayores retos, al convertirse en una herramienta con enormes potencialidades para desarrollar procesos de enseñanza y aprendizaje creativos. En este sentido, Salas (2007) señala que las computadoras en educación “hacen posible construir conceptos, repensar en los aciertos y desaciertos, desarrollar destrezas para la resolución de problemas, potenciar el pensamiento lógico y, tal vez lo más importante, la computadora logra representar la organización mental de quien la usa”. (p.46). Concretamente, la computadora y su capacidad para realizar múltiples tareas representa un recurso para enseñar y aprender, y como tal, una herramienta al servicio de la capacidad creativa de estudiantes y profesores; así como lo recomienda Antoranz (s/f), cuando señala que “podemos utilizar el ordenador como una herramienta al servicio del aprendizaje por descubrimiento, la focalización de la atención y para la resolución de problemas.” (p.223)

En estas “dos caras de una misma realidad”, bien podrían aprovecharse los espacios pedagógicos para promover el desarrollo de procesos creativos altamente significativos tanto para los profesores como para sus estudiantes. Al respecto, UNESCO (ob cit: 2004:6) señala en su Artículo sobre las “Aproximaciones educativas innovadoras: pensamiento crítico y creatividad”:

En un mundo de rápidos cambios, se percibe la necesidad de una nueva visión y un nuevo paradigma de educación superior centrado en una reforma profunda y en la incorporación de “nuevos contenidos, métodos, prácticas y medios de difusión del conocimiento (...). Las instituciones de educación superior tienen que educar estudiantes para que sean ciudadanos bien informados y profundamente motivados, capaces de pensar críticamente y de analizar los problemas de la sociedad, de buscar soluciones a los problemas de la sociedad y de aceptar responsabilidades sociales.

A las ideas expresadas en la cita anterior, cabría agregar la necesidad de una reforma curricular en los ámbitos universitarios donde se forman los profesores, a fin de incluir en ellos los cambios necesarios que permitan nuevas aproximaciones didácticas y pedagógicas para facilitar (UNESCO, ob.cit):

La adquisición de conocimientos prácticos, competencias y habilidades para la comunicación, análisis creativo y crítico, la reflexión independiente y el trabajo en equipo en contextos multiculturales, donde la creatividad también envuelva la combinación entre el saber tradicional (...) y el conocimiento aplicado de la ciencia avanzada y la tecnología (...) Nuevos métodos pedagógicos también deben presuponer nuevos métodos didácticos, que precisan estar asociados a nuevos métodos de examen que centren las pruebas no solamente en la memoria, sino también en las facultades de comprensión, en las habilidades para el trabajo práctico y en la creatividad.

Con estos señalamientos, se entiende que las instituciones de formación docente deberán optar entre asumir un papel de liderazgo en la transformación de la educación, o quedarse rezagadas en el camino de los constantes cambios tecnológicos. Esto es un verdadero desafío para las universidades en cuanto a la formación de un profesor con suficientes competencias para promover en sus estudiantes, el desarrollo de la creatividad y su aplicación para seleccionar información, resolver problemas y tomar decisiones que le faciliten y garanticen, un alto rendimiento cognitivo.

Afrontar estos desafíos con éxito, implica además, hacer uso de los recursos tecnológicos disponibles del entorno y aplicarlos en los procesos de enseñanza y aprendizaje del profesor, no para que éstos lo “reproduzcan en el aula” sino para que su uso les permita ayudarse y apoyar a los estudiantes en el desarrollo de sus capacidades creativas. Con estas acciones se podría iniciar desde los espacios pedagógicos, la transformación del paradigma tradicional del aprendizaje y asumir la educación con una visión más humana y creativa, haciendo uso de los mismos recursos del ambiente, sin depender de ellos para resolver problemas educativos y de la vida diaria con la producción de nuevos saberes o conocimientos.

En este sentido, se percibe también la necesidad de producir cambios con el abordaje de una nueva forma de investigar para comprender de qué manera los recursos tecnológicos podrían ayudar a crear otros entornos de aprendizaje. Estas investigaciones podrían centrarse en la motivación de los profesores y en el cómo emplear los recursos tecnológicos de manera tal, que se sientan más comprometidos con su propio proceso de enseñanza y aprendizaje y sobre todo, que puedan construir con mayor independencia, sus propios conocimientos.

De igual forma, la creatividad abarca un conjunto de aptitudes inherentes en cada ser humano, condicionado por diferentes variables que influyen en las respuestas o resultados ante una problemática determinada. Según De la torre (1997), la creatividad como capacidad del pensamiento del individuo, al igual que la inteligencia y los estilos cognitivos, una vez activada, inicia un proceso de elaboración que se denomina “proceso creativo”. Este proceso creativo puede entenderse de diferentes formas, sin embargo Goñi (2007) señala que el “proceso creativo puede ser el mismo en áreas diferentes y entre gente diferente; pero el proceso se diferencia en estrategias y habilidades únicas de cada individuo creador y que resuelva problemas” (p.59)

La educación es uno de los principales agentes para el desarrollo de la creatividad y su función es impulsar el potencial creativo de los profesores, desarrollar de manera integral y equilibrada: la mente, el sentimiento y el cuerpo, con la finalidad de que aprendan a vivir y a comprender simultáneamente no sólo la vida sino también, el contexto donde les ha correspondido vivir para actuar sobre ellos de manera creativa.

Según Vindas (2010) la creatividad es una conjugación de factores psicológicos dentro de un individuo que hacen que las personas puedan generar productos con características como lo novedoso (nuevo, inédito,...), lo efectivo (funcional, útil, generativo,...) y lo ético con propósitos positivos. Ella se demuestra en resultados tangibles o intangibles producidos por personas con talento creativo, el cual ha sido una confabulación de habilidades cognitivas con el ambiente propicio para su desarrollo. La creatividad no es un “bien” que se posee o no, es una aptitud que puede poseer cualquier humano.

Cabe destacar que no todo lo nuevo es creativo pues puede ser usada para fines egoístas o maléficos, es por ello que el reto lo tiene fundamentalmente la educación universitaria tanto en la delineación de competencias concretas, formación de profesionales así como la formación de docentes cada vez más capacitados que puedan solventar las exigencias de la sociedad moderna.

El profesor es un agente de motivación constante para la expresión de la creatividad desde la relación pedagógica, de manera que no puede ni debe permanecer ajeno a esta realidad. Su creatividad es fundamental para la calidad profesional y desempeño laboral; es esencial para lograr no sólo los objetivos de la escuela o del sistema educativo en general, sino también, para el desarrollo creativo de sus estudiantes para que puedan hacerse libres intelectual y emocionalmente. En consecuencia, el profesor es responsable de que la educación responda a las demandas de conocimiento de los estudiantes y de la sociedad actual, en correspondencia con las expectativas de las comunidades, las familias y los estudiantes.

Un profesor creativo es más humano y abierto a las innovaciones, vive experimentando nuevos métodos o consolidando aquellos que lo han convencido de sus bondades pedagógicas. Es un promotor del pensamiento autónomo de sus estudiantes, de la alegría y el optimismo de aprender y estas características, le permiten proyectar una visión del mundo distinta, original y profunda. La clase de un profesor creativo, siempre se llena de ávidos estudiantes por aprender e innovar. El aula se convierte así, en espacio para la creación, la experimentación, la búsqueda y los hallazgos fascinantes. La práctica pedagógica de un profesor creativo, se caracteriza por la promoción de la expresión humana y artística, la creación intelectual, el desarrollo de ideas y pensamientos propios e innovadores, el desarrollo de la personalidad y sus potencialidades en todos los aspectos.

Las ideas expuestas permiten plantear las siguientes interrogantes:

¿Cuáles beneficios podría aportar a la Universidad de Oriente la propuesta del uso del computador para el desarrollo de la creatividad en el profesor?

¿Qué concepciones poseen los profesores de la Escuela de Humanidades y Educación de la Universidad de Oriente, Núcleo de Sucre, respecto al uso del computador para el desarrollo de la creatividad?

Metodología

De acuerdo con las interrogantes y objetivo planteados, se describen a continuación los aspectos metodológicos que sirvieron de apoyo al desarrollo del estudio. Destaca en este sentido, el paradigma cualitativo con apoyo en los métodos etnográfico y hermenéutico-interpretativo, de gran utilidad para la comprensión de los procesos sociales que como la educación están inmersos en las complejidades del mundo actual y en consecuencia, requieren de la comprensión de otras situaciones que pudieran surgir de ese contexto.

El enfoque cualitativo según Martínez (2007:27) “describe e interpreta las realidades observadas desde el punto de vista conceptual de sus protagonistas”. La experiencia investigativa demostró que este método es una excelente alternativa para captar la realidad universitaria mediante la interpretación que sobre la misma se planteó entre los sujetos y el objeto de estudio, donde tomaron importancia diferentes categorías relacionadas básicamente, con sus actitudes positivas, intereses afectivos, valores y significados.

El método etnográfico como método flexible para el estudio de los grupos, se constituyó en una herramienta viable para el acercamiento a los informantes a fin de conocer las opiniones de la comunidad universitaria donde se realizó el estudio y la reconstrucción analítica interpretativa de la información reportada respecto a su práctica pedagógica, relaciones e interacciones y la importancia del computador en el desarrollo de la creatividad. En el abordaje de este proceso se aplicó la técnica de la entrevista no estructurada y para el registro de la información, las notas de campo tomadas in situ.

Desde la perspectiva de observador participante, los sujetos que conformaron la muestra o informantes claves (por su conocimiento de la realidad y capacidad informativa) estuvo integrada por 15 profesores facilitadores de las asignaturas Didáctica General y Ayudas Audiovisuales. La idea fue comprender el mismo acto desde los diferentes puntos de vista de todos los involucrados en el estudio. La selección de estos sujetos fue de tipo “intencional”, según los criterios establecidos libremente por el investigador. En

la muestra intencional, Martínez (2007:55) señala que “se elige una serie de criterios que se consideran necesarios y altamente convenientes para obtener una unidad de análisis con las mayores ventajas para los fines que persigue la investigación”.

Con base en estas consideraciones, en la experiencia investigativa se incluyó un proceso de revisión documental- bibliográfico para estructurar una base filosófico- pedagógico referencial en la cual se ubicó la importancia del uso del computador en el desarrollo de la creatividad en los espacios pedagógicos, además de diversos estudios relacionados con la enseñanza y el aprendizaje a través de las TIC y la Creatividad. A partir de esta información, se establecieron las cuatro fases implicadas en la experiencia indagativa: la primera, de acercamiento a los docentes que facilitan las asignaturas Didáctica General y Ayudas Audiovisuales para generar empatía e intercambiar ideas sobre el desarrollo de la investigación.

Una segunda fase en la cual se desarrolló formalmente la entrevista en profundidad y focalizada para conocer la realidad educativa de los docentes respecto a sus prácticas pedagógicas y experiencias significativas con el uso del computador en el desarrollo de la creatividad. En este momento o fase, se hizo uso de técnicas e instrumentos de recolección de información etnográficas como la entrevista en profundidad y focalizada. Destaca en este sentido, que con esta técnica se pudieron conocer las inquietudes de los docentes o sobre temas de interés para el investigador. El contenido de la información reportada por las entrevistas, fue registrado en un diario para Notas de Campo, que facilitó el registro de la descripción detallada de encuentros y acontecimientos diarios que se produjeron en el ámbito universitario, sus dudas y toma de decisiones sobre el uso del computador para el desarrollo de la creatividad. Al participar en sus actividades corrientes y cotidianas, el investigador (Martínez, 2007:63)...va tomando notas de campo pormenorizadas en el lugar de los hechos o tan pronto como le sea posible. Estas notas son, después, revisadas periódicamente con el fin de complementarlas (en caso de que lo estén) y, también, para reorientar la observación e investigación.

En la tercera fase investigativa, se trabajó con la información contenida en los registros de notas. Esta, fue organizada con el propósito de discutir, analizar y comprender la pertinencia del enfoque inherente al uso del computador, la praxis pedagógica y la creatividad a partir de las categorías de análisis establecidas (uso del computador, praxis pedagógica y creatividad) con apoyo en los referentes teórico-epistemológicos que orientaron el estudio y su confrontación con los resultados de la experiencia de la realidad pedagógica y a partir de las informaciones reportadas por los informantes claves. En la cuarta fase, se desarrolló un discurso teórico expositivo. La idea fue construir desde otra mirada, la práctica pedagógica con el uso del computador para el desarrollo de la creatividad en los espacios pedagógicos de la Universidad de Oriente, desde una perspectiva epistemológica integradora del conocimiento y su confrontación con la praxis educativa de acuerdo con los juicios emitidos por los informantes claves.

En atención a los propósitos del estudio y las orientaciones del método etnográfico, debe señalarse que en el análisis de la información reportada durante todo el proceso de investigación respondió a las características del método hermenéutico como punto de partida para generar procesos de búsqueda, reflexión y análisis no sólo sobre la problemática planteada sino también, la toma de decisiones sobre las posturas filosóficas y epistemológicas que subyacen en el uso del computador como estrategia para desarrollar la creatividad. Los lineamientos de análisis hermenéutico facilitaron la comprensión e interpretación de los aportes del proceso de indagación reflexiva de fuentes documentales a la investigación. Su uso resultó valioso para la investigadora en cuanto a sus propósitos para justificar razones, interpretaciones, explicaciones o describir situaciones en el contexto natural que se estudia.

Resultados:

La experiencia tanto etnográfica como hermenéutica permitieron reafirmar que la propuesta de trabajo generó opiniones diversas respecto a su importancia como alternativa no sólo para las transformaciones educativas sino también, en los ámbitos culturales y sociales en los sujetos (15 profesores)

involucrados en el estudio. Esto implica la necesidad de introducir cambios no sólo en el ambiente pedagógico sino también en la actitud y accionar del profesor. Así lo evidencian los resultados finales, en los cuales se expresó como un beneficio que podría asegurar el fortalecimiento de la acción educativa a través de docentes con suficientes competencias para innovar dentro y fuera del ámbito educativo.

Según opinión de los informantes, su compromiso con la acción pedagógica y sus implicaciones con la realidad, los llama a interactuar con el computador bien con fines comunicativos, informarse o para su actualización permanente además de desarrollar su creatividad. Esta experiencia también promovió la toma de decisiones por parte de los docentes para desarrollar acciones con base en una reflexión profunda sobre su experiencia con estos medios, a fin de promover en los alumnos la participación y reflexión crítica y positiva en cuanto a su uso e interpretación.

Además, los docentes en su totalidad, expresaron sus preferencias por el uso del computador para desarrollar sus investigaciones dentro y fuera de la universidad; consideran que en Internet encuentran respuestas variadas a sus necesidades curriculares, comunicativas, lúdicas. Para ellos, la computadora y con ella, Internet, los chats, le ofrecen mayores posibilidades de interacción con sus compañeros, alumnos, amigos, familiares y con otras personas de instituciones y lugares distantes, lo que les plantea nuevas experiencias, otros retos, otros conocimientos sobre el mundo regional, local e internacional.

Conclusiones

La experiencia investigativa demostró una vez más, la importancia del uso del computador y su influencia decisiva en la vida cotidiana de las sociedades tanto en las maneras, como en los entornos de comunicación y las formas (y formatos) de mensajes. Esta es una realidad que obliga a profundizar la reflexión para establecer nuevos tipos de alfabetización que permitan

equilibrar, en cualquier contexto, el uso de las tecnologías con la estructura social y las condiciones políticas y económicas.

La educación y particularmente, la del nivel universitario no pueden permanecer ajenas a esta realidad. En consecuencia, resulta pertinente replantear el trabajo del docente y el uso del computador con fines ya no, de comunicación (correo, chat) sino también, para promover en ellos, el desarrollo de sus poderes creadores, destrezas transferibles al aula y estrategias innovadoras diversas para integrar a todos los espacios pedagógicos de la vida universitaria.

La Universidad de Oriente como institución formadora de docentes, debe abrirse al nuevo contexto que le ofrece el mundo de las tecnologías de la información y la comunicación, con la utilización de redes informáticas, correo electrónico, foros virtuales y teleconferencias, entre otros, para que el profesional desarrolle destrezas transferibles que le permitan su aplicación para el desarrollo creativo en sus estudiantes. Esta concepción sobre la Universidad también supone hacer frente a los retos que pudieran servirle como objeto de estudio para la misma institución porque estos cambios también se reflejarán en sus aspectos académicos, presupuestarios y administrativos de manera significativa

Aguilar y Lázaro (2010) afirman que los espacios universitarios son los llamados lugares y tiempos indefinidos en los que las discusiones desarrolladas en torno a la actualización educativa deben aflorar de forma dinámica y constante para así contribuir al rescate, desarrollo y evolución de la sociedad mundial; por lo tanto la ciudadanía activa debería encontrar en la educación universitaria la mejor herramienta para hacer efectiva su participación plena en la sociedad. Es por ello que los espacios universitarios tienen como objetivo primordial, contribuir y potenciar mediante la formación académica, la calidad de vida, entendido esto como el incremento de saberes y conocimientos, del saber hacer, del desarrollo solidario y personal, así como también del crecimiento continuo, la participación social y el seguir aprendiendo.

Por consiguiente, el futuro de las universidades pasará por abrirse a la sociedad más allá de la profesionalización para desarrollar así los valores y

actividades de las personas aportándoles conocimientos y habilidades con las que podrán sentirse más seguros llegando a un disfrute pleno y más satisfecho de sus vidas.

Asimismo, la universidad pudiera reafirmarse en una pedagogía que expanda las posibilidades de elaborar de manera democrática el diseño de programas acorde con los recursos tecnológicos disponibles que faciliten la formación de especialistas con las formas adecuadas en las cuales se podrían incluir los formatos digitalizados, para construir y transmitir conocimientos no sólo desde un punto de vista didáctico sino también desde lo estético-visual

Esta propuesta para la incorporación del computador a la práctica educativa puede no sólo motivar al docente a desarrollar conocimientos novedosos y habilidades de alto nivel sino también a transformar significativa y positivamente el hecho educativo. Acaso tendría sentido hablar de informática y educación si no existiera al menos la sensación de que los computadores llegarán a estar al alcance de todo el sector educativo y de que puede tener buena acogida y utilización.

En definitiva, el uso del computador en la educación superior representa una ventaja enorme como herramienta para el desarrollo de procesos intelectivos de calidad, además de favorecer la comunicación efectiva en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Por tal razón, su implementación y uso requiere de enfoques colaborativos constructivistas además de considerar no sólo sus relaciones con el currículum, con el profesor y con los estudiantes sino también, con el contexto social en general.

Referencias Bibliográficas

- AGUILAR, E y LÁZARO, Y. (2010). La creatividad en el aula. Caracas: Trillas.
- ANTORANZ, E. y VILLALBA J. (s/f). Desarrollo Cognitivo y Motor [Libro en línea]. Editex. Disponible en:http://books.google.co.ve/books?id=p0wJtascC7UC&printsec=frontcover&dq=desarrollo+cognitivo+y+motor&hl=es&ei=NJQ7TqXyD4PW0QHj7OjuAw&sa=X&oi=book_result&ct=book-preview-link&resnum=1&sqi=2&ved=0CCsQuwUwAA#v=onepage&q&f=false [Consulta: 2011, Julio 20]
- DE ANGELO, M. (1999). Tendencias y Escenarios Futuros de la Educación Superior. ⇒ Documento en línea ⇒ (Consultado el 05 agosto, 2009) Disponible en: www.unrc.edu.ar/publicar/cde/05/
- DE LA TORRE, S. (1997). Creatividad aplicada. Recursos para una formación creativa. Editorial Escolar Española S.A.
- GARCÍA, J. (2005). La Ciencia de la Educación: Pedagogos para qué? Barcelona: Santillana.
- GOÑI, V. (2007). Desarrollo de la Creatividad. [Libro en Línea] Editorial Universidad Estatal a Distancia. Disponible en: http://books.google.co.ve/books?id=ppYeysf2PCoC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false [Consulta: 2011, Julio 20]
- MARTÍNEZ, M. (2007). La Investigación Cualitativa-etnográfica de la Educación. Caracas-Venezuela: Trillas.
- O' DONNELL, J. (1998). Information Systems and Computing. University of Pennsylvania. EEUU.
- REYES, M. (2005). Programa de Estrategias Creativas (PEC) para Potenciar la Actitud Creativa del Docente de matemática [Resumen]. Revista de Educación Laurus 11(20),61.
- SALAS C. (2007). Una Propuesta Didáctica para la Programación con Micromundos. [Libro en Línea]. EUNED. Disponible en: http://books.google.co.ve/books?id=ol-ft_n9SDYC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- UNESCO (2004). Aproximaciones educativas Innovadoras: pensamiento crítico y creatividad. París.
- UNESCO Innovación y Creatividad en la Educación Superior Extractos de la Conferencia Mundial sobre Educación Superior, Declaración Mundial sobre Educación Superior en el siglo XXI: Visión y Acción, UNESCO, París (1998). ⇒ Documento en línea ⇒ (Consultado el 16 septiembre, 2009) Disponible en: <http://www.iacat.com/1-cientifica/unesco.html>
- VINDAS, K. (2010). La educación como herramienta para la vida. Paidós: Brasil.