

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR  
INSTITUTO PEDAGÓGICO DE CARACAS  
SUBDIRECCIÓN DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADO  
DOCTORADO EN EDUCACIÓN

**LINEAMIENTOS TEÓRICOS PARA LA CONSTRUCCIÓN DEL  
CONOCIMIENTO GEOGRÁFICO EN ENTORNOS VIRTUALES DE  
APRENDIZAJE SUSTENTADO EN LA CREATIVIDAD**

Tesis presentada como requisito parcial para optar al Grado de Doctor en  
Educación

Autora: Ángela Medina  
Tutora: Dra. Aida Justo

Caracas, noviembre de 2019



REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR  
INSTITUTO PEDAGÓGICO DE CARACAS  
SUBDIRECCIÓN DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADO  
*Coordinación de Estudios de Postgrado*



N° 094-19

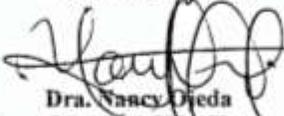
*"LINEAMIENTOS TEÓRICOS PARA LA CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO  
GEOGRÁFICO EN ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE SUSTENTADO EN LA  
CREATIVIDAD*

*PROF: ANGELA MEDINA,  
C.I. N° V- 17.227.924*

Tesis Doctoral del Doctorado en Educación, aprobado en nombre de la *Universidad Pedagógica Experimental Libertador* por el siguiente Jurado, a los veintiseis (26) días del mes de noviembre de dos mil diecinueve (2019).

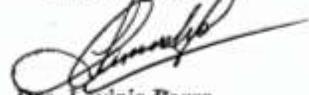
  
Dra. Aida María Justo Justo (Tutora)  
C.I. N° 5.613.394

  
Dra. Agrerías García  
C.I. N° 12.415.716

  
Dra. Nancy Ordeda  
C.I. N° 12.783.458



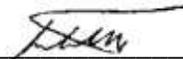
  
Dr. Ernesto De La Cruz  
C.I. N° 6.093.363

  
Dra. Lavinia Parra  
C.I. N° 5.222.225

## APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi carácter de Tutor de la Tesis presentada por la ciudadana **Ángela María Medina García** CI: **17.227.924**, para optar al Grado de Doctora en **Educación**, considero que dicha Tesis reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometida a la presentación pública y evaluación por parte del jurado examinador que se designe.

En la ciudad de Caracas, a los 10 días del mes de noviembre de 2019.



---

Dra. Aida Justo  
CI: 5.613.394



***Escultura tallada en palabras***

*¿Qué es la creatividad?,  
te preguntas, mientras lanzas  
la duda a tu pensamiento  
sin conseguir aclararla.*

*¿En qué está lo creativo?,  
insistes con tu mirada  
ansiosa de una respuesta  
que te viene denegada.  
Mira en ti, en la Conciencia,  
Y lograrás encontrarla  
bordada de fantasía  
o de ingenio disfrazada,  
de actitud abierta al medio,  
de imaginación alada,  
de originales ideas  
o de vida cotidiana.*

*La vida es relación  
y ésta viene acompañada  
del sentimiento que late  
en lo profundo del alma.*

*Creatividad es vida,  
la vida trae esperanza,  
la esperanza es ilusión  
que al futuro pone alas.*

*S. de la Torre, 1999*

## DEDICATORIA

A Zoe.

*No sé si algún día sabrás de mi vida académica, espero que sí, que algún día te topes con lo que fue tu mamá.*

## RECONOCIMIENTOS

*A mi familia grande*, por siempre apoyarme  
(ahora a la distancia) en mi vida académica.

*A mi familia chiquita: Loan y Zoe*, por brindarme amor  
y apoyo emocional en momentos difíciles.

*A mi país Venezuela*, por darme una nacionalidad,  
una idiosincrasia y un corazón venezolano.

*A mis amigos*, los verdaderos, quienes siempre me tienen  
presente en su día a día y que lejos de prestar una ayuda  
interesada siempre están ahí para tenderme la mano si  
esperar nada a cambio, espacialmente a los  
profesores: Anerkis Canache, América García  
Edgar Contreras, Elaineth Abasali, Víctor Belisario  
y Ronald Feo.

*A mi universidad la UPEL*, la que me formó  
para una vida académica  
a la que me gustaría volver algún día,  
y si no es así,  
que quede registrado de que siempre amé estar en sus aulas.

*A la línea de Creatividad*, por brindarme  
cada martes en la tarde momentos académicos  
gratos de aprendizaje y crecimiento.

*A los profesores involucrados*,  
quienes colaboraron para la realización de este trabajo.

## INDICE GENERAL

|  | pp. |
|--|-----|
| LISTA DE CUADROS .....   | IX  |
| LISTA DE GRÁFICOS.....   | X   |
| RESUMEN.....   | XI  |
| INTRODUCCIÓN.....  | 12  |
| CAPÍTULO I.....  | 15  |
| UNA MIRADA A LA REALIDAD.....  | 15  |
| El contexto.....   | 15  |
| Aproximación al Contexto .....   | 15  |
| Realidad Investigada.....  | 24  |
| Objetivo General.....  | 27  |
| Objetivos Específicos .....  | 27  |
| Importancia de la Investigación.....   | 28  |
| CAPÍTULO II.....   | 30  |
| MARCO REFERENCIAL .....  | 30  |
| Antecedentes .....   | 30  |
| Bases Teóricas .....   | 38  |
| Construcción del Conocimiento.....   | 38  |
| Entornos Virtuales de Aprendizaje .....                                      | 46  |
| Creatividad: Proceso Esencial para la Construcción<br>del Conocimiento ..... | 49  |
| La Creatividad Desde el Punto de Vista de la<br>Influencia del Ambiente..... | 53  |
| Contexto Latinoamericano y Nacional .....                                    | 63  |
| Trascendencia de la teoría al accionar epistemológico<br>y metodológico..... | 66  |
| CAPÍTULO III .....   | 69  |
| APROXIMACIONES METODOLÓGICAS.....  | 69  |
| Dimensiones de la Investigación .....  | 69  |
| Método de la Investigación .....   | 75  |
| Teoría Fundamentada y su Método de Comparación<br>Continua (MCC), .....      | 77  |

|  |     |
|--|-----|
| Procedimiento para Interpretar y Analizar la información .....   | 80  |
| Escenario y participantes de la investigación .....  | 81  |
| Recolección de Información .....   | 84  |
| Elementos para la Evaluación de la Investigación .....   | 86  |
| CAPÍTULO IV .....  | 87  |
| HALLAZGOS EMERGENTES.....  | 87  |
| CAPITULO V .....   | 107 |
| ENTRAMADO TEÓRICO .....  | 107 |
| Lineamientos teóricos para la construcción del conocimiento geográfico en entornos virtuales de aprendizaje sustentado en la creatividad. .... | 107 |
| Síntesis Emergente de las Categorías .....   | 122 |
| CAPÍTULO VI.....   | 126 |
| ESCENARIO DISCURSIVO Y SUGESTIVO.....  | 126 |
| Reflexiones Finales .....  | 126 |
| Recomendaciones.....   | 133 |
| REFERENCIAS .....  | 135 |
| ANEXOS .....   | 144 |
| ANEXO A .....  | 145 |
| GUIÓN DE PREGUNTAS PARA LA ENTREVISTA NO ESTRUCTURADA DIRIGIDA A LOS PROFESORES DE GEOGRAFÍA A NIVEL LOCAL, NACIONAL Y LATINOAMERICANO .....   | 145 |
| ANEXO B .....  | 147 |
| EVIDENCIA DE TESTIMONIO FOCALIZADO CON LOS PROFESORES DE LAS UNIVERSIDADES LATINOAMERICANAS .....  | 147 |
| ANEXO C .....  | 149 |
| TESTIMONIOS FOCALIZADOS EXTRANJEROS Y NACIOALES .....  | 149 |
| ANEXO D .....  | 163 |
| ANOTACIONES DE LA AUTORA PARA LA CONSTRUCCIÓN TEÓRICA .....  | 163 |
| SINTESIS CURRICULAR .....  | 170 |

## LISTA DE CUADROS

### CUADRO

|   | pp. |
|---|-----|
| 1 Modelo Componencial de Teresa Amabile .....   | 55  |
| 2 Definición de Creatividad en dos autores .....  | 63  |
| 3 Semejanzas de los Enfoques de Amabile y Csikszentmihalyi.....   | 63  |
| 4 Información de los profesores sobre la dimensión Construcción del<br>Conocimiento.. .....   | 89  |
| 5 Información de los profesores sobre la dimensión Construcción de<br>Conocimiento Geográfico .....                                     | 92  |
| 6 Información de los profesores sobre la dimensión Creatividad.....   | 98  |
| 7 Información de los profesores sobre la relación entre las dimensiones<br>Construcción del Conocimiento Geográfico y Virtualidad ..... | 103 |

## LISTA DE GRÁFICOS

### GRÁFICO

|  | pp. |
|--|-----|
| 1 Etapas del proceso creativo. Elaborado con base en el modelo componencial de Amabile (1983).....           | 57  |
| 2 Triángulo de creatividad. Tomado de Implications of a systems perspective for the study of creativity..... | 60  |
| 3 Epistemología Referencial .....  | 67  |
| 4 Dimensiones en la investigación.....   | 74  |
| 5 Esquema procedimental. ....  | 81  |
| 6 Dimensión Creatividad y Virtualidad .....  | 100 |
| 7 Dimensiones Construcción del Conocimiento Geográfico y Virtualidad .....                                   | 105 |
| 8 Lineamiento Teórico Dimensión Construcción del Conocimiento.....   | 108 |
| 9 Lineamiento Teórico Dimensión Construcción del Conocimiento Geográfico.....                                | 110 |
| 10 Lineamiento Teórico Dimensión Creatividad.....  | 112 |
| 11 Lineamiento Teórico Dimensión Virtualidad .....   | 114 |
| 12 Lineamiento Teórico Dimensiones Creatividad y Virtualidad .....   | 116 |
| 13 Lineamiento Teórico Dimensiones Construcción de Conocimientos Geográfico y Virtualidad. ....              | 118 |
| 14 Integración de las de Categorías y Subcategorías como Teorización Emergente .....                         | 121 |

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR  
INSTITUTO PEDAGÓGICO DE CARACAS  
SUBDIRECCIÓN DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADO  
DOCTORADO EN EDUCACIÓN  
Línea de Investigación: Estudio y Evaluación de la Creatividad

**LINEAMIENTOS TEÓRICOS PARA LA CONSTRUCCIÓN DEL  
CONOCIMIENTO GEOGRÁFICO EN ENTORNOS VIRTUALES DE  
APRENDIZAJE SUSTENTADO EN LA CREATIVIDAD**

**Autora:** Prof. Ángela Medina

**Tutora:** Dra. Aida Justo

**Fecha:** noviembre de 2019

**RESUMEN**

La humanidad, a lo largo de los años, se ha apropiado de la información para convertirla en conocimiento, de tal manera que hoy en día se habla de la construcción del conocimiento, adicionalmente, se infiere que todo lo que rodea al hombre es información y a medida que el hombre se relaciona más con el medio va enriqueciendo y ampliando su construcción de conocimiento y más aún del geográfico, en el cual tradicionalmente la observación directa ha sido el método asumido para estudiar la geografía; sin embargo, hoy en día, con el empleo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y los Entornos Virtuales de Aprendizajes (EVA) se plantean nuevos escenarios propicios y con elementos creativos para asumir nuevas formas de aprender geografía, en tal sentido la presente investigación tiene como propósito generar un cuerpo de lineamientos teóricos para la construcción del conocimiento geográfico en entornos virtuales de aprendizaje sustentado en la creatividad. Para el desarrollo de la misma se indagó a autores como Torrealba, Sacho, Capurro, Argyris y a Schon, Fontaines, Pulgarín, Guilford, entre otros; quienes proporcionan un referente teórico y epistemológico en cuanto al conocimiento, construcción del conocimiento, construcción de conocimiento geográfico, TICs, EVA y creatividad. La metodología se desarrolló bajo un enfoque cualitativo interpretativo, apoyado en un estudio de campo, para tal fin se emplearon las técnicas de entrevistas y testimonio focalizado, para la interpretación de los hallazgos se trabajó con la teoría fundamentada y el método comparativo constante. Luego de la interpretación de la información se generó un cuerpo de lineamientos teóricos para la construcción de conocimiento geográfico en entornos virtuales de aprendizaje, establecido en seis dimensiones que emergieron a partir de los hallazgos. Como reflexiones finales se logró develar que la construcción de Conocimiento Geográfico se lleva a cabo, a pesar de la evolución tecnológica, de manera tradicional, existe una apertura hacia al cambio en cuanto al uso de las tecnologías; sin embargo, cada profesor hace uso de las mismas como cree pertinente, en la mayoría de los casos no se generan Entornos Virtuales de Aprendizaje sino que se desarrolla una interacción profesor estudiante mediante las herramientas de la Web y aún distan mucho de incorporar la creatividad en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

**Descriptor:** Lineamientos Teóricos, Construcción del Conocimiento Geográfico, Entornos Virtuales de Aprendizaje y Creatividad.

## INTRODUCCIÓN

Hoy en día, estudiosos como Tapscott (1999) y Moreno (2002) afirman que se está suscitando una importante transformación de la sociedad de la información a la sociedad del conocimiento, tal planteamiento requiere que la educación de la sociedad actual asuma dichos procesos desde diferentes aristas, entre ellas el papel de la construcción del conocimiento la cual debe ser abordada desde los diferentes entornos académicos y en especial la universidad, teniendo en cuenta que dicha sociedad actual es caracterizada por lo digital. Al hacer mención a la construcción del conocimiento, también se debe entender que el entorno ejerce una influencia significativa para el manejo de información y por ende para la generación de nuevos conocimientos.

En este sentido, el conocimiento también es social (Infante, 2007) ya que es valorado y transmitido como algo útil, traspasado de generación en generación y se hace indispensable para continuar con la vida colectiva, de modo que el conocimiento obtiene un gran valor cultural, ya que su papel es indispensable en las interacciones sociales de las personas, por su poder como guía de la acción y el orden social ya que genera capacidad de predicción y confianza para saber cómo actuar en la vida social.

Al considerar el conocimiento ligado a un hecho social, se plantea que el mismo, tradicionalmente, se ha desarrollado en un espacio determinado y caracterizado por las actividades humanas, sin embargo, en los actuales tiempos emergen nuevas concepciones como la de ciberespacio que señala específicamente a las relaciones sociales producidas en entornos virtuales (García, 2007); es decir, relaciones sociales a través de diferentes sistemas, aplicaciones tecnológicas y por ende a través de diversos componentes como computadoras portátiles, tabletas, teléfonos móviles, entre otros.

A partir de dichas concepciones, se puede plantear que al estar inmersos en una era digital, virtual y globalizada, la construcción del conocimiento,

específicamente el geográfico se puede concebir a través de nuevas formas que respondan a los requerimientos de la sociedad actual, tomando en cuenta que la información se transforma y reorienta, creando nuevas formas de asumir la perspectiva geográfica, bien sea en lo real o lo virtual como parte de un proceso creativo. En virtud de lo expresado, la presente investigación tiene como propósito generar un cuerpo de lineamientos teóricos para la construcción del conocimiento geográfico en entornos virtuales de aprendizaje sustentado en la creatividad.

La metodología se desarrolló bajo un enfoque cualitativo interpretativo, apoyado en un estudio de campo, para tal fin se emplearon las técnicas de entrevistas dialógicas y para la interpretación de los hallazgos se trabajó con la teoría fundamentada y el método comparativo constante.

El presente trabajo está estructurado en seis secciones denominadas encuentros: en el capítulo I se presenta el contexto, donde se establece la necesidad de conocer la concepción del conocimiento en un escenario cambiante, situación que reviste la transformación del hecho educativo, específicamente la manera de abordar la construcción del conocimiento en diferentes áreas, pero en especial la necesidad de incorporar herramientas tecnológicas y lineamientos creativos para la construcción del conocimiento geográfico, como los son las Tecnologías de la Información y la Comunicación e inmerso dentro de ellas los Entornos Virtuales de Aprendizaje. De igual forma se presentan los objetivos de la investigación, tanto general como específicos, así como su importancia.

En el capítulo II se aborda el marco referencial, en el que se expone algunos antecedentes relacionados con la investigación y referentes teóricos como la Sociedad del Conocimiento, El conocimiento, así como la visión de la construcción del conocimiento de **Delgado y Justo (2010)**, la construcción del conocimiento geográfico (Pulgarin, 2001), las Tecnologías de la Información y la Comunicación, los Entornos Virtuales de Aprendizaje y la Creatividad.

En el capítulo III se describe el posicionamiento epistémico y metódico que se asume en la investigación. La misma se encuentra enmarcada en el enfoque cualitativo interpretativo. A su vez, se encuentra sustentada en una investigación de campo, empleando la técnica de entrevista y para la interpretación de los hallazgos se trabajó con la etnografía virtual, la teoría fundamentada y el método comparativo constante. También se presentan los momentos de investigación.

Seguidamente en el capítulo IV, se presenta el análisis e interpretación de los hallazgos obtenidos, recopilados a través de las entrevistas a los informantes clave. En el capítulo V se desarrolla el cuerpo de lineamientos teóricos que facilite la construcción del conocimiento geográfico en entornos virtuales de aprendizaje sustentado en la creatividad, a fin de innovar en el abordaje epistémico y didáctico en los profesores de Geografía en Latinoamérica, en la actualidad; producto fundamental de la investigación. Finalmente, en el capítulo VI se puntualizan las reflexiones finales y recomendaciones para futuros proyectos e investigadores interesados en la problemática estudiada. Adicionalmente, se colocan las referencias utilizadas, tanto impresas como electrónicas que sirvieron de apoyo al estudio. El trabajo contiene un aparte con evidencias recabadas durante la investigación y el currículum vitae de la investigadora.

Se espera que la presente investigación brinde aportes sobre la construcción del conocimiento geográfico en entornos virtuales de aprendizaje como una alternativa creativa y a la vez una exigencia de la universidad Latinoamericana actual que requiere profundas transformaciones para ajustarse a los planteamientos de la sociedad del conocimiento.

## **CAPÍTULO I**

### **UNA MIRADA A LA REALIDAD**

#### **El contexto**

En este capítulo se puntualiza el contexto donde se ubicará la situación investigada, los objetivos, tanto el general como los específicos y la importancia del estudio.

#### **Aproximación al Contexto**

La educación hoy en día constituye una temática de interés para numerosos investigadores en atención a los requerimientos y demandas de una sociedad sujeta a profundas transformaciones curriculares, de los procesos educativos y de los actores sociales (profesores, estudiante y comunidad universitaria). Según Morín (2006) "El primer objetivo de la educación del futuro será conceder a los estudiantes de la capacidad para detectar y subsanar los errores e ilusiones del conocimiento y, al mismo tiempo, enseñarles a convivir con sus ideas, sin ser destruidos por ellas" (p. 15). En pocas palabras, es necesario tomar en cuenta que la evolución del conocimiento es tan rápida que la educación debe estar preparada para asumirlo y actualizarse constantemente.

En este sentido, la transformación de la sociedad de la información a la sociedad del conocimiento es una invitación de la sociedad actual y en gran medida el proceso educativo puede mejorar significativamente si se modifica el modelo repetitivo (de información) por el de construcción del conocimiento (Tapscott, 1999). Al hacer mención a la construcción del conocimiento, también

se debe entender que el entorno ejerce una influencia significativa para el manejo de información y por ende para la generación de nuevos conocimientos.

Con relación al conocimiento, la universidad como organización inteligente y educativa y con alta pertinencia social, requiere considerar el estudio del perfil humano que demanda la sociedad. Tales exigencias múltiples, crecientes, complejas y hasta contradictorias, requieren transmitir, masiva y eficazmente en un volumen cada vez mayor de conocimientos, ya que es lo que requiere la sociedad actual. Asimismo, es necesario ofrecer criterios y orientaciones para no perderse entre grandes cantidades de información, más o menos superficiales y efímeras, que invaden los espacios educativos. Se necesitan valores, objetivos y metas que guíen y mantengan el rumbo en proyectos de desarrollo personal e inclusión social. La educación debe proporcionar los lineamientos en un mundo complejo y en permanente agitación, pero también las orientaciones para navegar por él y la intuición para detenerse, cobrar fuerzas, anticipar y valorar rutas a seguir.

Con respecto a la Educación, la misma se enfrenta constantemente a nuevos desafíos que exigen una revisión de los paradigmas de que han prevalecido en ellas. La perspectiva de “construir conocimiento” parece ser una necesidad común y un enfoque adecuado para enfrentar la complejidad actual. Este enfoque requiere un nuevo enfoque de aprendizaje. Los enfoques que hoy prevalecen no parecen estar enfocados a este propósito y pueden volverse obsoletos (Sánchez, 2009). Así pues, en los últimos años ha habido un auge por discutir sobre la sociedad de la información como una sociedad del conocimiento, lo que ocurre es que el conocimiento entendido como saber, ocupa cada vez más un lugar importante, ya que se ha vuelto imprescindible para cualquier actividad intelectual y académica. Pero eso no significa que el conocimiento como actividad humana y social no existiera en otras épocas, sino que han ocurrido grandes cambios científicos, tecnológicos y sociales que lo ubican como eje central de las relaciones sociales del ser humano en el mundo contemporáneo y es por ello que el quehacer educativo debe revisarse constantemente.

En este sentido, el proceso educativo en la universidad debe ser parte de un aprendizaje permanente, lo cual debería permitir la actualización constante. En la sociedad del conocimiento, cada persona ha de asumir una base de conocimientos y estrategias eficaces; además de saber qué pensar y cómo actuar ante diversas situaciones a lo largo de la vida; hacerlo desde criterios razonables y susceptibles de crítica; ser sensible a las exigencias cambiantes de los contextos; desarrollar el pensamiento reflexivo, crítico y creativo. Los aprendizajes necesarios en la sociedad del conocimiento, como gran reto para nuestro tiempo, se han de construir sobre pilares convenientemente definidos.

Uno de los pilares tiene que ver con el surgimiento de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) tal como lo manifiesta Moreno (2002):

La educación está confrontando grandes desafíos para ajustarse a los exigentes requerimientos del siglo XXI; desafíos que tiene que ver con aspectos relativos al financiamiento, modalidades, la incorporación inteligente de las novísimas herramientas tecnológicas, la actualización de las metodologías de enseñanza y aprendizaje y la promoción del desarrollo científico y tecnológico (158).

Éstas tecnologías han puesto a disposición de cualquier persona grandes cantidades de datos e información, a partir de los cuales los actores sociales pueden iniciar nuevas formas de construcción del conocimiento, otras formas de búsqueda, de aplicación de éstos y diversos modos de asimilación e interpretación de la información recibida. Sin embargo, es importante tener en cuenta que, tanto la tecnología como toda la información a la que se puede acceder a través de esta, han sido consecuencia del desarrollo y avance del conocimiento mismo, ya que según Infante y otros (2007) el conocimiento “es un organizador de la información y un orientador de la tecnología, algo que le otorga sentido a ambos; por eso ante un mundo tecnificado y lleno de información conduce a que el conocimiento sea de carácter social ante ellos” (p.121). Y es que el conocimiento

es un valor agregado a la información, ya que potencia el aprendizaje y el ingenio humano.

En este sentido, Silvio (1993) plantea que el conocimiento implica un proceso de producción del intelecto donde los datos son los elementos o insumos básicos en bruto, la información es la integración de los datos con un significado definido y el conocimiento, como cumbre, es la utilización de la información por parte de un sujeto para resolver problemas y tomar decisiones (p.13).

En función de lo anterior, se puede afirmar que es posible vincular las TIC y el conocimiento para de ésta manera multiplicar los flujos de información y especialmente relacionar a las personas con estos procesos, para que mediante su ingenio, inteligencia y creatividad, busquen nuevas formas de generar desarrollo social cualitativamente diferente (Pineda, 2004).

En este orden de ideas, Las TIC han contribuido a la construcción del conocimiento y a una acelerada y creativa evolución de los procesos de producción audiovisual (Panigua, 2001). Producto de esta construcción y evolución del conocimiento se encuentra la transición del vinilo y la cinta magnética al disco compacto (CD) y el MP3; el paso de la impresión y la fotocomposición a la autoedición y la edición electrónica; en el cine, el paso de la producción clásica a la pre-producción y postproducción digital, entre otros. Como rama del ámbito creativo, la producción audiovisual (diseño gráfico, autoedición, vídeo, cine, música, etc.) no se ha quedado apartada de la influencia de las TIC. Sin embargo, aun siendo dicha influencia la más extendida, es la que menos elementos perceptivos, o interpretativos, ha mostrado.

Dicha contribución ha favorecido la mejora de la calidad en las diferentes fases de la producción, así como la realización de prototipos que permiten un mejor análisis en la selección de las alternativas solución a un problema creativo en cuanto al uso e implementación de las tecnologías. A partir de estos cambios, parece que se han generado nuevos medios o lenguajes donde hay una fusión entre lo creativo y las TIC. Nuevas perspectivas de crear espacios de interacción

virtual, novedosas formas de comunicación sin fronteras, modernas formas de edición y construcción de distintas formas de comunicación: visual, auditiva y hasta perceptiva a través de las tecnologías. El sólo hecho de pensar un espacio virtual o una forma de comunicación esnobista implica un proceso creativo.

En este sentido, el individuo como ser creativo es aquel que desarrolla una idea y la sabe comunicar (De la Torre, 1991). Según esta concepción, el hombre como ser pensante posee un potencial creativo. Tiempo atrás, la imaginación fue la primera expresión en aparecer para explicar el fenómeno de la creación, posteriormente surge la definición de creatividad para referirse tanto a creaciones artísticas y literarias como científica y tecnológica. Según De la Torres (2003) “La creatividad ha sido considerada durante décadas como una aptitud o cualidad humana personal e intransferible para generar ideas y comunicarlas, para resolver problemas, sugerir alternativas o simplemente ir más allá de lo aprendido”. Éste proceso ha sido interpretado desde diferentes áreas, entre ellas la psicología, ciencia que de una forma u otra ha contribuido a una explicación más profunda de este complejo fenómeno.

Sin embargo, hoy en día la creatividad es considerada como un hecho social, evidencia de ello es que la creatividad surge de la vida cotidiana, familiar, académica y se ha hecho paso la vida social como en otro tiempo lo hicieron la educación, la salud u otros ámbitos. La creatividad como valor social es marcada por un nuevo espíritu envuelto en problemas de convivencia entre las diferentes civilizaciones y culturas que conforman la humanidad. Una creatividad comprometida con la búsqueda de soluciones a problemas sociales.

En éste sentido, lo trascendental en la sociedad del conocimiento son las personas y sus formas de afrontar la realidad de manera creativa, porque ellas son las únicas capacitadas para reorientar la información y convertirla en conocimiento. De tal manera ésta sociedad debe ser más humana, éticamente apoyada en la colaboración, cooperación y solidaridad, cuyo fin según Abram (1999) sea el desarrollo del intelecto de los hombres, su capacidad creativa e

inventiva, para poder desarrollar procesos cognitivos que le permitan contextualizar los flujos de información de acuerdo con sus circunstancias y aplicarlos en la solución de sus problemas.

En este orden de ideas, se concibe el conocimiento, según Infante et al (2007), como la capacidad humana que brinda al ser humano elementos para interactuar con los mundos objetivos (lo que lo rodea, con lo que es, con su cuerpo) y subjetivos (lo que piensa, siente, imagina y desea), y le permite adquirir información, acumularla, almacenarla, estructurarla y reestructurarla, así como seleccionarla y aplicarla en lo necesario. Según los autores, el término conocimiento puede tener una doble acepción: como cualidad humana (proceso) o como acumulación de los productos (lo que se conoce o lo conocido).

Así mismo, el conocimiento también es social, ya que es valorado y transmitido como algo útil, traspasado de generación en generación e indispensable para continuar con la vida colectiva, con un gran valor cultural, ya que su papel es necesario en las interacciones sociales de las personas, por su poder como guía de la acción y el orden social ya que genera capacidad de predicción y confianza para saber cómo actuar en la vida social.

En la actualidad, el conocimiento trasciende de un pensamiento exclusivo del saber científico propio de los investigadores, para articularse al concepto de saber contextualizado con la vida cotidiana de la gente. Según Pírela (2004) el conocimiento es tanto “explícito como implícito; es decir, producto no solo de procesos de investigación científica-tecnológica sino de la experiencia acumulada y de otros procesos de producción e innovación generados por los sujetos” (p. 35).

Adicionalmente, es importante agregar que las tecnologías están cambiando la forma de concebir la realidad espacial y los mapas mentales de los individuos, quienes en sus permanentes contacto con lo digital y en sus vinculaciones interpersonales a través de las redes, están desarrollando otras formas de pensamiento y modos de ver y comprender el mundo. En sus interacciones virtuales van adquiriendo nuevos artefactos cognitivos (inmateriales e intangibles)

que les sirven como estructuras o sistemas de interacciones que producen información, comunicación y conocimiento, los cuales por su naturaleza intelectual se funden con las máquinas mismas (como artefactos físicos) en una relación simbiótica.

De tal manera que en contraposición con lo tradicionalmente concebido desde la geografía, el espacio, ese “escenario biótico, abiótico y social en que se desenvuelven las actividades humanas” (Dollfus, 1982) se redefine ante el surgimiento de ésta era tecnológica, el espacio en la red o el espacio virtual se ha definido en contraste al ámbito físico como ciberespacio. Para García, (2007) el ciberespacio remite específicamente a las relaciones sociales producidas en un entorno virtual, no euclidiano; es decir, sin dimensiones y a través del uso de diferentes sistemas, aplicaciones tecnológicas y por ende a través de diversos componentes como PCs, tabletas, teléfonos móviles, entre otros.

Los mundos real y virtual (el que llega con Internet y otras tecnologías) tienen cada uno sus propias normas y formas y los seres humanos trasladamos en ocasiones, muchas de la realidad a la virtualidad cuando en ese entorno no se han definido concretamente. Pero como las normas son consecuencias de un hecho social surgen nuevas categorías como lo es la cibercomunidad, donde “Los miembros de una cibercomunidad pueden desarrollar identidades de participación como consecuencias de procesos de negociación de significados que son compartidos por el grupo. Y esos significados son el resultado del conocimiento generado socialmente” (García, 2007). En este sentido se puede entonces afirmar que es posible la construcción del conocimiento a través de entornos virtuales ya sea a priori o a posteriori.

Desde la perspectiva geográfica y en relación con los entornos virtuales, existen espacios virtuales tridimensionales (3D) que se ponen de manifiesto en la red y que emplean rasgos físicos naturales para simular la realidad en la virtualidad, uno de esos entornos es second life que es un mundo virtual 3D de interacción social creado por Linden Lab y fundado por Philip Rosedale en el

2001. Es un mundo que está distribuido en una amplia red de servidores y al que se puede acceder a través de Internet, donde las personas pueden comprar su porción de tierra para construir, posee su propio sistema monetario, transacciones monetarias, leyes entre otras características sociales; existen relaciones sociales, sin embargo no es la única forma de interacción donde se puede generar conocimiento geográfico, también existen modelos digitales interactivos y simulaciones de fenómenos geográficos, por nombrar algunos: la erupción de un volcán, una avalancha, desplazamiento en masa, tornados, entre otros.

En este sentido, es relevante señalar que en la geografía, la observación es uno de los principios metodológicos, pero observar científicamente va más allá de la simple acción de mirar el espacio geográfico, en este sentido González (2005) plantea que:

La observación geográfica significa observar el espacio, pero no en forma aislada, sino de manera interrelacionada, pues cada dimensión se relaciona con otra, por ejemplo, dimensión hídrica con los asentamientos humanos. Sin lugar a dudas, la estrategia metodológica más adecuada para efectuar una observación geográfica directa del entorno circundante, la constituye el trabajo en terreno o trabajo de campo previamente planificada por el docente, para evitar que éstos no se conviertan en simples paseos, excursiones o viajes de diversión (p. 101)

La construcción del conocimiento geográfico a través de entornos virtuales, sugiere también un problema de orden epistemológico; el cual se refiere al método propio de la geografía, como lo es la observación. En este sentido, se plantea que es necesario hacer análisis epistemológico al interior de un proceso de investigación geográfica. Se excluyen las posturas que hablan de intervención epistemológica a-priori fuera de cada proceso de investigación. Según Escolar (1998) “el supuesto de la posibilidad de una epistemología formal que actuará como andamiaje lógico de toda práctica científica concebible pautando su *modus operandi*” (p.2). En consecuencia, se plantea que todo trabajo de investigación

geográfica se inscribe dentro de una opción epistemológica y, esto implica una decisión no sólo teórica sino también político-ideológica, es decir, la manera de asumir el estudio geográfico en sí.

Al abordar este aspecto es necesario explicar que los supuestos epistemológicos y ontológicos que fundamentan la construcción del conocimiento geográfico no sólo se asumen a través de la simple observación de lo real, sino que también pueden partir de procesos empíricos y teóricos preestablecidos, de tal manera se tiene que (Escolar, ob.cit.): primero, a través de la mediación se pueden construir otros conceptos; segundo, que la información siempre es construida y que adquiere sentido sólo en función del problema de investigación geográfico, lo cual permitirá la construcción del conocimiento y tercero, que la definición del significado concreto de la información pasa por la determinación del contexto de su construcción en la realidad.

De tal manera que, al promover la construcción del conocimiento geográfico a través de entornos virtuales la creatividad cumple un papel fundamental, el problema de investigación geográfico requiere de revisiones teóricas previas y que ese constructo cognitivo posteriormente, al ser contrastado con el plano de lo real o lo virtual posiblemente permitirá determinar el contexto para la construcción de dicho conociendo geográfico.

En este sentido, la relación entre la creatividad y la construcción del conocimiento geográfico en lo virtual, supone una adecuada reflexión crítica respecto de la relación entre lo real y la información (Prada, 1987). Es decir, a lo real se le interroga desde alguna perspectiva teórica, seleccionada deliberada y racionalmente. Es así que las relaciones establecidas en la realidad geográfica virtual responden necesariamente a una construcción de lo real por parte del investigador. En este sentido, esta concepción difiere del empirismo que entiende al conocimiento como visión, como descubrimiento o, en palabras de De Ípola "como una operación de lectura (literal para el empirismo vulgar; interpretativa, para el empirismo crítico) del mundo natural y social". (De Ípola, 1982).

En el transcurso de este mismo proceso, el investigador al dominar el conocimiento geográfico se transforma y su conocimiento de lo real es también un nuevo conocimiento en lo virtual, ya que no es el mismo que se planteó inicialmente. Este doble movimiento, debe ser custodiado en todo el proceso de investigación. De esta manera se está presente ante una relación dialéctica: lo real informa a la teoría y la teoría permite percibirlo, formularlo y dar cuenta de él.

Así que se observa que lo real participa del proceso de construcción del conocimiento geográfico a través de entornos virtuales y del proceso de su propia construcción mediante los conceptos ordenadores que configuran la descripción articulada. Queda en evidencia en esta lógica que si bien el pensamiento no opera sino con conceptos, se confronta permanentemente con lo real, dando "pistas" a través de un reconocimiento precario. En este sentido se puede inferir que no hay normas específicas para construir la realidad geográfica meramente a través de la observación, sino que también intervienen otros procesos como la creatividad, que pueden ser aprovechados en espacios virtuales.

### **Realidad Investigada**

Conocida esta realidad, se plantea el aprovechamiento de la creatividad para la construcción del conocimiento geográfico a través de entornos virtuales. Hoy día tales planteamientos se utilizan para mejorar la calidad de la enseñanza de la geografía a través de estos entornos, concebidos como el espacio virtual que permite el vínculo entre la universidad, el profesor y los estudiantes. Por tanto se hace preciso establecer lineamientos teóricos que facilite la construcción del conocimiento geográfico en entornos virtuales de aprendizaje sustentado en la creatividad,, al tiempo que permitan alcanzar los objetivos de cada curso que corresponda al currículo de la carrera.

Dada la incorporación exitosa de estos espacios virtuales a nivel de Educación Superior en diferentes lugares del mundo e instituciones académicas de

conocida trayectoria en la formación geográfica de Latinoamérica, países como Brasil, Chile, Colombia, Costa Rica, Argentina y Venezuela. Se debe considerar un cambio en los paradigmas epistémicos y didácticos de la enseñanza de la geografía en nuestros espacios locales, nacionales e internacionales.

En Venezuela, son varias las universidades que se dedican a la formación en el campo de la construcción de conocimiento geográfico, entre ellas la Universidad Central de Venezuela (UCV), Universidad de Los Andes (ULA), La Universidad del Zulia (LUZ), entre otras y La Universidad Pedagógica Experimental Libertador (UPEL) como formadora de docentes en diferentes áreas, incluyendo la geografía y ciencias de la tierra, la cual no debe permanecer ajena a la incorporación de estos cambios y, en el proceso constante de revisión y actualización del currículo, debe incorporar de manera constante las tecnologías que demanda el mundo actual.

Para dar respuesta a estos requerimientos, la UPEL mantiene un proyecto de Virtualización Académica (UPEL, 2007) apoyado en la plataforma educativa Moodle, con el propósito de desarrollar y establecer las acciones educativas que permitan la incorporación de las TIC en los procesos de formación docente, a través del uso y asunción de una plataforma tecnológica (Sarmiento y Guillen, 2008) con la intención de que en los ocho pedagógicos que representan a la universidad a nivel nacional se promueva, desarrolle e implemente la creación de EVA.

En este sentido, se consideró pertinente conocer la cosmovisión de los profesores y expertos del conocimiento geográfico en diferentes Universidades de conocida Trayectoria en Latinoamérica incluyendo a la UPEL Pedagógico de Miranda José Manuel Siso Martínez (UPEL PMJMSM) por ser el lugar desempeño académico de la autora, además de sus características curriculares (cursos a distancia, mixtos y presenciales), la institución se presenta como un escenario ideal para para la implementación de los EVA, en este sentido, existen experiencias en cuanto a la administración de cursos a través de éstos entornos

virtuales en diferentes especialidades, sin embargo, en la especialidad de Geografía e Historia a penas un solo curso es administrado bajo ésta modalidad.

De esta manera los EVA están llamando a iniciar una vanguardia en los contenidos curriculares, metodologías y en la formación misma de los docentes de diversas áreas del conocimiento, pero en especial a los de geografía ya que pudieran aprovechar las bondades que ofrece trabajar en entornos virtuales de aprendizaje, tales como: recursos multimedia disponibles en la web, vistas virtuales a espacios o lugares lejanos al lugar donde se desarrollan las actividades y de interés geográfico, un aprendizaje y dominio de la ubicación espacial a través del empleo de información cartográfica y satelital interactiva, manejo de estaciones climáticas y obtención de datos meteorológicos remotos, entre muchos otros recursos disponibles.

En consecuencia, los EVA deben concebirse como herramientas de apoyo, instrumentos valiosos que no pueden ignorarse, pero para las cuales es necesario rediseñar y construir nuevas metodologías que apunten al desarrollo de la habilidad del aprendizaje autónomo e independiente.

En relación a esto, la manera en que se ha venido promoviendo la construcción del conocimiento geográfico en la UPEL PMJMSM ha sido de forma tradicional, es decir, caracterizado por un modelo repetitivo de información y en muchos casos hasta encerrados en didácticas únicas establecidas por los académicos de mayor experiencia, con pocos o quizás ningún componente creativo y escasas herramientas virtuales. Dicha realidad ha sido observada en la cotidianidad académica de la investigadora y a través de conversaciones informales, tanto con profesores como estudiantes de la especialidad.

Ante la ausencia de una base metodológica y creativa que integre y racionalice las actividades llevadas a cabo, no es posible predecir los tipos de resultados formativos a lograr, menos evaluar y prever la calidad de los procesos de enseñanza y aprendizaje. En este sentido, la construcción del conocimientos geográfico a través de los EVA es un nuevo reto para la enseñanza de la geografía

que demanda la sociedad actual. Es por ello, que el presente trabajo tiene como propósito generar un cuerpo de lineamientos teóricos para la construcción del conocimiento geográfico en entornos virtuales de aprendizaje sustentado en la creatividad.

En atención a la importancia que reviste la construcción del conocimiento geográfico, lo novedoso de los entornos virtuales, el rol distinguido de la creatividad en la construcción del conocimiento en general, y las escasas investigaciones que relacionan directamente dicha triada, ésta investigación estará orientada a responder las siguientes interrogantes: ¿Qué concepciones tienen algunos profesores de Geografía en Latinoamérica en cuanto a la Construcción del Conocimiento Geográfico, entornos virtuales y creatividad?, ¿Cuál es la interpretación de los profesores de geografía a nivel local, nacional y Latinoamericano en cuanto a la Construcción del Conocimiento Geográfico, entornos virtuales y creatividad? Y ¿Qué lineamientos pueden emerger de la concepción de los profesores de geografía relacionados con la Construcción del Conocimiento Geográfico, los entornos virtuales y la creatividad?

## **Objetivos de la investigación**

### **Objetivo General**

Generar un cuerpo lineamientos teóricos para la construcción del conocimiento geográfico en entornos virtuales de aprendizaje sustentado en la creatividad.

### **Objetivos Específicos**

1. Develar las concepciones de los profesores de geografía a nivel local, nacional y Latinoamericano en cuanto a la Construcción del Conocimiento Geográfico, entornos virtuales y creatividad.

2. Interpretar las concepciones de los profesores de geografía a nivel local, nacional y Latinoamericano en cuanto a la Construcción del Conocimiento Geográfico, entornos virtuales y creatividad.
3. Concebir un cuerpo lineamientos teóricos para la construcción del conocimiento geográfico en entornos virtuales de aprendizaje sustentado en la creatividad.

### **Importancia de la Investigación**

Asumir la construcción del conocimiento geográfico implica considerar los factores asociados a las TIC, los cuales exigen una nueva forma de entender las características demostradas en el ejercicio profesional docente, por lo cual se presenta el reto de adecuar logro del currículo, para abordar las características que demuestren un proceso netamente adherido al emerger de realidades.

La presente investigación se considera novedosa, ya que al asumir esta responsabilidad en el contexto universitario es pretender transformar estilos, creencias y saberes de los profesores tomando en consideración la realidad actual de cada educador permitiéndole una vinculación no solo al desarrollo del país, sino también a la universidad como institución encargada de generar y difundir el conocimiento como un servicio público que presta a la comunidad para su bienestar social. Así mismo la construcción del conocimiento geográfico desde una perspectiva tecnológica a través de los EVA permitirá que las universidades en general respondan a los cambios exigidos por la sociedad actual. En ese sentido, es necesario abordar la importancia de este trabajo desde diferentes perspectivas.

Al plantearse la construcción del conocimiento geográfico de una forma diferente a la que se viene desarrollando, implica un problema epistemológico, en éste orden de ideas la geografía como ciencia ha evolucionado en el tiempo obedeciendo y adaptándose a los momentos históricos correspondientes, es así como se parte de una geografía netamente matemática o agregada a ésta donde el

interés por estudiar la misma obedecía meramente a la observación de los astros, las dimensiones de la tierra, entre otros. En la actualidad se mantienen vigentes los enfoques mencionados, sin embargo, surgen nuevamente nuevas formas de comunicación y por ende eventos novedosos, hoy la sociedad se encuentra impregnada de las tecnologías, el uso y desarrollo de las mismas en la cotidianidad parece no tener un fin, es necesario replantearse nuevamente el abordaje epistémico y didáctico del saber geográfico, una geografía que se adapte a los tiempos modernos y que permita atender las necesidades de éste campo del saber.

En este sentido, la geografía se ha permitido evolucionar al campo tecnológico con la observación de la superficie terrestre a través de las imágenes satelitales, o la creación de sistemas de información geográfica, todas estas nuevas formas de concebir la geografía dan patente de que se está en un proceso de cambio, de esta manera es necesario entonces, replantearse la enseñanza de la geografía, ir más allá de lo tradicional incluyendo lo tecnológico y lo creativo, pero en sí mismo asumir una nueva forma de construir el conocimiento geográfico en espacios o ciberespacios como los EVA.

Este tipo de entornos virtuales ya es asumido por muchas universidades en el mundo, incluyendo Latinoamérica y por su puesto Venezuela. De tal manera la presente investigación también contribuye con el Proyecto de Virtualización Académica de la UPEL (2007), donde se han dado avances en su desarrollo en la plataforma Moodle, aspecto que le otorga relevancia a este tipo de trabajos que buscan actualizar e innovar las formas administrar los procesos educativos y los procesos de transformación curricular. Además, en este tipo de estudios contribuye a introducir los EVA en la enseñanza de la geografía y de esta forma concienciar a los docentes la importancia y utilización de las TIC con un fin pedagógico en la sociedad actual. También, estos entornos pueden brindar a los docentes una mayor posibilidad de acceso al conocimiento geográfico a diferentes escalas y sin limitaciones o fronteras.

Finalmente la autora de la investigación considera que la presentación de esta propuesta de construcción del conocimiento geográfico, tendrá impacto a corto, mediano y largo plazo ya que permitirá generar un cuerpo de aportes teóricos para la construcción del conocimiento geográfico en entornos virtuales de aprendizaje sustentado en la creatividad, a fin de innovar en el abordaje epistémico y didáctico en los profesores de Geografía en Latinoamérica, en la actualidad. Adicionalmente, constituye un aporte teórico a otros investigadores que estudien aspectos relacionados con estas teorías y abordajes creativos de la construcción del conocimiento geográfico.

La presente tesis se inserta en la línea de creatividad del Doctorado en Educación de la UPEL Pedagógico de Caracas, cuyo propósito es generar conocimientos en referencia al constructo creatividad a la par de construir nuevas aportaciones en el tema de innovación educativa fundamentada en espacios creativos de producción académica.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO REFERENCIAL**

A continuación se muestra el resultado de una revisión exploratoria de referencias sobre el tema de investigación, presentando en primera instancia el conocimiento obtenido en estudios preliminares, en términos de investigaciones. Destacando los aspectos más relevantes ofreciendo su vinculación y relación entre los hechos relacionados al tópico de esta investigación. En una segunda parte se hace una revisión documental del tema y aspectos sobre los cuales se enmarcan los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA). Como sustento y anticipo en la generación de nuevos planteamientos sobre el tema, específicamente lineamientos teóricos.

#### *Antecedentes*

Los antecedentes presentados permiten fortalecer y enriquecer la investigación, además de presentar aportes relacionados con el tema de investigación. Los antecedentes se presentan en el siguiente orden: en primer lugar trabajos relacionados con la construcción del conocimiento, en el segundo aspecto; investigaciones sobre entornos virtuales de aprendizaje y por último, producciones correspondientes a la creatividad, asimismo se plantean en primer orden los antecedentes internacionales y posteriormente los nacionales.

En el campo de la construcción del conocimiento en entornos virtuales se presentan a continuación algunas investigaciones relacionadas así como también otros trabajos los cuales contribuyen al enriquecimiento del presente estudio.

Ruíz (2004) presentó una tesis titulada *Creatividad y estilos de aprendizaje*. Cuyo objetivo principal fue Establecer la consolidación de un perfil de persona creativa y la predicción del rendimiento creativo de las personas en función de su grado de ajuste a ese perfil ideal de “ser creativo”. En cuanto a la metodología se basó en un enfoque positivista de diseño experimental, para la recolección de datos empleo tres test referidos a Inteligencia Creativa de Corbalán y colaboradores (2002), creatividad emocional de Averill (2002) y Estilos de aprendizaje de Alonso, Gallegos y Honey (2004). Entre los múltiples aportes se encuentran que los resultados obtenidos reflejan que los niveles de preferencia de los futuros docentes por los diferentes Estilos de Aprendizaje están relacionados con los niveles creativos. Adicionalmente el hecho de que los aspectos emocionales de la Creatividad y las preferencias emocionales, fisiológicas y cognitivas, tal y como se definen los Estilos de Aprendizaje, aparezcan relacionadas resulta de gran importancia de cara a la continuación y profundización en esta línea de investigación. Asimismo y particularmente como aporte al presente estudio, dicha investigación arroja importantes aportes teóricos para la contextualización de la creatividad.

*Construcción del Conocimiento en Entornos Virtuales de enseñanza y Aprendizaje: La Interrelación entre los Procesos de Colaboración entre Alumnos y los Procesos de Ayuda y Guía del Profesor*, fue un estudio ejecutado por Rocamona (2008) en España. Su objetivo fue profundizar en la comprensión de los procesos de construcción de conocimiento en entornos colaborativos de enseñanza y aprendizaje basados en el uso de la comunicación telemática. La base empírica del trabajo la constituye el análisis detallado de cuatro secuencias didácticas bajo el método cualitativo apoyado en técnicas como la observación participante y la entrevista en profundidad a tres escenarios virtuales de aprendizaje, constituido por tres profesores y sus doscientos estudiantes en suma de los tres cursos. La investigadora concluye su estudio al afirmar que existe una relación de carácter no lineal ni mecánica entre las formas de organización de la actividad conjunta de los estudiantes quienes se encuentran orientados prioritariamente a la gestión grupal de la actividad y otra

orientadas a la elaboración conjunta de contenidos, tareas y productos. El mencionado trabajo brinda aportes importantes a la presente investigación desde el punto de vista de la Construcción del Conocimiento en Entornos Virtuales de Aprendizaje así como también en el abordaje metodológico de la misma.

En Colombia Berrio (2015) realizó una investigación denominada Construcción del Conocimiento Científico del Discurso de Aula en el Enseñanza de las Ciencias Naturales. El propósito de esta investigación fue discutir sobre los modelos didácticos que sustentan la práctica educativa de los docentes desde el discurso de aula y su contribución en la construcción del conocimiento científico en los procesos de enseñanza de las ciencias naturales. La tesis correspondió a un estudio descriptivo de corte empírico analítico con pretensiones hermenéuticas a través del análisis del discurso apoyada en la técnica estudio de caso. Se tomaron como informantes clave a 3 profesores. Los hallazgos permitieron vislumbrar que el proceso de toma de consciencia y transformación de las prácticas de enseñanza de los docentes se favorecen con los espacios de participación en los procesos de investigación sobre su propia acción y dentro de su propio contexto. Esta aserción apoya la construcción del conocimiento desde el reconocimiento interno de las emociones, la cognición y las metas que se propone el sujeto, en un espiral de aprendizaje y reflexión.

Jurado (2016) realizó un estudio en Ecuador sobre la Construcción del Conocimiento como Fomento de los Procesos de Aprendizaje Humano en los Estudiantes de Educación. El objetivo fue la interpretación de las percepciones de los estudiantes en formación docente inicial en referencia a los medios y estrategias que le permiten la construcción de conocimiento académico. Se consideraron como informantes clave a cinco estudiantes del sexto período académico de la universidad. Se concluyó que las estrategias de aprendizaje y la toma de consciencia sobre lo que se realiza para aprender son elementos esenciales para la construcción del conocimiento, además que el profesor y los compañeros de estudio juegan un papel fundamental en la mediación de ese proceso de construcción y aprendizaje. De esta

investigación se tomó como referente la teoría de Construcción de Conocimiento así como el análisis cualitativo empleado.

Gutiérrez y Gallego (2017) en España titularon su investigación como Presencia Social en un Ambiente Colaborativo Virtual de Aprendizaje: Análisis de una Comunidad Orientada a la Indagación. Este trabajo analiza los elementos sociales en las comunicaciones virtuales en educación superior y la percepción del alumnado al respecto. Se realiza un análisis mixto a través de cuestionarios y del contenido de las comunicaciones del alumnado en chats, foros y correos electrónicos bajo el marco teórico y metodológico de la *Community of Inquiry*. El estudio aporta el contraste entre los elementos sociales comunicados y la percepción que tiene el alumnado. Los resultados implican que la cohesión del grupo es la categoría más comunicada. En un porcentaje muy inferior se encuentran la comunicación abierta y las muestras de afectividad. El alumnado percibe prácticamente de la misma forma las comunicaciones afectivas y cohesivas del grupo; la abierta es percibida en menor medida. Dicha investigación presenta un modelo interesante para la investigación de los cuales se tomaron algunos referentes para la construcción de los lineamientos teóricos.

Estudio cualitativo de factores de resistencia docente al cambio tecnológico en Argentina, de Córlica y Aretio (2018) en Argentina a la investigación que tuvo como objetivo comprender la percepción de los factores asociados a la resistencia a la innovación tecnológica por parte de los docentes de Argentina, con el fin de fundamentar los lineamientos que deberían ser tenidos en cuenta a nivel nacional, al momento de establecer las políticas de integración digital en el país. La metodología utilizada es cualitativa y comprende entrevistas a informantes clave, seleccionados con máxima heterogeneidad y saturación de las categorías; el análisis es inductivo a través de Atlas ti. El análisis alcanzó su saturación con 12 entrevistados que comprendieron los cuatro niveles educativos: Inicial o pre escolar, primario, secundario y terciario. Los hallazgos permiten identificar los principales factores asociados a la resistencia a la incorporación de tecnologías en las prácticas docentes y

concluir que hay coincidencia con estudios de otros países, en la existencia de barreras relacionadas con aspectos individuales y organizacionales entre las que destacan los temores, los problemas de conectividad y equipamiento y la carencia de incentivos. Sus aportes son los aspectos metodológicos y el abordaje de los hallazgos y la teoría para la construcción de los lineamientos.

En España García (2019) tituló su estudio como Bosque semántico: ¿educación/enseñanza/aprendizaje a distancia, virtual, en línea, digital, eLearning? El trabajo de investigación indaga sobre la concepción de educación a distancia y los elementos emergentes que surgen de la enseñanza en espacios no convencionales como lo son las EVA. Ya desde sus inicios, la educación a distancia se mostró con unas bases teóricas débiles. Esa problemática se agrandó con la integración en los procesos educativos de las tecnologías avanzadas. Desde las últimas décadas del siglo pasado, han proliferado denominaciones en torno a este concepto de educación a distancia que con las tecnologías digitales no hizo más que crecer. En este trabajo se revisó esas múltiples denominaciones del fenómeno educativo no presencial para derivar hacia una conceptualización cercana a lo que se refiere a la enseñanza y aprendizaje. Uno de los propósitos del estudio se centró en analizar los dos términos que componen ese concepto, “educación”, frente a enseñanza, aprendizaje o instrucción, y “distancia”, frente a electrónico, en línea, virtual o digital, argumentando en cada caso su vigencia total en la sociedad actual. Finalmente, entre los hallazgos del estudio se construyó una teoría integradora de otras formas actuales de educar mediante el soporte digital, destacando las ideas del diálogo (comunicación e interacción educativas), didáctico (visión pedagógica de logros de aprendizajes valiosos) y mediado (componente tecnológico necesario al producirse el acto educativo con separación física). Así, define a la educación a distancia como diálogo didáctico mediado entre docentes de una institución y los estudiantes, ubicados en espacio diferente al de aquellos pero que pueden aprender de forma independiente o grupal.

Es notable que el avance de las TIC y su impacto en los sistemas educativos mundiales es definido por la innovación y los procesos de comunicación eficientes y amplios donde la participación activa de los sujetos involucrados juega un rol que marca la diferencia entre los sistemas educativos con corte tradicional; es decir, aquellos sistemas donde el profesor es el epicentro del saber y el estudiante es considerado como una tabla rasa que debe ser grabada. Es entonces que los antecedentes anteriormente descritos apoyan la comprensión e interpretación de la realidad en estudio al resaltar el desarrollo y orientaciones educativas mediadas por elementos virtuales propios de una educación a distancia.

A nivel nacional, Pírela (2004) en su tesis doctoral cuyo objetivo es proponer un Sistema Conceptual Explicativo sobre los procesos de mediación en las organizaciones de conocimiento de la cibernsiedad. Las fases de la investigación siguen una secuencia operativa del enfoque epistemológico racional-deductivo. El autor parte de la ubicación contextual y caracterización del objeto de estudio, precisando las dimensiones filosóficas y epistemológicas de los conceptos medulares y considera un criterio de construcción de la estructura teórica, partiendo de una perspectiva interdisciplinaria, que incluyó el análisis de enfoques conceptuales propios de las ciencias de la información, la comunicación y las ciencias cognitivas; generó una Malla Teórica sustentada en el Modelo Holístico de Bagozzy y Phillips, utilizada como instrumento heurístico para comparar relaciones teóricas expresadas por investigadores de las disciplinas mencionadas y las concepciones que sobre los procesos de mediación en la cibernsiedad. Destaca la necesidad de renovar los conceptos que guían las prácticas de mediación en las organizaciones de conocimiento, las cuales a la luz de la cibernsiedad se transforman sustancialmente; propone un nuevo sistema conceptual explicativo, conformado por tres tipos de componentes: los macro-componentes o principios teleológicos, orientadores de la acción en las organizaciones de conocimiento; los meso-componentes, representados por un Modelo de Mediaciones Cognitivas Múltiples; y los micro-componentes,

conformados por lineamientos operativos para el diseño de productos y servicios mediacionales en las organizaciones de conocimiento de la cibernsiedad.

En el ámbito de la Construcción de Conocimiento Geográfico, Santiago (2005) realizó un estudio titulado *La Situación de la Enseñanza de la Geografía en Venezuela*, desde su práctica escolar cotidiana, dicha investigación se perfila hacia la búsqueda de respuestas a la interrogante: qué ocurre en el trabajo escolar cotidiano de la enseñanza de la geografía, pues es allí donde los educadores, inmersos en el desarrollo curricular, manifiestan concepciones, prácticas e inquietudes sobre la acción formativa que realizan. En tal sentido, para recabar la información se aplicó un cuestionario de preguntas abiertas a noventa docentes de las asignaturas Geografía General, Geografía de Venezuela y Geografía Económica de Venezuela, en la Tercera Etapa de la Educación Básica y en la Educación Media Diversificada y Profesional, en la ciudad de San Cristóbal, estado Táchira, Venezuela, para revelar qué piensan esos educadores sobre el momento actual, el estudio arrojó la necesidad del diseño de una estrategia metodológica para abordar con libertad epistemológica la complejidad de la globalización desde una perspectiva Geohistórica, con el objeto de descifrar la realidad construida por el capitalismo y asumirla situación geográfica nacional de país dependiente y subdesarrollado, como tema de debate y discusión en las aulas escolares, con la firme intención de contribuir a gestar procesos de cambio y transformación desde la práctica escolar cotidiana.

En relación a los Entornos Virtuales, Sánchez, Miguel, Díaz, Vílchez, Villasmil y López (2009), realizaron una investigación titulada *Entorno Virtual de Enseñanza-Aprendizaje para la Construcción del Conocimiento en Bioquímica Médica*. Se presenta la experiencia de diseño, implementación y evaluación formativa de un entorno virtual de enseñanza aprendizaje basado en Moodle como apoyo al curso de bioquímica. Los resultados obtenidos, indican que los estudiantes tuvieron buena disposición y percepción positiva del entorno virtual de enseñanza aprendizaje. La experiencia indica que el entorno virtual de enseñanza aprendizaje puede ser utilizado como herramienta para favorecer la construcción del conocimiento bioquímico.

También, Melo (2009) presenta una publicación que es parte de una investigación doctoral titulada Creación de una Comunidad Académica Virtual en la Escuela de Educación de la UCV, para la Discusión del Tema Universidad y Gestión del Conocimiento, expone la creación de una comunidad virtual formada por profesores universitarios. El interés fundamental fue indagar el apoyo que brinda a una investigación de esta naturaleza, a través de la perspectiva etnográfica virtual. El propósito de la comunidad fue propiciar discusiones y reflexiones sobre el tema Universidad y Gestión del Conocimiento.

De Sousa, Méndez y Peña (2018) realizaron una investigación titulada La Creatividad y la Inteligencia Social desde la Fase de Integración Docencia Administración (FDA), se desarrolló un marco referencial definiendo la creatividad, inteligencia social dentro del contexto de la UPEL destacando el componente de práctica profesional, específicamente FDA en el aspecto docente describiendo el proceso de planificación y ejecución realizado por los practicantes. El enfoque de la investigación fue el interpretativo con un diseño de campo de carácter descriptivo, el escenario fue el CEI Vestalia Vegas de Oloyola, los informantes clave fueron ocho (8) practicantes de FDA de educación preescolar período 2015 – II. Las técnicas empleadas fueron la observación participante, el grupo de discusión y la relatoría de experiencias. Los instrumentos utilizados fueron el diario de campo y el registro anecdótico. Se empleó una triangulación e interpretación con la información obtenida. Los resultados fueron: (a) fortalecimiento de la inteligencia social; (b) uso de estrategias y recursos creativos; y (c) situaciones de aprendizaje creativas y globalizadas.

Entre los aportes esenciales de los trabajos de investigación descritos como antecedentes del presente estudio se pueden mencionar:

1. Guía y apoyo para la investigadora desde las formas de percepción de la realidad que se estudia desde una mirada compleja, abierta, no construida y no planificada donde las vivencias de los sujetos clave son el epicentro de la

investigación para comprender esa realidad específica en estudio, como lo es la construcción del conocimiento su relación con el constructo creatividad.

2. Conceptualización del constructo Construcción del Conocimiento desde diversas realidades educativas con énfasis en la creatividad, lo que generó en la investigadora una sólida apreciación y concepción sobre los fenómenos emergentes y teóricos que enmarcan las características esenciales de la construcción del conocimiento, la creatividad y la construcción de conocimiento geográfico en los EVA.

3. Guía en los procedimientos y técnicas consideradas para procesar, comprender e interpretar la información recolectada.

4. Orientación sobre los criterios que se pueden asumir para la selección de los sujetos clave con experiencia en la administración de cursos a distancia referentes al abordaje de la geografía. Dichos criterios se contextualizaron hacia el propósito de la investigación, cuidando la forma para no manipular la realidad objeto a estudio.

5. Las reflexiones finales y los hallazgos que apuntan a que la interacción entre los sujetos favorece la construcción del conocimiento en los estudiantes, a través de los entornos virtuales y con énfasis en las formas de comunicación y la creatividad.

Estas premisas empíricas provenientes de investigaciones previas a la presente indagación, se fortalecen al apoyarse como una episteme referencial constituido por los constructos, aserciones y premisas provenientes, los cuales se presentan a continuación:

## **Bases Teóricas**

### ***Construcción del Conocimiento***

#### ***El Conocimiento***

Se puede entender el conocimiento como todos los saberes que la humanidad ha adquirido a lo largo de la historia, y la rama de la filosofía que se encarga de teorizar al respecto se denomina epistemología (del griego, episteme, ‘conocimiento’ y logos, ‘teoría’) es decir, la rama que estudia la teoría del conocimiento y las relaciones entre el sujeto que conoce y el objeto conocido.

En este sentido, el conocimiento es lo que identifica a la especie humana, de allí su denominación de homo sapiens. Los griegos llamaron episteme al conocimiento bien fundamentado y doxa al conocimiento cotidiano, popular. Para autores como Capurro (2002), en el final de la modernidad, no se muestra unánime la diferencia entre este concepto y la información, ya que para ese momento subsiste un abandono de las ideas de platón del conocimiento humano como algo separado del que conoce, del sujeto cognoscente, todo lo cual supone una relevancia del concepto de mediación.

A partir de estas ideas, esta investigación se identifica con la concepción del conocimiento que desarrolla Núñez (2002), donde el conocimiento es un proceso y al mismo tiempo un resultado dinámico, con sentido personal, grupal, organizacional y social, el cual parte de la percepción para generar comprensión, interiorización y reelaboración creativa, con fines de comunicación de la información representada en las fuentes y soportes, llega a las personas mediante la propia comunicación, y se encuentra restringido, en su contenido, por el contexto histórico y social.

Otras concepciones del conocimiento, proponen la asociación de las dimensiones explícitas e implícitas de su creación y producción, en el contexto organizacional, como la “gerencia del conocimiento” (Drucker, 1966), y la formulación de Argyris y Schon, (1978). Tales ideas señalan que los productos de una organización pueden concebirse en términos de capital intelectual, es decir la organización puede ser generadora de conocimiento. Desde esta corriente, se trabajan las concepciones de conocimiento explícito y conocimiento tácito.

Para Nonaka y Takeuchi (1998), el explícito se presenta como conocimiento codificado, es el más comúnmente conocido, por ser transmisible a través de los

lenguajes convencionales externos. El tácito, en cambio, tiene un carácter personal, que lo hace más difícil de formalizar y comunicar, profundamente enraizado en la acción, en el compromiso y desarrollo en un contexto específico. Choo (1996), plantea que los conocimientos tácitos comprenden los conocimientos prácticos y especializados, la heurística, la intuición, etc., que las personas desarrollan a medida que se incorporan al flujo de sus actividades laborales, son conocimientos personales, difíciles de formular o articular. Ya en la década de los 60, el filósofo Michael Polanyi había trabajado estos conceptos de conocimiento explícito y conocimiento tácito, en los cuales existe un paralelismo con la clasificación popperiana del conocimiento.

Para Popper (1992) existen dos tipos de conocimientos: el subjetivo, que presupone la existencia de un sujeto cognoscente, y el objetivo articulado en teorías publicadas en revistas y libros disponibles en bibliotecas. Estos dos tipos de conocimiento están presentes a su vez en tres mundos: El “mundo uno”, que es el mundo físico; “el mundo dos” que corresponde al mundo de las experiencias conscientes; y el “mundo tres” constituidos por los contenidos lógicos de los libros, bibliotecas, computadoras. La tesis central de Popper con respecto a los tipos de conocimiento y a los tres mundos es que casi todo nuestro conocimiento subjetivo (conocimiento del mundo) depende del mundo tres (Popper, ob.cit.). A esta afirmación, podemos agregar que no sólo dependen del mundo tres, como tal, sino de las formas de interacción y mediación que se desarrollen desde los mundos tres (las organizaciones de conocimiento), para potenciar en los sujetos mapas de pensamiento y acción, para expandir sus estructuras cognitivas.

### ***Sociedad del Conocimiento***

La sociedad contemporánea se enfrenta al reto de proyectarse y adaptarse a un proceso de cambio que viene avanzando muy rápidamente hacia la construcción de Sociedad del Conocimiento. Este proceso es dinamizado esencialmente por el

desarrollo de nuevas tendencias en la generación difusión y utilización del conocimiento, y está demandando la revisión y adecuación de muchas de las instituciones y organizaciones sociales y la creación de otras nuevas con capacidad para asumir y orientar el cambio. Según Torrealba (1994) una Sociedad del Conocimiento es una sociedad con capacidad para generar, apropiar, y utilizar el conocimiento para atender las necesidades de su desarrollo y así construir su propio futuro, convirtiendo la creación y transferencia del conocimiento en herramienta de la sociedad para su propio beneficio.

En esta sociedad, las comunidades, instituciones y organizaciones avanzan gracias a la difusión, asimilación, aplicación y sistematización de conocimientos creados u obtenidos localmente, o importados del exterior. El proceso de aprendizaje se potencia en común, a través de redes, comunicación inter e intrainstitucional, entre comunidades y países. Una sociedad de aprendizaje significa una nación y unos agentes educativos y económicos más competitivos e innovadores; también eleva la calidad de vida a todo nivel.

En términos generales las nuevas tendencias están relacionadas con tres procesos muy dinámicos y de vasto alcance: la "Informatización" de la sociedad, la Globalización y las Nuevas Tecnologías. La convergencia y vertiginoso desarrollo de tecnologías relacionadas con la Informática, las Telecomunicaciones y el Procesamiento de Datos, y sus casi ilimitadas posibilidades de aplicación, están transformando las sociedades modernas en Sociedades de la Información. El proceso de "informatización", se ha constituido a su vez, en la base técnica del fenómeno de la globalización, puesto que ha posibilitado por primera vez en la historia superar las distancias y la dispersión geográfica, para poner en contacto grupos sociales de todo el mundo a un mismo tiempo (Sancho, 1995). Aun cuando el fenómeno de la globalización se ha hecho más visible en el sistema económico, tiene un impacto mucho más trascendente, en la medida en que está posibilitando el surgimiento de una verdadera Sociedad Global con el desarrollo de nuevos valores, educación, actitudes y de nuevas instituciones sociales.

Todas estas tecnologías comparten el hecho de ser tecnologías genéricas de un rango muy amplio de aplicaciones. Sin embargo, la revolución en las tecnologías y, sobre todo, en la tecnología de la información, no garantiza la transferencia de conocimiento, sólo la facilita. Se puede señalar que una Sociedad del Conocimiento tiene dos características principales según Sancho (1995): (a) la primera es la conversión del Conocimiento en factor crítico para el desarrollo productivo y social y (b) la segunda, el fortalecimiento de los procesos de Aprendizaje Social como medio para la apropiación social del conocimiento y su transformación en resultados útiles, en donde la Educación juega el papel central.

La universidad, uno de los principales agentes educativos, también está envuelta en todo este proceso que caracteriza a ésta sociedad. Por ello, debe atender a las demandas sociales que desde distintos ámbitos se realizan. Una de estas demandas es la educación multimedia, entendiéndola como aquella que da un uso de las nuevas tecnologías a los alumnos y les permite: conseguir las destrezas y actitudes necesarias para comunicarse (interpretar y producir mensajes) utilizando distintos lenguajes y medios y desarrollar su autonomía personal, su pensamiento crítico que le capacite para desarrollar una adecuada toma de decisiones que lleve a construir una sociedad justa e intercultural donde se conviva con las innovaciones que vayan apareciendo.

Todo esto supone un compromiso de todos los participantes en dicha tarea ya que lo que se pretende conseguir, entre otras, tiene una doble intención: El que se posicionen ante determinados valores que portan las nuevas tecnologías y Educar a personas para desarrollar sus capacidades emprendedoras, creativas y adaptables.

En este sentido, la información se ha tomado a veces como equivalente a saber o conocimiento. Sin embargo, hay muchas diferencias entre información y conocimiento. La identificación entre ambos surge en la década de los cuarenta, desde las teorías de la información y la cibernética. Según Sancho (1995), desde estos postulados, la mente humana, se concibe como una máquina capaz de adquirir y manipular información, y pensar se reduce a procesar esa información.

Para que esa información se convierta en conocimiento es necesaria la puesta en marcha, desarrollo y mantenimiento de una serie de estrategias. En primer lugar, discriminar aquella información relevante para nuestro interés. Tras haber seleccionado la información, analizarla desde una postura reflexiva, intentando profundizar en cada uno de los elementos, deconstruyendo el mensaje, para reconstruirlo desde una realidad propia, se debe desmontar, comprender, entender las variables, partes, objetivos, elementos, axiomas del mensaje.

### *La Dinámica de Construcción del Conocimiento*

La construcción del conocimiento constituye un punto de discusión ontológica, algunos teóricos opinan que tras ese término se esconde una excesiva variedad de matices e interpretaciones que mantienen demasiadas diferencias. En tal sentido Fontaines (2008) plantea que:

La dinámica de construcción del conocimiento es objeto de diversos señalamientos por parte de la comunidad de investigadores dedicados a comprender la complejidad de este fenómeno. Un reflejo de ello, se observa en la literatura epistemológica, donde se perciben fuertes discusiones en tomo a la demarcación entre lo que es o no conocimiento científico. Así por ejemplo, empiristas y racionalistas divergen entre la consideración de la verificación o la falsación como posible criterio de demarcación entre el conocimiento objetivo y el metafísico. (p.98)

En tal sentido, Espinoza (2005) plantea que esta “construcción se realiza todos los días y en casi todos los contextos de la vida, depende de la representación inicial que se tiene de la nueva información y de la actividad externa o interna que se desarrolla al respecto” (p.109). De manera tal y en correspondencia con este autor, todo aprendizaje constructivo supone una construcción que se realiza a través de un proceso mental que conlleva a la adquisición de un conocimiento nuevo, además, la

posibilidad de construirlo y adquirir una nueva competencia que le permitirá a la persona transferir lo ya conocido a una nueva situación.

### ***Construcción del Conocimiento Geográfico***

En la construcción del conocimiento geográfico intervienen procesos básicos como la interacción de variables ecogeográficas y la organización territorial resultante, según Pulgarin (2001), al estudiar estos procesos se pueden elaborar conceptos generales y específicos necesarios para la comprensión de la realidad (relieve, tiempo atmosférico, clima, bosque, cuenca hidrográfica, densidad de población, envejecimiento, migración, urbanización, desarrollo tecnológico, turismo, economía social, entre otros.). Ante todo hay que ofrecer la información diversa y los datos básicos para construir los conceptos.

En el plano social, propiamente en la vida cotidiana se observan desplazamientos de personas para realizar las actividades diarias de rutina, estos movimiento de acuerdo con Benseny (2003) constituyen representaciones mentales (nacidas de hechos), considerados naturales por las personas que lo realizan. Esta apreciación viene sujeta al papel facilitador que ha jugado el desarrollo de los distintos medios de transporte (el automóvil, el autobús, el trolebús, el metro, el tren, el ferry y otros), los cuales dan vida a una red que comunica unos y otros destinos.

Como consecuencia de este constante movimiento, los sujetos se encuentran en contacto directo con distintos lugares, sitios, espacios y hasta paisajes, donde desarrollan sus actividades cotidianas principalmente laborales y en menor escala con aquellos que atraviesa para llegar a los primeros. Así, el habitante de un espacio, aprehende principalmente los lugares que visita frecuentemente, y que representan sus áreas de interés, y en menor medida aquellos que están en su recorrido. Desde esta perspectiva, Massey (1995) señala que:

El sentido de lugar, considera el lugar como una construcción social o una subjetivización de los lugares y permite analizar la forma como el "espacio" entendido como algo abstracto y genérico, se convierte en "lugar" gracias a la experiencia y a la acción de los individuos que, viviéndolo cotidianamente, lo humanizan y llenan de contenidos y significados. (p. 105)

No obstante, la vivencia cotidiana de los habitantes no se extiende a todos los espacios de la misma, se limita solo a determinadas áreas de interés. Los que no son motivo de atracción son poco frecuentados y probablemente desconocidos; por tanto el conocimiento no será total, sino limitado. Al respecto, Lindon (2006) afirma que los movimientos "representan una fragmentación de los espacios de la vida laboral, los cuales no se viven como un todo cerrado, sino como piezas sueltas de un rompecabezas que nunca estará completo". (p. 60 - 61)

En la realidad un espacio definido o en construcción satura los sentidos de quienes lo ocupan, generando un subsecuente procesamiento de información que creará una representación mental. Castro (1997), afirma la necesidad de:

Reconocer la existencia de dos tipos de espacio, uno absoluto y otro mental, uno reflejado en la cartografía oficial, los datos estadísticos y la escuadra y el cartabón y otro que nace de la palabra (la percepción, la opinión, las preferencias, la valoración y el comportamiento) y de los hechos (los desplazamientos y el comportamiento) de los ciudadanos, de quienes viven diariamente ese mismo espacio (p.20).

Desde esta perspectiva el rol del docente es muy importante ya pues debe renunciar a su rol de repetidor de saberes, pautado por manuales, y convertirse en organizador y conductor del aprendizaje, donde los escenarios pedagógicos y el espacio geográfico vivido, se articulen y enriquezcan mutuamente, "todo esto hace necesario romper con la dicotomía naturaleza - sociedad y avanzar en la búsqueda de un modelo didáctico integrando el conocimiento social" Pulgarín (2001), lo cual evidencia la transformación del abordaje metodológico para sistematizar el

aprendizaje geográfico, replantear los modelos y formas de concebir el espacio y en gran medida su construcción y representación cartográfica.

### *Entornos Virtuales de Aprendizaje*

Antes de abordar la temática de los EVA es necesario explicar de manera referencial sobre las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) son aquellas que permiten la adquisición, producción, almacenamiento, tratamiento, comunicación, registro y presentación de informaciones digitalmente, en forma de voz, imágenes y datos contenidos en señales de naturaleza acústica, óptica o electromagnética. Las TIC al incrementar la presentación de los materiales didácticos, añaden calidad al proceso de aprendizaje, y a la organización docente. Como se expone en el Informe Mundial sobre la Educación de la UNESCO (1998), las instituciones de formación docente deberán optar entre asumir un papel de liderazgo en la transformación de la educación, o bien quedar rezagadas en el camino del incesante cambio tecnológico.

En tal sentido, la educación superior debe concebir espacios conformes con el desarrollo tecnológico, solicitados por profesionales en diferentes organizaciones. Una respuesta a dichas demandas es la transformación de los esquemas educativos tradicionales mediante el uso de las TIC, como herramientas para generar procesos educativos en nuevos entornos virtuales de aprendizaje.

Las TIC y su incorporación al ámbito educativo, permiten la creación e implementación de nuevos entornos didácticos los cuales impresionan de manera directa a los actores del proceso educativo y al escenario donde se lleva a cabo. Este nuevo entorno, creado a partir de las Nuevas Tecnologías requiere, según Cabero (1996), un estudiante más preocupado por el proceso que por el producto, preparado para la toma de decisiones y elección de su ruta de aprendizaje.

Por ello, las TIC aportan un reto al sistema educativo superior el cual requiere cambiar del tradicional modelo unidireccional de formación, donde los conocimientos recaen en el profesor o en los libros de texto, a un modelo más abierto y flexible, donde la información situada en grandes bases de datos, tiende a ser compartida entre diversos estudiantes y por lo tanto la nueva forma de construir conocimiento recae en ellos.

Desde esta perspectiva Cabero (ob.cit.) asevera que es evidente que el papel que debe desempeñar el profesor ha de sufrir un cambio profundo con respecto al que ha ejercido de forma tradicional. El profesor pasará de ser el elemento predominante y exclusivo en la transmisión de conocimientos a convertirse en una pieza clave de los procesos enseñanza y de aprendizaje, como elemento mediador generador y organizador de situaciones de aprendizaje.

### ***Entornos Didácticos (ED) y Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA)***

Los entornos didácticos son espacios dónde se generan las situaciones comunicativas dirigidas a la formación y adquisición de los conocimientos. (FUNDOSA, 2015). De ésta manera se puede establecer que los entornos didácticos son aquellos que se han venido implementando desde hace muchos años para los procesos de enseñanza y aprendizaje como lo son las aulas de clases con todos sus elementos acostumbrados: el pizarrón, el docente de clases y quizás la incorporación de algunos otros medios como la proyección de videos, rotafolios, módulos de enseñanza, entre otros. Ahora bien, en las últimas décadas se han incorporado al quehacer educativo nuevas prácticas, mucho más tecnológicas y por lo cual promueven la creación de nuevos entornos didácticos que afectan de manera directa tanto a los actores de los procesos educativos y su escenario.

En este orden de ideas, al hablar de Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) se deben plantear y definir dos aspectos fundamentales como lo son las comunidades de aprendizaje y los ambientes de aprendizaje. En cuanto a la primera, se define como

un grupo de personas que aprende en común, utilizando herramientas en un mismo entorno.

En estas comunidades, se genera un entorno con mayor motivación que los ambientes individuales, los miembros de un grupo aprenden unos de otros, cada estudiante brinda y recibe más apoyo y el proceso de cooperación o colaboración se desarrolla con actitudes positivas entre los participantes al reducir la sensación de soledad y aislamiento del grupo; se crean relaciones y se obtienen afirmaciones de otras personas.

Las comunidades de aprendizaje permiten que los estudiantes puedan responder a las experiencias en tareas requeridas con interactividad y aumentar su capacidad de trabajar juntos (Joyce, Weil y Showers, 1992). En cuanto a los ambientes de aprendizaje son los espacios físicos o virtuales en donde se interrelacionan aspectos pedagógicos, comunicacionales, sociales y afectivos, que integrados adecuadamente ayudan al estudiante a aprender mejor y de una manera diversificada, incorporando elementos del contexto social, laboral y personal (Ojeda, 2012).

Actualmente existen nuevos ambientes de aprendizaje que a su vez han generado comunidades de aprendizaje, lo que ha dado pie a la concepción de EVA, en el ámbito educativo se ha propuesto una gama de oportunidades para el uso de información y herramientas disponibles en la web, es por ello que es importante impulsar investigaciones que permitan apoyar las prácticas académicas permitiendo el uso consciente de estas estrategias tecnológicas.

Asimismo, los EVA consisten en espacios con funciones asociadas a la labor educativa, desarrollados a través de las aulas virtuales, las cuales representan espacios personalizados con herramientas elegidas por su administrador para desarrollar los procesos instruccionales. (Ojeda, 2012). De la misma forma, Bustos y Coll (2010) señalan que un EVA es un espacio abierto, donde se facilitan estrategias y recursos pedagógicos necesarios y complementarios para apoyar el logro de los aprendizajes, que puede favorecer la actividad y el desarrollo de conocimientos de los estudiantes en su formación, además de facilitar al docente un papel de mediador y tutor más que

de simple evaluador y ejecutor de los contenidos teórico-prácticos, donde se debe tener en cuenta el modelo instruccional a emplear.

### ***Creatividad: Proceso Esencial para la Construcción del Conocimiento***

La creatividad es un término que se utiliza para aludir un proceso que contempla la construcción de nuevos conocimientos de aciertos personales y su actividad, de ahí que existen tendencias en los estudios que se centran en la personalidad creadora. Algunos de ellos siguen la teoría psicoanalítica en tanto que otros no. Entre estos últimos, e encuentran los que tratan de establecer diferencias entre las personas a partir de la identificación de diferente núcleos de funcionamiento mental llamados rasgos, factores o tipos que influyen a la inteligencia; por ejemplo, el llamado pensamiento convergente, a la creatividad conocida también como pensamiento divergente y al carácter creador.

Etimológicamente la palabra creatividad deriva del latí “creare” que significa: engendrar, producir y crear. Está emparentada con la voz latina “crescere” que significa: crecer. En este contexto, creación sería concebir desde la nada. El sufijo –dad que indica la cualidad de crear. Y creativo – el sufijo – tivo que indica la capacidad de crear. La creatividad es conocida como la capacidad que posee el ser humano de solucionar problemas de acuerdo a una situación plante.

La palabra crear: “es producir algo que no existe”. Pero en las sociedades actuales donde los avances tecnológicos y científicos marcan las pautas de las normas y acuerdos sociales y con ello la direccionalidad del propio desarrollo, se ha sabido que el ser humano no puede crear de la nada sino es marcado por una experiencia previa, una inspiración, por investigación y por trabajos previos a él que lo hayan motivado o movido a utilizar su creatividad para crear algo, mejorarlo, o para solucionar un problema a un hecho que se esté suscitando en su entorno ya sea laboral, profesional o personal. O en el mayor de los casos, de la cura de una enfermedad o de una problemática social a nivel local o nacional.

Existen diferentes acepciones sobre la creatividad basadas en los autores clásicos como Thurstone (1952), Osborn (1953), Rogers (1959), Bruner (1963), Torrance (1965), De Bono (1974), entre otros, debido a la gran cantidad existente de concepciones se abordaran solamente las tres más fundamentales. Partiendo siempre de la premisa que la creatividad no tiene una definición aceptada universalmente, debido a que cada individuo por ser precisamente creativo, posee sus definiciones propias y que son aceptables siempre que cumpla el rango de capacidad de solucionar algo, o de crear algo que solventa una o unas situaciones específicas. Y teniendo siempre presente que la creatividad es lo nuevo, lo innovador, lo que está por venir, o algo que aún no se conoce o está en proceso de desarrollo.

Entre las primeras concepciones cronológicamente conocidas está la de Guilford, (1952) que plantea “la creatividad, en sentido limitado, se refiere a las aptitudes que son características de los individuos creadores, como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y el pensamiento divergente” (p. 5). Thurstone (1952), explica la creatividad como “el proceso para formar ideas o hipótesis, verificarlas y comunicar los resultados, suponiendo que el producto creado sea algo nuevo” de esta forma ya desde los primeros estudios que se realizaron sobre la creatividad se determinaba que se estaba en presencia de un constructo o un proceso innovador, que desarrolla de tal manera hechos y teorías que sean nuevas, inéditas y que el creador ha de ser una persona que comunica tales descubrimientos realizados. El mismo Guilford ya para el año 1971 se plantea que “es la capacidad o aptitud para generar alternativas a partir de una información dada, poniendo el énfasis en la variedad, cantidad y relevancia de los resultados” (p. 6), determinando así que ningún ser humano parte de la nada, por lo que se evidencia así, las etapas del proceso creativo: preparación, incubación, iluminación y verificación. Y una quinta etapa, actualmente conocida como la: comunicación. Ya que si el producto creativo no se comunica, no tiene un impacto social ni relevancia innovadora, debido a que la creatividad ha de tener una repercusión social, masiva, que no sea individual.

De la Torre (1991) define a la creatividad como “la capacidad y actitud para generar ideas nuevas y comunicarlas” (p. 6), esta premisa lleva a recalcar que los autores mencionados anteriormente poseen un punto de concreción en sus concepciones hacia la creatividad, es que es una capacidad humana. Gardner (1999) plantea a la creatividad “no es una especie de fluido que pueda emanar de cualquier dirección”. La vida de la mente se divide en diferentes regiones, denominada: inteligencias y luego explica “una determinada persona puede ser muy original e inventiva, incluso iconoclasticamente imaginativa, en una de esas áreas sin ser particularmente creativa en ninguna de las demás” (p.7). De allí la importancia del pensamiento creativo según la inteligencia desarrollada por el individuo.

A partir de las diferentes acepciones planteadas por Guilford, Thurstone, De la Torre y Gardner sobre el término creatividad se puede inferir que lo descrito se ha aproximado al fenómeno desde cuatro dimensiones diferentes, sin conseguir la integración de todas ellas: Persona, Proceso, Producto y Ambiente Creativo. Desde esta perspectiva, el hecho de que la creatividad se defina en términos de utilidad y originalidad implica necesariamente el reconocimiento social del producto; reconocimiento que, sin duda, estará condicionado y mediado por las características culturales y la situación social en el momento en el que el producto ve la luz.

En este sentido, para autores como Csikszentmihalyi (1998), todo esto viene a significar que la creatividad es un fenómeno que se origina en la interacción entre la persona considerada creativa (productor) y la audiencia. La creatividad no es el producto de un individuo, sino de un sistema social que hace juicios de valor sobre productos individuales.

Es por ello que, la dimensión creativa juega un rol protagónico e importante en la construcción del conocimiento geográfico en entornos virtuales de aprendizaje, ya que se toman en cuenta las cuatro dimensiones planteadas: (a) *Persona*: como todos actores sociales involucrados en éste particular profesores de Geografía a nivel local, nacional y Latinoamericano; (b) *Proceso*: como las interacciones que realizan los profesores que propicia la construcción del conocimiento geográfico con sus

estudiantes; (c) *Producto*: la construcción de dichos conocimientos; y (d) *Ambiente Creativo*: el entorno virtual de aprendizaje que se asuma para la construcción de conocimientos geográficos.

Ford y Harris (1992), en un artículo en el que tratan detenidamente el tema de las dificultades para alcanzar una definición universal de la Creatividad, argumentan que la Creatividad es un proceso que tiene como resultado un producto que es considerado por el entorno social como creativo; es decir, como innovador y útil.

Para explicar la Creatividad, Guilford (1967), expresa que es la expresión de una serie de factores intelectuales definidos, que forman parte de la estructura del intelecto humano, donde el elemento más relevante es la generación de nuevos conocimientos a partir de información conocida, considerando aspectos como la variedad y cantidad.

El mismo Guilford (1967), expone seis factores que permiten reconocer rasgos creativos:

1. *Fluidez*: no es más que capacidad para producir ideas y asociaciones de ideas sobre un concepto, objeto o situación.

2. *Flexibilidad*: definida como la facultad para adaptarse rápidamente a situaciones nuevas u obstáculos imprevistos, acudiendo a anteriores experiencias y adaptándolas al nuevo entorno.

3. *Elaboración*: Es el grado de acabado la capacidad que hace posible construir cualquier cosa partiendo de una información previa.

4. *Originalidad*: es la facilidad para pensar, sentirse, ver las cosas, de forma única y diferente).

5. *Sensibilidad*: es la propiedad para captar problemas, la apertura frente al entorno, cualidad que enfoca el interés hacia personas, cosas o situaciones externas al individuo).

6. *Redefinición* que es la habilidad para entender ideas, conceptos u objetos de manera diferente a como se había hecho hasta entonces, aprovechándolos para fines completamente nuevos.

Estos componentes pueden evaluarse a través de ítems especialmente contruidos para tal propósito. Guilford fue el primero que planteó que el cociente intelectual no era lo mismo que la creatividad, por lo que no se debe medir con las mismas herramientas, en su modelo se identifica la creatividad con el Pensamiento Divergente.

Otros aportes entorno a creatividad los presenta Mackinnon (1962), autor muy interesado en el estudio de la personalidad creativa, dicho autor plantea que la verdadera creatividad debe reunir tres condiciones: (a) implica una respuesta o una idea que es nueva o al menos es infrecuente estadísticamente; (b) se adapta a la realidad en cuanto resuelve un problema; y (c) es evaluada, elaborada, desarrollada y aplicada. Desde esta postura la creatividad sería un proceso que envuelve originalidad, adaptación y realización, que parte de un problema y finaliza con la resolución de este, ya sea un problema de naturaleza artística, científica o tecnológica lo que evidencia que la creatividad es un fenómeno bajo la influencia del ambiente.

### ***La Creatividad Desde el Punto de Vista de la Influencia del Ambiente***

Los estudios acerca de la creatividad se han enfocado desde diferentes perspectivas: desde el individuo y sus rasgos de personalidad, como proceso cognitivo, desde el producto creativo y como el resultado de la interacción en el medio ambiente tal cual se ha descrito en el apartado anterior. La creatividad como un acto consciente es considerada un proceso cognitivo. El ser humano nace con el potencial biológico para desarrollar la creatividad la cual es estimulada y desarrollada por el medio ambiente. Amabile (1983) y Csikszentmihalyi (1998), explican que la creatividad es el resultado de la interacción del individuo con su contexto cultural–social, de ahí que en este estudio se aborden de manera comparativa ambas construcciones teóricas sobre la creatividad.

### ***Modelo Componencial***

Teresa M. Amabile es Profesora en Edsel Bryant Ford en Administración de Empresas en la Unidad de Gestión Empresarial en Harvard Business School. También fue Directora de Investigación en dicha escuela. Obtuvo el Doctorado en Psicología en la Universidad de Stanford en 1977, sus investigaciones se han centrado en las influencias sociales y motivacionales sobre la creatividad verbal, artística y en la solución de problemas, tanto en niños como en adultos.

Tantos años de investigación sobre el tema le llevaron a crear una teoría sobre la creatividad, varios métodos para su medición y una serie de reglas para mantener y estimular la creatividad. Creó el modelo componencial: influencia del ambiente en los tres componentes de la creatividad; es decir, las destrezas para el campo, las destrezas para la creatividad y la motivación en la tarea.

El modelo componencial pretende ir más allá de la visión tradicional de la creatividad exclusivamente centrada en los factores personales y que no tienen en cuenta el estudio de las influencias socio ambientales. En su libro titulado “The Social Psychology of Creativity” (La Psicología Social de la Creatividad, 1983), Amabile considera el ambiente como una influencia crucial sobre cada componente individual y sobre el proceso global.

A continuación en el cuadro 1 se pueden visualizar los tres componentes del modelo componencial, necesarios para el trabajo creativo:

#### **Cuadro 1.**

#### **Modelo Componencial de Teresa Amabile**

| <b>Modelo Componencial de Teresa Amabile (1983)</b> |          |  |        |                                |          |
|---|----------|--|--------|--------------------------------|----------|
| <b>Destrezas del campo</b>                          |          | <b>Destrezas propias de la creatividad</b> |        | <b>Motivación por la tarea</b> |          |
| Conocimiento  |          | Adecuado                                   | estilo | Actitudes                      | hacia la |
|   |          | cognitivo                                  |        |                                | tarea    |
| Destrezas   | técnicas | Conocimientos                              | de     | Percepciones                   | de la    |

|                                |  |                   |
|--------------------------------|--|-------------------|
| requeridas                     | heurísticos para generar ideas novedosas | propia motivación |
| Talento especial para el campo | Estilo de trabajo favorecedor            |                   |

Cuando se habla de destrezas del campo se refiere al conocimiento que se tiene con respecto a la actividad a realizar, conocimientos previos, técnicas específicas para realizar alguna actividad, habilidades y experiencia en la labor a realizar. Al referirse a las destrezas propias de la creatividad con respecto a estilos cognitivos apropiados Amabile habla de “independencia, autodisciplina, tendencia a asumir riesgos, tolerancia a la ambigüedad, perseverancia ante la frustración y una despreocupación relativa de la aprobación social” (2005, p.80).

Por otra parte, es necesario mencionar a los conocimientos de heurísticos para generar ideas novedosas, los cuales se generan a partir de la capacidad para realizar innovaciones positivas para o hacia un fin determinado, la capacidad heurística es un rasgo característico de los humanos. Gracias a esta capacidad el ser humano puede generar nuevas ideas al hacer asociaciones entre ideas y conceptos, originando conocimiento nuevo, nuevas ideas para realizar actividades, resolver problemas, etc. Aunado a estas destrezas de la creatividad se encuentra el estilo de trabajo de la persona creativa, como por ejemplo su energía, persistencia, esfuerzo concentrado para realizar las actividades que desea.

Para Amabile (1983) el componente motivación por la tarea es el más importante porque puede influir en los dos componentes anteriores, ya que con una fuerte motivación se pueden utilizar los conocimientos, habilidades y destrezas que se posee para realizar la tarea de la mejor manera, de la forma más creativa, pero si por el contrario, no hay motivación para realizar la tarea ni que se tengan los conocimientos y habilidades, la persona hará un trabajo creativo. “La gente será más creativa cuando se sienta motivada primeramente por el interés, placer, satisfacción y

desafío del trabajo por sí mismo y no por presiones externas” (Hennessey y Amabile, 1988/1993, citado por Garaigordobil, 2005 p.81).

En este mismo orden de ideas Amabile (ob.cit.), el proceso creativo comprende cinco (5) etapas: (a) Presentación; (b) Preparación; (c) Generación de respuestas; (d) Validación; y (e) Toma de decisiones.

En la primera etapa de *Presentación* se identifica un problema específico que tiene valor como para ser solucionado. En el caso de que el individuo tenga un nivel alto de motivación intrínseca por la tarea, este interés será suficiente para captar su atención en el proceso. El segundo estadio implica la *Preparación*, es el momento en el que el individuo construye o reactiva su almacén de informaciones, las destrezas y habilidades que posee relevantes para la solución del problema.

En la tercera etapa referida a la *Generación* de la respuesta, el individuo genera varias posibilidades de respuestas a través de procesos cognitivos, de su capacidad heurística y de su motivación intrínseca. Amabile y Pillemer (2012) mencionan que la motivación intrínseca surge del valor percibido del individuo de participar en la tarea en sí (encontrándolo interesante, agradable, satisfactoria, o positivamente desafiante), mientras que la motivación extrínseca viene de fuentes externas (la promesa de recompensas o elogios, o la amenaza de no cumplir con una fecha límite o de recibir una evaluación negativa).

En el cuarto estadio se *Comunica y se Evalúa la respuesta*. Una idea no puede permanecer sólo en la mente del individuo que la produjo, es necesario que el creador comunique su idea o producto de tal manera que pueda ser evaluada para verificarse si es útil, original y creativa. En la quinta y última fase se encuentra la *Toma de Decisiones* en relación a la respuesta como base en la evaluación del estadio anterior. En el caso de que la respuesta o producto solucione el problema, el proceso concluye aquí. De la misma forma si la respuesta generada al problema ha sido considerada como un fracaso, también finaliza el proceso. Sin embargo, si la respuesta producida es parcial, o sea, representa un progreso en dirección a la solución del problema, el proceso retorna a las prácticas anteriores.

A continuación en el gráfico 1, se pueden observar las etapas del proceso creativo y su relación sistémica:



**Gráfico 1. Etapas del proceso creativo.** Elaborado con base en el modelo componencial de Amabile (1983)

Por otra parte, los aspectos más importantes de Csikszentmihalyi (1998), otro de los más influyentes representantes de la teoría creativa del individuo de acuerdo a su contexto cultural-social.

### *Teoría Ecológica de la Creatividad*

El modelo de sistemas para la creatividad aparece publicado por primera vez en 1988. De allí en adelante el modelo de sistemas será de gran difusión para el estudio de la creatividad. En 1996 con la publicación de *Flow and the Psychology of Discovery and Invention* (flujo y la psicología del descubrimiento y la invención). Csikszentmihalyi articula y sintetiza sus investigaciones logrando un cierre más detallado del modelo. Las teorías sobre la creatividad, normalmente, se centran en la persona. Csikszentmihalyi plantea que la creatividad no se produce dentro de la cabeza de las personas sino en la interacción entre los pensamientos de un individuo con un contexto social.

Csikszentmihalyi (1998) señala “la creatividad sólo se puede observar en las interacciones de un sistema compuesto por tres partes principales”; es decir, propone un modelo sistémico desde el que considera la creatividad como el resultado de la interacción de un sistema compuesto por tres elementos:

El primero de ellos es el dominio, el cual consiste en una serie de reglas y procedimientos simbólicos. Cada dominio está formado por sus propios elementos simbólicos, sus propias reglas, y por lo general tiene su propio sistema de notación. De muchas maneras, cada dominio describe un pequeño mundo aislado en el que una persona puede pensar y actuar con la claridad y la concentración. La existencia de un dominio es quizás la mejor evidencia de la creatividad humana.

La creatividad es facilitada por una predisposición genética para un dominio dado. Una persona cuya sistema nervioso es más sensible al color y la luz tendrá una ventaja en la pintura, mientras que alguien nacido con un tono perfecto hará bien en la música. Y ser mejor en sus respectivos dominios, se vuelve más profundamente interesado en sonidos y colores, aprenderán más acerca de ellos, y por lo tanto se encuentran en una condiciones de innovar en la música o el arte con mayor facilidad.

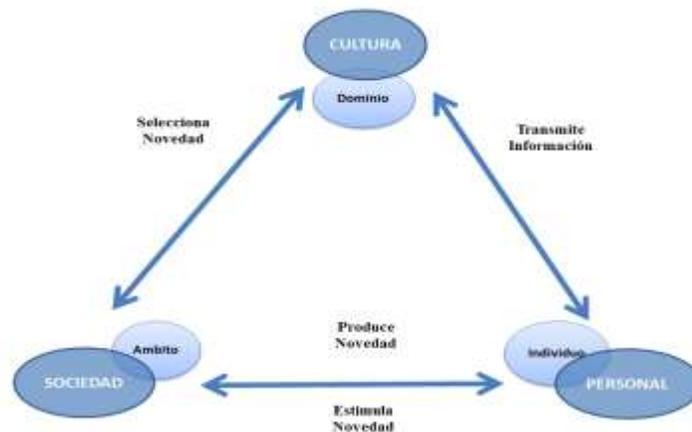
El segundo componente de la creatividad es el campo, que incluye a todos los individuos que actúan como porteros al dominio, constituye todo una serie de reglas y procedimientos simbólicos características de la temática de referencia. Ellos deciden

si una nueva idea o producto puede ser aceptado, por ejemplo, en las artes visuales, el campo se compone de profesores de arte, conservadores de museos, coleccionistas de arte, críticos y administradores de las fundaciones y agencias gubernamentales que se ocupan de la cultura. Estos (la gente) decide qué nuevas obras de arte deben ser reconocidas.

El tercer componente es el individuo, al que con el uso de símbolos de un dominio dado, se le ocurre una nueva idea o ve un nuevo patrón. Sus pensamientos o acciones cambian un dominio, o establecen un nuevo dominio, es decir hace referencia al talento individual, incluye los recursos y estilos cognitivos que utiliza la persona en un momento de creación, así como los rasgos de personalidad y la motivación intrínseca.

Siendo los tres necesarios para que tenga lugar una idea, producto o descubrimiento creativo. Para este enfoque sociológico la creatividad depende de la visión y valoración social que se haga de ella, es decir, solo es posible cuando coinciden personas capaces de ser creativas y entornos socioculturales que la favorezcan. Las características psicológicas y cognitivas individuales tienen menos importancia que el ambiente para la creatividad. Esto indica que el aspecto relevante es el ambiente, ya que las características y condiciones favorables o no a la creatividad dependen de la creatividad de las personas.

El siguiente gráfico resume la Teoría Ecológica de la Creatividad de Csikszentmihalyi:



**Gráfico 2. Triángulo de creatividad.** Tomado de Implications of a systems perspective for the study of creativity. En R. J. Sternberg, (Ed.); Handbook of creativity. Cambridge University Press. Csikszentmihalyi (1999: 315)

Por lo expuesto anteriormente, el nivel de creatividad en un lugar determinado en un momento dado no depende sólo de la cantidad de la creatividad individual. Depende igualmente, en la idoneidad de los respectivos dominios y los campos para el reconocimiento y la difusión de las nuevas ideas. Según Pascale (2005) para Csikszentmihalyi el proceso creativo es recurrente y de distintos tiempos según los temas de que se trate. Contempla cinco etapas que se superponen y reiteran varias veces antes que el proceso creativo quede completado.

1. Aparición de los problemas. Hay tres fuentes principales de las que surgen los problemas: las experiencias personales, las exigencias del aspecto cultural y las presiones sociales, las cuales dan la sensación de que existe un conflicto o problema, una tarea por realizar.

2. La incubación. Es la parte más creativa del proceso. Csikszentmihalyi postula la posibilidad de un procesamiento de la información a nivel subconsciente, también del ámbito y del aspecto cultural, los cuales la mente ha interiorizado desde la conciencia.

3. Intuición o experiencia. Tiene lugar cuando una conexión inconsciente entre ideas es tan buena que se ve forzada a salir a la consciencia.

4. Evaluación. Es el momento de comprobar si la idea tiene sentido en las conexiones alcanzadas hasta el momento. Dependerá de cada caso, el científico hará sus cálculos, el pintor criticará constructivamente el lienzo, entre otros.

5. La elaboración. Esta etapa lleva la mayor parte del tiempo e implica el trabajo más duro. Después de que ocurre una idea, hay que validarlo. La mayoría de las ideas llamativas nunca van más lejos ya que bajo la fría luz de la razón, aparecen

defectos fatales. Pero si comprueba todo lo contrario, el trabajo lento y muchas veces la rutina de comienza la elaboración.

Hay cuatro condiciones principales que son importantes durante esta etapa del proceso: (a) Atención al trabajo que se realiza y de su interacción con el medio las nuevas ideas o instituciones que surjan; (b) Prestar atención a las metas y sentimientos; (c) Mantener el contacto con el conocimiento del aspecto cultural; (d) Escuchar a los colegas del ámbito.

Por lo general, ideas tienden a venir a las mentes preparadas, es decir, a aquellos que han pensado mucho acerca de un determinado conjunto de cuestiones problemáticas. Hay tres fuentes principales de las que los problemas típicamente surgen; experiencias personales, los requisitos del dominio, y las presiones sociales. Las primeras experiencias predisponen a una persona joven para estar interesado en una determinada gama de problemas. Sin una ardiente curiosidad, es improbable perseverar mucho tiempo para hacer nuevas contribuciones significativas.

La inspiración para una solución creativa por lo general proviene de un conflicto en el dominio. Cada dominio tiene su propia lógica interna, su modelo de desarrollo, y los que trabajan en ella deben responden a esta lógica. Un problema intelectual no puede ser restringido a un dominio particular. De hecho, algunos de los más avances creativos se producen cuando una idea que funciona bien en un dominio es trasplantado en otro. Muchas personas creativas se inspiran en una brecha o discrepancia en su dominio que se hace evidente si se mira desde la perspectiva de otro dominio.

Y luego están las personas que sienten problemas en la vida "real " que no puede tener cabida dentro del sistema simbólico de cualquier existente dominio. En este trabajo se aborda la creatividad desde la perspectiva de la influencia del medio ambiente, de acuerdo a los postulados de dos autores: Amabile y Csikszentmihalyi. En el Cuadro 2 donde se muestran las definiciones de creatividad de cada autor.

## Cuadro 2

### Definición de Creatividad en dos autores

| <b>Creatividad</b> | <b>Amabile</b><br>Enfoque psicosocial modelo componencial<br>(1983) | <b>Csikszentmihalyi</b><br>Teoría Ecológica de la Creatividad<br>(1998)   |
|--------------------|---|---|
|                    |   | Conducta resultante de una constelación particular de características personales, habilidades cognitivas e influencias ambientales. Esta conducta, que se pone de manifiesto en productos o respuestas, sólo se puede explicar de una forma completa mediante un modelo que abarque estos tres conjuntos de factores. |

Las definiciones de los autores son muy importantes dentro de la teoría de la creatividad que manejan, ya que permite comprender los enfoques que las caracterizan. A partir de la comprensión de sus definiciones se puede entender en profundidad cada una de sus elementos, formas de entender la creatividad y elementos que la conforman. A continuación cuadro comparativo de los enfoques de la teoría creativa de Amabile y Csikszentmihalyi:

## Cuadro 3

### Semejanzas de los Enfoques de Amabile y Csikszentmihalyi

|                                 | <b>Amabile</b><br>Enfoque psicosocial modelo componencial<br>(1983)   | <b>Csikszentmihalyi</b><br>Teoría Ecológica de la Creatividad<br>(1998)         |
|---------------------------------|---|---|
| <b>Composición de la teoría</b> | Está compuesto por tres componentes: Destrezas del campo, destrezas propias de la creatividad, motivación intrínseca. | Es un sistema compuesto por tres elementos: el ámbito, el dominio, e individuo. |

|  |                                    |                              |
|--|------------------------------------|------------------------------|
| <b>Características personales asociadas a la creatividad</b> | -Motivación intrínseca             | -Curiosidad                  |
|  | -Independencia                     | -Entusiasmo                  |
| <b>Etapas del proceso creativo</b>                           | -Autodisciplina                    | -Motivación intrínseca -     |
|  | -Tendencia a asumir riesgos        | Apertura a las experiencias  |
|  | -Tolerancia a la ambigüedad        | -Persistencia                |
|  | -Perseverancia ante la frustración | -Fluencia de ideas           |
|  |                                    | -Flexibilidad de pensamiento |
|  |                                    |                              |
|  | - Presentación.                    | -Aparición de los problemas  |
|  | - Preparación.                     | - La incubación              |
|  | - Generación de respuestas.        | - Intuición o experiencia    |
|  | - Validación.                      | - Evaluación                 |
|  | - Toma de decisiones               |                              |

En relación a este Enfoque Psicosocial y la Teoría Ecológica de la creatividad, se puede entender que ambas tienen elementos semejantes en cuanto a los componentes: 1. El campo, 2. El ámbito y 3. El dominio, las destrezas propias de la creatividad, el individuo y su motivación intrínseca. Asimismo, las características asociadas a la creatividad y en las etapas del proceso creativos manejan elementos en común.

Es importante resaltar que para el desarrollo de éste trabajo se consideró la composición de la teoría como elemento fundamental, ya que el desarrollo de la misma se basó en contextos culturales diferentes pero con elementos en común, es decir en diversas universidades latinoamericanas y nacionales, pero todas teniendo como eje central el constructo geográfico dentro de sus competencias.

### ***Contexto Latinoamericano y Nacional***

El contexto sociocultural latinoamericano comparte rasgos comunes, pero también difiere en otros aspectos, como sociedades podemos tener elementos comunes que nos identifican como nuestro idioma pero que se ve diferenciado propiamente por nuestro lenguaje por ejemplo. Asimismo, cada institución de educación universitaria se plantea sus propósitos y objetivos, los cuales se asocian las vertientes epistemológicas, axiológicas, ontológicas y metodológicas con las que se casan.

Para tener una cosmovisión del mundo euclidiano donde se desarrolló la investigación se refieren los contextos educativos de las universidades consideradas, es importante agregar que todas poseen entornos virtuales cuyo propósito no es otro que el aprendizaje. En primer lugar, por su un país con trascendencia investigativa en el campo geográfico se encuentran las universidades brasileras: Universidad de Sao Paulo y la Universidad Federal do Rio de Janeiro, ambas con facultades de geografía.

La Universidad de Sao Paulo posee diversas plataformas en internet donde el público tiene acceso al conocimiento producido en diversas áreas en la Universidad, lo cual conlleva a que cada profesor maneje las herramientas tecnológicas pertinentes, ellos poseen aulas USP en YouTube, en todas las áreas de conocimiento. E – aulas, inspiradas en modelos adoptados por universidades de gran porte, con una plataforma propia de video aulas. Todo el contenido del portal es gratuito y abierto para el público en general, inaugurado en 2012, las e-Aulas contienen más de 1.400 horas de vídeos en diferentes áreas, humanas y biológicas, entre ellas la geografía.

La Universidad Federal do Rio de Janeiro, es una de las más antiguas de la región y la cuarta en el ranking de las mejores universidades de Latinoamérica con una tradición arraigada pero con apertura a las nuevas tecnologías, cuenta con un campus tecnológico.

La Universidad Nacional de Colombia, específicamente la Facultad de Ciencias Humanas, ha sido pilar fundamental en la formación de miles de profesionales que desde hace 152 años han contribuido con su trabajo y dedicación a la construcción de país, siempre bajo parámetros de excelencia académica, y compromiso con la diversidad y la inclusión social, y se encuentran en vías de desarrollar la virtualización académica.

La Pontificia Universidad Católica de Valparaiso en Chile, en su Facultad de Pedagogía en Historia, Geografía y Ciencias Sociales tiene por objetivo desarrollar en sus estudiantes diferentes competencias que le permitan analizar y reflexionar sobre la complejidad y las necesidades del sistema educativo chileno, evidenciar un desempeño profesional comprometido con la preparación de los procesos de

enseñanza que promuevan ambientes propicios para el aprendizaje de todos los estudiantes.

La Universidad Nacional de Mar de Plata, En su Facultad de Ciencias Económicas y Sociales posee la especialidad e Turismo donde diversos miembros del personal académico son magister o doctores de Geografía e imparten esta cátedra o área del conocimiento,

La Universidad de Costa Rica, en su Facultad de Geografía cuyo plan de estudio una sólida formación humanista con el dominio del conocimiento, las técnicas y metodologías de las ciencias sociales y naturales para analizar integralmente el espacio geográfico. Además la disciplina tiene una larga tradición de trabajo de campo que fortalece las interpretaciones y la recopilación de información geográfica.

La Universidad Central de Venezuela, en su Facultad de Humanidades y Educación se encuentra la Escuela de Geografía cuyo propósito la formación de profesionales capaces de analizar y representar la compleja dinámica que se realiza en el espacio geográfico, con un importante énfasis en la investigación científica básica y aplicada. Sus egresados podrán contribuir con soluciones a los grandes problemas nacionales relativos a la organización del espacio y con la interpretación de los hechos y sucesos geográficos que ocurran en el país. El acopio de información documental, de campo y cartográfica les permite generar y establecer nuevos conocimientos y nuevas relaciones que conduzcan hacia el establecimiento de reglas y leyes geográficas.

La Universidad de los Andes (ULA), en su Facultad de Ciencias Forestales y Ambientales tiene la Escuela de Geografía cuya misión es formar profesionales de la geografía, altamente calificados y competentes capaces de conocer, comprender, investigar, explicar y sintetizar el objeto de estudio de la ciencia geográfica rigiéndose por sus principios; profesionales éticos, responsables, comprometidos con el ambiente y el desarrollo del país, proactivos ante los procesos de creación e innovación, sensibles, solidarios, encaminados a la búsqueda del saber universal,

libres de pensamiento y críticos, con iniciativas investigativas para la búsqueda de soluciones y respuestas a las necesidades y demandas de la sociedad.

Universidad Pedagógica Experimental Libertador, en la figura del Instituto Pedagógico de Miranda en el Departamento de Geografía e Historia cuyo diseño curricular se orienta en los principios del Documento Base del Currículo UPEL (2011), en el que la concepción del conocimiento, la globalización de los aprendizajes, el aprendizaje significativo y el/la docente como mediador(a) del desarrollo y el aprendizaje, se apoyan en las teorías y enfoques, propios del área de conocimiento.

### ***Trascendencia de la teoría al accionar epistemológico y metodológico***

A fin de generar un cuerpo lineamientos teóricos para la construcción del conocimiento geográfico en entornos virtuales de aprendizaje sustentado en la creatividad, Se tomaron en cuenta los antecedentes y teorías anteriormente planteadas. Asimismo, la investigadora activó procesos cognitivos fundamentales como el análisis, la síntesis, la comparación, la clasificación, la toma de decisiones para poder comprender e interpretar el fenómeno objeto a estudio emergente de la construcción del conocimiento geográfico, los EVA y el Constructo Creatividad el cual es definido por un sistema de evidencias empíricas recolectadas en los escenarios universitarios que imparten formación en Geografía a nivel local y regional que en concreción referencial específicamente con la Teoría Ecológica de la Creatividad de Csikszentmihalyi, Modelo Componencial de Amabile, el Conocimiento objetivo. Un enfoque evolucionista de Popper, conjuntamente con las aserciones de Areito y Cabero principalmente se generó las dimensiones y categorías determinantes del fenómeno. Durante todo el proceso de indagación teórica y empírica fue fundamental para el darle cuerpo de teoría el uso de la Teoría Fundamentada como método, en este sentido se presenta la siguiente gráfica que procura explicar la episteme propia de la presente construcción teórica:

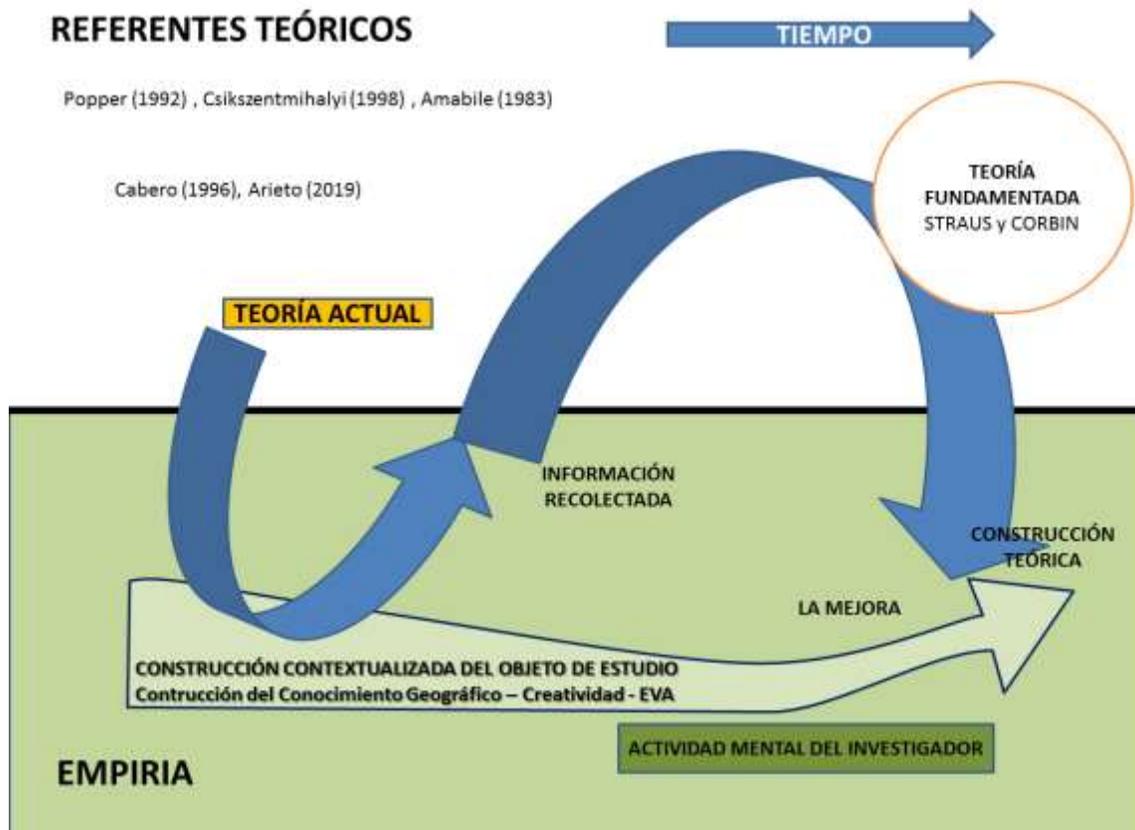


Gráfico 3. Epistemología Referencial

La gráfica epistemológica referencial muestra la síntesis epistémica que fomentó la actividad mental de la investigadora en aras de comprender e interpretar la problematización de la investigación que permitió la construcción contextualizada del objeto de estudio en referencia a la construcción de conocimiento geográfico, los Eva y la creatividad. La autora en su constructo mental fue generando un mapa propio influenciado por su cosmovisión dentro las universidades venezolanas como la Universidad Pedagógica Experimental Libertador en dos pedagógicas como lo son el de Barquisimeto y el de Miranda, en busca de la mejora a la situación deficitaria. También, la formación y aprendizajes construidos durante los estudios doctorales

específicamente en la Línea de Creatividad del Pedagógico de Caracas conjuntamente a las direccionalidades producto del sistema de categorías generadas desde las opiniones de los profesores – investigadores nacionales y regionales entrevistados permitieron apoyarse de manera teórica referencial sobre las aseveraciones que componen el presente marco de referencia epistémica.

En función de estas aseveraciones que fungen como referentes teóricos conjuntamente con las opiniones de los profesores – investigadores sobre la concreción de las categorías apriorísticas Construcción del conocimiento, EVA y Creatividad surgieron las primeras acciones que fueron canalizadas por los procedimientos metódicos de la Teoría Fundamentada, donde se pudo ejercer la concreción de la información pensada, analizada y comprendida por la investigadora para interpretarla, de esa interpretación emergieron luego de un riguroso proceder propio de la Teoría Fundamentada como método las dimensiones y categorías definitivas las cuales definirían la situación de mejora de la situación deficitaria o problematización de la investigación. Es decir, se aproximaría al razonamiento epistémico para generar lineamientos teóricos que aúpen la mejora de la situación deficitaria.

Este accionar fue apoyado por el procesador ATLAS ti. 7.0, el cual está basado en la Teoría Fundamentada, facilitó la descripción, análisis, categorización y teorización de la realidad observada con los fines de generar una construcción teórica sólida y pertinente que beneficie la interacción virtual, uso de TIC como medios para los procesos didácticos propios de la formación en geografía con fundamentos creativos que permitan una didáctica centrada en el estudiante. Cabe resaltar que se recomienda leer los capítulos III y IV propios de esta investigación para una mayor comprensión de lo aquí explicado. A nivel concreto se utilizará el método integral de la Teoría fundamentada, el cual será explicado a profundidad en el siguiente apartado.

## **CAPÍTULO III**

### **APROXIMACIONES METODOLÓGICAS**

Esta aparte corresponde las consideraciones epistemológicas y los aspectos metodológicos que guían el recorrido de la investigación así como la ruta de análisis e interpretación de las fuentes. Se muestran especificaciones del tipo y diseño metodológico, las técnicas e instrumentos para la recolección de la información, aspectos relativos a la organización, procedimientos que permiten la realización del estudio y consecuente logro de referentes conceptuales.

#### **Dimensiones de la Investigación**

La noción de paradigma según Kuhn (1980) comprende realizaciones científicas universalmente reconocidas que durante cierto tiempo, proporcionan modelos de problemas y soluciones a una comunidad científica. Asimismo, Guba y Lincoln (1990) asocian el paradigma de investigación con unas dimensiones: (a) ontológica, que se refiere a la forma y naturaleza que dan a la realidad, lo que es posible conocer; (b) epistemológica, relacionada con la naturaleza de la interacción entre el sujeto que conoce y el objeto que puede ser conocido y, en consecuencia, la visión que debe asumir el investigador respecto a su objeto de estudio y (c) metodológica, tiene que ver con la forma como el investigador puede proceder para hallar el conocimiento de aquella realidad que cree puede ser conocida (d) axiológica asociada a los valores morales, éticos, estéticos y espirituales más intrínseco del individuo lo cual se manifiesta en su comportamiento.

Desde la perspectiva de paradigma de Khun (ob.cit.), la investigación se orienta por un modelo que brinda en sí mismo lineamientos a seguir, en cuanto a forma de observar el mundo, de explicarlo, comprender su realidad. Como perspectiva aborda dimensiones ontológicas, epistemológicas, metodológicas y axiológicas.

Se considera desde la perspectiva ontológica todos los elementos que permiten definir una relación de comunicación en los espacios virtuales donde el mediador o profesor permite la construcción de conocimiento y los obstáculos que se presentan para el logro de los contenidos. Es por ello que se concibe esa relación como un hecho social donde los sujetos son considerados desde sus propias habilidades para relacionarse con otros actores y con su entorno para la construcción del conocimiento, en función de sus experiencias y la realidad que lo rodea, en tal sentido cada uno de ellos aportará información diferente y rica en experiencias particulares que se articularán con los aportes de todos los participantes de tal manera que para la investigación cualitativa interpretativa por lo general resulta subjetiva, dinámica, múltiple, abierta, vivencial y compleja.

Se aborda la investigación desde lo epistemológico a través del Paradigma Interpretativo orientando la ruta metodológica y el análisis a objeto de la construcción del conocimiento geográfico en entornos virtuales de aprendizaje sustentado en la creatividad. Se consideró al profesor como una persona que tiene la responsabilidad de promover la construcción de conocimiento que incluye y valora las formas como se produce el mismo, es oportuno indicar que tal concepción varía según la noción de realidad, por ello se busca que el profesor tenga la disposición de brindar herramientas para la construcción del conocimiento a partir de estrategias para administrar contenidos especialmente de los materiales y programas pedagógico que le presta al profesor su peculiar forma de entender los problemas de su actividad profesional.

En este sentido este estudio estará enmarcado bajo un enfoque cualitativo-interpretativo, apoyada en una investigación de campo. Para Taylor y Bogan (1987) en la metodología cualitativa, se habla de escenarios, estos sugieren la idea de la

presencia de actores que interactúan, en el supuesto de “lo que la gente dice y hace, es producto del modo en que define su mundo”.

Para fundamentar el enfoque cualitativo Creswell (1994) señala:

El procedimiento para realizar un estudio cualitativo incluye el mencionar los supuestos de los diseños cualitativos, indicando los tipos específicos de diseño, la reflexión sobre el rol del investigador, la discusión acerca de la recolección de datos, el desarrollo de los procedimientos de registro, la identificación de los procedimientos de análisis de datos, especificación de los pasos para la verificación y el punteo de los resultados narrativos del estudio.

Es por ello que la ruta metodológica se definió a partir de los siguientes elementos:

1. La investigación se llevó a cabo en donde sucede el evento, es el caso del ciberespacio como el lugar donde se presentan diferentes interacciones de grupos sociales; aunado a lo planteado por Taylor y Bogdan (1996) los cuales señalan que el escenario ideal para la investigación es aquel donde el observador tiene más fácil acceso, establece una buena relación inmediata con los informantes y recoge datos directamente relacionados con los intereses investigativos.

2. La responsabilidad de recabar la información es del investigador.

3. Los hallazgos emergentes son producto de un proceso de descripción a partir de palabras de los informantes clave y transcritos según sus expresiones.

4. El eje central de la investigación reposa en las entrevistas que fue producto de un proceso dinámico donde los actores a través de entornos virtuales establecieron las formas cómo ellos construyen el sentido de su experiencia, como se sienten y como expresan su conocimiento Geográfico en diversas universidades Latinoamericanas.

5. Los hallazgos son el resultado de cómo los actores observan el fenómeno en tiempo actual, por lo tanto el interés está en develar la construcción del conocimiento geográfico en entornos virtuales de aprendizaje sustentado en la creatividad.

6. Los datos se interpretan de lo singular a lo general desde la óptica de la experiencia de cada profesor en su desempeño diario.

7. Los hallazgos emergen de las interpretaciones realizadas de las fuentes documentales de los profesores en su quehacer investigativo ya que su conocimiento queda plasmado y puede ser observado a través del intercambio de opiniones en entornos virtuales.

8. El análisis que se realiza a la información es del tipo inductivo en pro de lograr la interpretación de una realidad plural, lo que permite que la teoría se desarrolle de manera progresiva, negociando los significados y las comprensiones con los participantes.

Se considera importante los entornos virtuales de aprendizaje a partir del significado de los profesores en el énfasis de comprender la acción humana, de los procesos de construcción de significados y relación de ellos en significación con sentido, en el entendido que dichos actores son los que ejecutan sus acciones, viven lo que hacen, saben lo que hacen, cuándo, por qué y dónde de sus acciones, lo que explica la dimensión epistemológica.

En la dimensión metodológica, se emplea de la Teoría Fundamentada el Método Comparativo Continuo (MCC) para interpretar relaciones que subyacen en una realidad específica, se formula una teoría a partir de los hallazgos que se obtienen en campo empírico del desempeño en este caso de los profesores de diversas universidades latinoamericanas donde la enseñanza de la geografía define su prácticas pedagógica. A partir del significado de las acciones que realizan en sus procesos de interacción social con sus estudiantes en el entorno virtual, se otorga connotaciones que se aprenden y se dan en su experiencia social interactiva y así alcanzar una teoría emergente de tal situación a partir de las fuentes.

Desde la perspectiva del paradigma interpretativo para conocer el objeto de investigación, por ser parte de las bases epistemológicas de la Teoría Fundamentada, considerando que las significaciones sociales son producto de las interacciones de los participantes lo que a su vez forma el comportamiento humano, se asumen las

premisas que sustentan para Popper (1992) quien plantea que existen dos tipos de conocimientos: el subjetivo, que presupone la existencia de un sujeto cognoscente, y el objetivo articulado en teorías publicadas en revistas y libros disponibles en bibliotecas.

Estos dos tipos de conocimiento están presentes a su vez en tres mundos: El “mundo uno”, que es el mundo físico; “el mundo dos” que corresponde al mundo de las experiencias conscientes; y el “mundo tres” constituidos por los contenidos lógicos de los libros, bibliotecas, computadoras. La tesis central de Popper con respecto a los tipos de conocimiento y a los tres mundos es que casi todo el conocimiento subjetivo (conocimiento del mundo) depende del mundo tres (Popper, 1992). A esta afirmación, se agrega que no sólo dependen del mundo tres, como tal, sino de las formas de interacción y mediación que se desarrollen desde los mundos tres (las organizaciones de conocimiento), para potenciar en los sujetos mapas de pensamiento y acción, para expandir sus estructuras cognitivas.

En función de lo anterior el planteamiento metodológico interpretativo cualitativo apoyado por la Teoría Fundamentada y su método permitió emerger una teoría como producto final a partir de los siguientes aspectos:

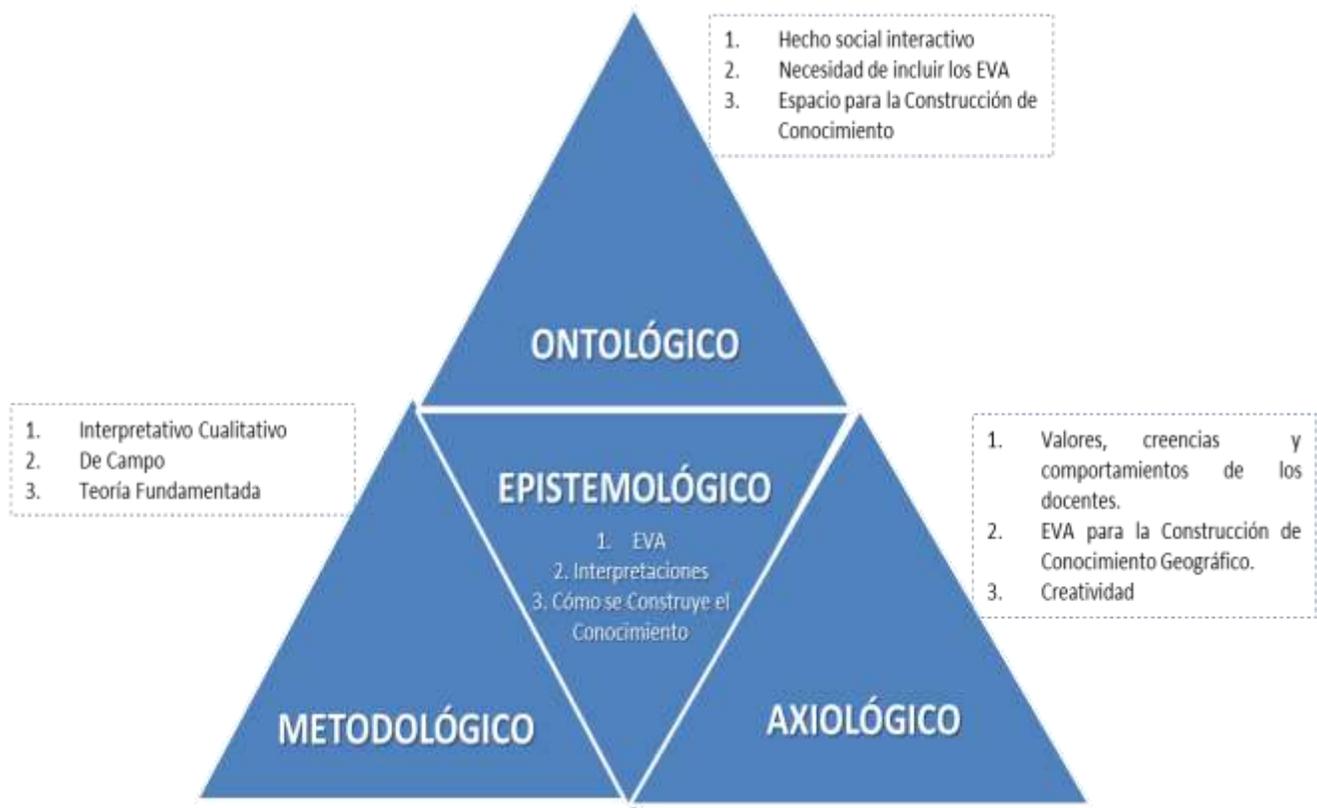
1. La realidad investigada, desde los referentes de las categorías estudiadas como lo fueron: EVA, construcción del conocimiento, cognoscitivo, pedagógico, enmarcadas en las subcategorías de estrategias y contenidos, acciones sistemática para la construcción del conocimiento Geográfico.

2. Los hallazgos como teorización emergente de este estudio que se pueden visualizar en el capítulo IV, son resultados de las percepciones de los informantes clave en función de; la construcción del conocimiento a partir de entornos virtuales, saber Geográfico como un constructo social, y la consideración del aprendizaje desde la postura pentadimensional investigativa, de igual forma los hallazgo presentados son producto de la realidad y la verdad contemplada.

Finalmente, desde el punto de vista axiológico la acción investigativa se compromete con los valores en cuanto a que en sí misma la investigación se ve

influenciada por los propios valores investigativos desde el mismo momento que se selecciona el problema de estudio, luego los valores se hacen presente al seleccionar el paradigma que la guía hacia el problema, siguiendo la influencia de valores en la elección de la teoría que orienta la recolección y el análisis de los datos para su posterior interpretación en este caso siguiendo el paradigma interpretativo.

A continuación se presenta una síntesis de las dimensiones abordadas en la investigación y que emerge a partir de la construcción investigativa de la autora:



**Gráfico 4. Dimensiones en la investigación.** Elaborado por la autora.

### *Método de la Investigación*

En relación al método, Sandín (2003) considera como la investigación cualitativa abarca estudios que desarrollan objetivos de comprensión de fenómenos socioeducativos y transformación de la realidad, utiliza métodos orientados a la comprensión (investigación etnográfica, estudio de casos, teoría fundamentada, estudios fenomenológicos, fenomenología, estudios biográficos, etnometodología) al cambio y a la toma de decisiones (investigación-acción –participativa, cooperativa-, investigación evaluativo (participativa, democrática, entre otras.).

La mediación bajo entornos virtuales del aprendizaje como plataforma para la construcción del conocimiento en lo Geográfico implica el uso de métodos acordes con esa realidad virtual. En consecuencia la etnografía virtual como método en un escenario virtual permite buscar significados y formas de actuación social mediante un análisis inductivo, producto de la observación, formas de vida, interacciones y hasta convivencia con las personas seleccionadas para el estudio en particular. Es por ello que Hine (2000) expresa:

Como se puede ver, las perspectivas metodológicas para el estudio de los contextos virtuales han variado extensamente. La etnografía mantiene un interés especial por el estudio de "lo que la gente hace" con la tecnología y, una vez que interpretamos el ciberespacio como un lugar en el que se actúa (p.37).

En consecuencia, las experiencias pedagógicas desarrolladas en entornos virtuales tiene su validez en la medida que las observaciones sean producto del desempeño de sus funciones y actividades demandadas de su rol como profesor, por tanto se empleó como método la Etnografía virtual por los espacios donde se lleva a cabo la acción del profesor lo que resulta de interés para la investigadora.

En este sentido, Hine (2000) propone algunas consideraciones necesarias para el abordaje de la etnografía virtual y en función el interés investigativo se asumen los siguientes postulados:

1. Aborda el estudio a partir de las actuaciones y las interacciones en cuanto patrón de comportamiento de los integrantes del grupo que comparte la cultura en el proceso de aprendizaje.

2. Puede ser parcialmente concebida como una “respuesta adaptativa y plenamente comprometida con las relaciones y conexiones, y no tanto con la locación, a la hora de definir su objeto” (p. 20).

3. En estos ciberespacios surgen las cibercultura, lo que requiere de la ciberantropología y es por ello que el precitado autor plantea:

La popularidad del enfoque etnográfico para comprender los fenómenos virtuales se debe, en parte, a la facilidad de acceso en este campo de estudio por parte de los académicos cada vez más sujetos a sus mesas de trabajo. En estos días en que resulta tan difícil encontrar el tiempo necesario para realizar estancias prolongadas en lugares físicos para plasmar el trabajo de campo etnográfico, Internet se ha vuelto asequible desde prácticamente cualquier oficina y en cualquier momento (p.35)

En consecuencia la ventaja para este el estudio del uso del método de etnografía virtual, está precisamente que se realiza a través de un abordaje mayoritariamente calológico, en cuanto al procedimiento inmerso en la etnografía virtual que presenta carácter emergente, adicionalmente por ser en sí misma apegada al contexto donde se desarrolla, “...adaptativa que reflexiona precisamente alrededor del método” (Hine, 2000, p. 23).

En función de lo anterior los principios de la etnografía virtual adoptados para la presente investigación, son los señalados por Hine (2000):

1. La posibilidad de volver en el tiempo a revisar eventos del pasado plantea oportunidades muy atractivas para el estudio etnográfico.

2. Las notas de campo, grabaciones y fotografías tienen una larga historia en tanto registros de información sobre eventos que permiten al investigador revisar, reconsiderar y afinar sus observaciones.
3. También sirven al etnógrafo para presentar a su audiencia algunos aspectos del campo de manera relativamente directa (no mediada). Dado que los métodos para recoger datos son ineludiblemente selectivos, es común experimentar cierta ansiedad por no escribir o registrar "la situación real"
4. El investigador, en este sentido, sabe que lo que escribe o graba en el calor de un momento determinado durante su trabajo de campo puede alcanzar una mayor significación más adelante, sobre todo cuando sea cotejado con la experiencia general de la vivencia en el lugar.
5. Una implicación personal más activa requiere que el investigador interactúe con los participantes, más que merodear o descargar archivos en Internet. Pasar de analizar pasivamente discursos a verse activamente implicados e implicadas en su producción es un cambio que sostiene una comprensión más profunda de la construcción del sentido.

### ***Teoría Fundamentada y su Método de Comparación Continua (MCC),***

La Teoría Fundamentada se desarrolla a partir de una continua comparación de incidentes, de la elaboración de datos y de sus análisis; procesos a partir de los cuales se construyen conceptos, categorías, proposiciones, propiedades e hipótesis acerca de la problemática en estudio. En consecuencia, se adopta la Teoría Fundamentada y su Método de Comparación Continua (MCC), para llevar a cabo las categorías e igualmente se apoya en Pandit, (1990) para la fase de definición de categorías.

Para realizar esta investigación, se ha decidido hacer una integración metodológica de las ideas de Glaser y Strauss (1967), Pandit (1996) y Strauss y Corbin (1998). A su vez, Glaser y Strauss (ob. cit.) coinciden con la metodología original y con la presencia de un número de procedimientos que han sido

reestructurado y han evolucionado: todos esos aspectos se han considerado en esta investigación. Además, se destaca el uso de memorandos en la metodología, ya que esta técnica facilita el tránsito desde la descripción hacia un nivel teórico a través de la interpretación conceptual de la información obtenida. Entre las discrepancias, vale mencionar que para Glaser, los procedimientos son un conjunto de principios y prácticas flexibles, generadas por las realidades sociales de los informantes.

Al respecto Sandín (2003) dice que al asociar métodos tales como los orientados a la comprensión y los vinculados al cambio y a la toma de decisiones, es factible asociarle un método relacionado con la comprensión como es la teoría fundamentada, la cual emerge desde la información recabada, utiliza una serie de procedimientos que a través de la inducción, crea una teoría explicativa de un determinado fenómeno estudiado.

Las teorizaciones que resultan de la investigación cualitativa son de carácter emergente, se construyen en la medida en que avanza la investigación, así se adoptó la Teoría Fundamentada, recurriendo para ello a la aplicación de técnicas de documentación, entrevista en profundidad y observación para la captura de los datos que fueron procesados con la ayuda del Software para el análisis cualitativo ATLAS/ti, cuyo enfoque fue develar y construir teorías, conceptos y proposiciones a partir de la información suministrada en la investigación de campo y no de supuestos a priori, de otras investigaciones o marcos teóricos existentes Glaser y Strauss (ob.cit) desarrollaron el enfoque de la Teoría Fundamentada y su Método de Comparación Continua (MCC).

Más tarde Strauss y Corbin (ob. cit) argumentan que dicho enfoque es un método que se usa para construir teorías a partir de los datos procesados o elaborados del contexto del área problemática y permite comprender los puntos de vista de los actores o participantes en el proceso. En el mismo orden de ideas, los datos para Glaser se obtienen sin esquemas preconcebidos. La situación problemática se establece como un subproducto natural de la codificación y la comparación constante. Para Strauss y Corbin (ob. cit), el producto resulta de una codificación que incluye la

condición causal. La validación del conocimiento se fundamenta en la confrontación de la teoría generada o emergente con las teorías existentes o vigentes.

Este método se lleva a cabo por estadios o etapas, el primero de ellos se realiza la comparación de incidentes y su categorización en la primera lectura del escrito de las respuestas obtenidas producto de la entrevista en profundidad, en la cual para cada incidente se asignan tantas categorías como sea necesario, comparándolos con nuevos incidentes, agrupando en categorías existentes o creando unas nuevas, esta codificación se da en los datos brutos y se van comparando en la misma categoría del mismo grupo o en la misma categoría con otros grupos. En la segunda etapa se integran categorías y propiedades que se etiquetan en la codificación y van formando el núcleo de la teoría emergente, se origina un conocimiento propio de las mismas. La tercera etapa se enfoca en la conceptualización teórica, se reduce la lista de categorías y paralelamente se va dando sentido en la escritura teórica en la forma de teoría sustantiva que emerge, hasta llegar a la última que consiste en la escritura de los referentes conceptuales.

En esas etapas se da el proceso de codificación en sus tres niveles, abierta, axial y selectiva. Se compara constantemente, como característica diferenciadora del método comparativo continuo, a efecto de maximizar diferencias para tener mayor posibilidad de encontrar nuevas categorías y así alcanzar oportunamente los niveles de saturación (gráficos del 6 al 9 y anexo D).

Para lograr el propósito de esta investigación, se considera la propuesta de Teoría Fundamentada con la incorporación de la Matriz Condicional/consecuencial de Strauss y Corbin (ob. cit). Para el procedimiento para llevar a cabo la investigación, estuvo conformado por Fases de Accionar referidos a:

1. **Fase de accionar I.** La recogida de información a través de las técnicas de investigación como: la entrevista y el testimonio focalizado.
2. **Fase de Accionar II.** La utilización del "Método Comparativo Continuo (MCC)", integración de categorías y sus propiedades, asumido para el análisis e interpretación de la información a través del establecimiento de la

codificación abierta, axial (matriz condicional–consecuencial y “muestreo teórico”) y selectiva.

3. **Fase de Accionar III.** Articulación, esbozo y argumentación coherente de la aproximación y delimitación teórica que emerge. Esto según lo planteado por González (2003), Taylor y Bogdan (1996).

En este sentido, el investigador debe asegurar que la comparación constante especifique el proceso, la teoría debe presentarse sólo cuando todo el conjunto de categorías se hayan saturado. La literatura incorporada a la teoría generada debe ser relevante, e introducirse en el texto como si se tratara de otro aspecto más de estudio, utilizándose como refuerzo, la ilustración, ejemplos o enriquecimiento de la teoría generada.

#### *Procedimiento para Interpretar y Analizar la información*

La primera fase de accionar (la *recogida de información*) incluyó el acercamiento a los actores sociales o informantes clave, seleccionados de acuerdo a los criterios establecidos previamente; fueron entrevistados, algunos observados y adicionalmente algunos generaron testimonios escritos acerca de la comprensión que tenían del fenómeno en estudio (Testimonio Focalizado).

La segunda fase (*análisis e interpretación de la información*) permitió el análisis de los hallazgos aportados por los informantes clave del estudio, a través de la Teoría Fundamentada (TF) con el “*Método Comparativo Continuo (MCC)*” de Strauss y Corbin (1998). Para ello, se realizó el ordenamiento de la información, la codificación (abierta, axial y selectiva) y finalmente, la reflexión analítica para argumentar la aproximación teórica que emergió.

Finalmente, el tercer período investigativo, contempló el proceso de generación de la tesis o producción de conocimientos, considerando los aspectos formales de una construcción teórica.



**Gráfico 5. Esquema procedimental.** Elaborado por la autora.

### *Escenario y participantes de la investigación*

#### *Escenario*

El escenario de la investigación, se encuentra representado por el espacio que donde se desarrollan relaciones conflictivas y/o armónicas dentro de un grupo social, estos interactúan en búsqueda de soluciones prácticas a sus problemas o a mecanismos que fortalecen sus bondades. En este sentido y como se ha planteado anteriormente, se concibe el ciberespacio como el lugar donde se presentan diferentes interacciones de grupos sociales; aunado a lo planteado por Taylor y Bogdan (1996) los cuales señalan que el escenario ideal para la investigación es aquel donde el observador tiene más fácil acceso, establece una buena relación inmediata con los informantes y recoge datos directamente relacionados con los intereses investigativos, pero a su vez manifiestan que cuando el investigador está directamente involucrado en un escenario probablemente vea las cosas desde un solo punto de vista, debe

entonces aprender a considerar que su visión de la realidad es sólo una entre muchas posibles perspectivas del mundo.

Tomando en consideración lo anteriormente expuesto, para este estudio se consideraron, contactaron y entrevistaron diferentes expertos del Conocimiento Geográfico en diversas universidades Latinoamericanas tales como: Universidad Nacional de Colombia, Universidad de Sao Paulo, Universidad Federal Do Rio de Janeiro (Brasil), Pontificia Universidad Católica de Valparaíso (Chile), Universidad Nacional de la Plata (Argentina), Universidad de Costa Rica para poder obtener una visión mucho más amplia sobre la situación estudiada, de igual forma se seleccionaron algunas universidades venezolanas entre ellas: Universidad de los Andes (ULA), Universidad Central de Venezuela (UCV) y Universidad Pedagógica Experimental Libertador (UPEL) específicamente el departamento de Geografía e Historia del UPEL PMJMSM por ser el lugar de desempeño de la investigadora lo cual permitió un mayor acceso, comunicación inmediata con los informantes y recoge datos directamente relacionados con los intereses investigativos de primera mano.

Al seleccionar los informantes de la investigación, se tomaron en cuenta la accesibilidad con los expertos, el grado de participación y el acercamiento con la realidad tratada. Se consideraron como informantes clave a los profesores del área de geografía de cada una de estas instituciones, con actitud positiva a la participación, apertura, conectividad y adicionalmente, que suministraran información significativa para el desarrollo de la investigación.

### ***Crterios Utilizados en la Selección de los Informantes Clave***

Los informantes clave deben ser intencionalmente seleccionados a partir del muestreo teórico el cual, de acuerdo con Taylor y Bogdan (1987) y Glaser y Strauss (1967) es el procedimiento mediante el cual los investigadores escogen conscientemente casos adicionales a estudiar de acuerdo con el potencial para el desarrollo de nuevas interpretaciones o para refinar y expandir las adquiridas, para el

desarrollo de este trabajo se revisaron minuciosamente cada una de las universidades donde se imparten cátedras de geografía y se logró acceder a los diferentes bancos de profesores y expertos del área a través de las páginas webs de las instituciones y los correos de los mismos, para concertar citas virtuales para el desarrollo de las entrevistas a través de diferentes herramientas de la Web 2.0 como video llamadas, chats, entre otros.

Diversos pueden ser los criterios para la selección de los actores sociales de la investigación en aras de promover un denso esbozo teórico, que posteriormente sustente investigaciones en el ámbito educativo. A tal fin, para la escogencia de los mencionados criterios, se tomó la premisa básica propuesta por Sandín (2003), al expresar que “cualquier criterio debe ser heurístico, su aplicación debe basarse en asunciones tácitas y siempre cuestionables...” (p. 193).

En otras palabras, el investigador debe establecer criterios propios de su investigación y perfectamente concretos, que se puedan contrastar adaptados a la realidad y su contexto temporo - espacial es por ello que al considerar los entornos virtuales como un espacio que caracteriza el acontecer diario no podía dejarse de lado para la selección de los informantes clave y la posterior recolección de la información. En tal sentido, se propusieron los siguientes criterios para la escogencia de los informantes clave:

1. Partiendo desde la perspectiva geográfica local, se seleccionaron dos (2) docentes de geografía del UPEL PMJMSM.
2. Desde la perspectiva Nacional, se indagó en las diferentes páginas Webs de las universidades venezolanas las diferentes facultades donde se administrara el área de conocimiento geográfico y donde se pudiera acceder a la información del banco de profesores, por lo cual se seleccionaron la UCV y la ULA.
3. En el ámbito Latinoamericano, se consideraron universidades de la Región donde se administrara geografía como parte del pensum de

estudio de diferentes carreras, para tal fin se revisaron los campus virtuales de cada una de las universidades, seleccionando seis (6) de ellas y se realizó el contacto con por lo menos dos (2) profesores con trayectoria y relacionados con el área de conocimiento, asimismo con sentido de compromiso y responsabilidad hacia sus asignaciones académicas y sentido de pertenencia con su carrera docente.

### ***Recolección de Información***

La recolección de la información se realizó a través de las técnicas de las entrevistas y el testimonio focalizado. Para la recolección de información es conveniente admitir que la elección del método de investigación debe estar determinada por los intereses de la misma, las circunstancias del escenario y/o de las personas a estudiar y las limitaciones prácticas que enfrenta el investigador.

### ***Entrevista***

En el caso particular de la metodología cualitativa se producen e interpretan datos descriptivos: las propias palabras de las personas, habladas o escritas y la conducta observada en algunos casos.

Las palabras habladas o escritas y la conducta observada producen datos descriptivos propios de la metodología cualitativa. Las técnicas constituyen el conjunto de mecanismos, medios o recursos dirigidos a recolectar, conservar, analizar y transmitir los datos de los fenómenos sobre los cuales se investiga. Por consiguiente, las técnicas son procedimientos o recursos fundamentales de recolección de información, de los que se vale el investigador para acercarse a los hechos y acceder a su conocimiento (Abril, 2010). A su vez se agrega que algunas de las técnicas de investigación, dirigidas a recoger información primaria son según Abril (ob. cit.) la observación y la entrevista.

En tal sentido se empleó la entrevista pues ésta fue contemplada como la fuente de información más ideal acorde a la metodología seleccionada y acorde en cuanto a la vertiente del interrogar. Es evidente la inmersión en la realidad social que el investigador efectúa con la entrevista no es tan profunda como la realizada con la observación participante. Con la entrevista el investigador no pretende entrar en el mundo estudiado hasta el punto de alcanzar la identificación que le permita verlo con los ojos de sus personajes. El objetivo último es acceder a la perspectiva del sujeto estudiado: comprender sus categorías mentales, sus interpretaciones, sus percepciones y sus sentimientos, los motivos de sus actos como construye su propio conocimiento.

En este orden de ideas, se realizaron una o varias entrevistas a los profesores de geografía de seis universidades latinoamericanas y tres venezolanas (Anexo A), de igual forma se empleó la entrevista grupal, que enfatiza la interacción entre los participantes sobre la interacción del moderador con los participantes (Morgan, 1997) con dos profesores del departamento de Geografía e Historia de la UPEL PMJMSM. Comúnmente están conformados por participantes con antecedentes similares quienes serán seleccionados para responder un conjunto de preguntas en un escenario moderado (Mayan, 2001).

### ***Testimonio Focalizado***

En relación con el testimonio focalizado, González y Hernández (1999) expresan que “es una técnica sencilla que consiste en solicitar a las personas que han vivido determinadas experiencias, las expresen mediante un testimonio escrito” (p. 3). Este testimonio escrito, permitió a los informantes claves de la investigación expresar sus propios puntos de vista, respecto a la visión que tienen sobre Construcción del Conocimiento Geográfico, entornos virtuales y creatividad concepciones de profesores de geografía a nivel local, nacional y Latinoamericano (Anexo B y C).

Es por ello, que la escogencia de esta técnica para la investigación fue valiosa, al aportar información relacionada con las experiencias o vivencias

de los informantes clave. Esta técnica permite, a través del discurso escrito, que el actor social pueda exponer libremente sus posturas y argumentos, referidos al desarrollo de una temática en particular.

### **Elementos para la Evaluación de la Investigación**

En la investigación cualitativa la realidad social es única y dependiente del contexto, por ello irreplicable. En este sentido, según Guba y Lincoln (1985) los criterios generalmente utilizados para evaluar la calidad de un estudio cualitativo son la credibilidad, la auditabilidad y la transferibilidad.

La credibilidad está asociada a la certeza del resultado de una investigación para las personas que fueron estudiadas y para otras personas que han experimentado o estado en contacto con el fenómeno investigado. La misma se consigue cuando el investigador, a través de observaciones y conversaciones prolongadas con los participantes en el estudio, recolecta información que produce hallazgos que son reconocidos por los informantes como una verdadera aproximación sobre lo que ellos piensan y sienten.

En relación a la auditabilidad, Guba y Lincoln (Ob. Cit.) plantean que se refiere la habilidad de otro investigador de seguir la pista o la ruta de lo que el investigador original ha hecho. Por ello, es necesario un registro y documentación completa de las decisiones e ideas que el investigador haya tenido en relación con el estudio. Esta estrategia permite que otro investigador examine los datos y pueda llegar a conclusiones iguales o similares a las del investigador original, siempre y cuando tengan perspectivas similares.

Y por último la transferibilidad la cual según Guba y Lincoln (Ob. Cit.) se trata de examinar el nivel en que se ajustan los resultados en otro contexto. Para ello es necesario describir densamente el lugar y las características de las personas donde el fenómeno será estudiado. Por tanto, el grado de transferibilidad es una función directa de la similitud entre los contextos.

## CAPÍTULO IV

### HALLAZGOS EMERGENTES

La información recabada a partir de los informantes clave se interpretó con el propósito de develar las concepciones de profesores de geografía a nivel local, nacional y Latinoamericano en cuanto a la Construcción del Conocimiento Geográfico, entornos virtuales y creatividad. En este sentido la información recabada producto de la entrevista y la observación se organizó a partir de:

1. **Fase de accionar I.** La recogida de información a través de las técnicas de investigación como: La observación en escenario virtual, la entrevista y el testimonio focalizado.
2. **Fase de Accionar II.** La utilización del “Método Comparativo Continuo (MCC)”, integración de categorías y sus propiedades, asumido para el análisis e interpretación de la información a través del establecimiento de la codificación abierta, axial (matriz condicional-consecuencial y “muestreo teórico”) y selectiva.
3. **Fase de Accionar III.** Articulación, esbozo y argumentación coherente de la aproximación y delimitación teórica que emerge. Esto según lo planteado por González (2003), Taylor y Bogdan (1996). En este sentido, el investigador debe asegurar que la comparación constante especifique el proceso, la teoría debe presentarse sólo cuando todo el conjunto de categorías se hayan saturado. La literatura incorporada a la teoría generada debe ser relevante, e introducirse en el texto como si se tratara de otro aspecto más de estudio, utilizándose como refuerzo, la ilustración, ejemplos o enriquecimiento de la teoría generada.

El tratamiento de los hallazgos se realizó con base a lo planteado en la Teoría Fundamentada y según Glaser (1992), contempla tres pasos *recogida de información*, utilización del “Método Comparativo Continuo (MCC) y la articulación, esbozo y argumentación coherente. Asimismo se utilizó como método de procesamiento el Método Comparativo Constante (MCC).

Para cumplir con lo establecido, luego de contactar a los informantes clave y recolectar la información, primeramente se realizó la transcripción de las entrevistas, y de los testimonios focalizados, luego se procedió a realizar la primera interpretación de la información a través de la codificación abierta y o protocolos, para así categorizar los hallazgos a través de notas iniciales.

Posteriormente, se desarrolló un proceso de comparación, integración y combinación de las categorías, subcategorías y la información de los participantes, con la finalidad de hacerlas más explícitas y reducirlas para permitir la generación de constructos cumpliendo así con el primer protocolo. Seguidamente, partiendo del proceso de comparación y análisis sistemático de los hallazgos, los mismos se relacionaron y se divergieron las teorías presentadas en la fundamentación teórica lo cual permitió un enriquecimiento del conocimiento a través del protocolo dos. Finalmente y en atención a los objetivos propuestos en la investigación y a las categorías y subcategorías emergentes, se ordenó la información obtenida y se presenta en mapas de análisis por dimensiones a partir de:

1. Construcción de Conocimiento. (CC)
2. Construcción del Conocimiento Geográfico. (CCG)
3. Creatividad.(CRE)
4. Virtualidad.(VIR)
5. Creatividad y virtualidad.(CREVIR)
6. Construcción del Conocimiento Geográfico y virtualidad. (CCGVIR)

#### Cuadro 4.

#### Información de los profesores sobre la dimensión Construcción del Conocimiento.

| CATEGORÍA      | SUBCATEGORÍA | Información de los participantes  |
|----------------|--------------|---|
| Constructo     |              | Como constructo<br>Es un constructo, que se logra a lo largo de la vida.  |
| Experiencia    | Empirismo    | Conjunto de experiencias significativas<br>Se pretende valido a través de métodos empíricos.  |
|                | Hacer        | Saber hacer<br>Pero también es hacer.<br>Es hacer y del saber hacer.  |
|                | Actuar       | Acción  |
| Entorno        | General      | Entre toda la sociedad.<br>Trasmitiendo nuestros padres, nuestro entorno.<br>Es parte cultural.<br>Del intercambio de las relaciones culturales.  |
|                | Regional     | Se aprende en cada entidad, particularidad, en cada región.   |
|                | Local        | Experiencia territorial de las personas/comunidades.<br>Una idea compartida de forma comunitaria.   |
| Saber          | propio       | Conocimiento propio<br>Que tiene un sujeto<br>Es como un conjunto de saberes<br>Hay conocimientos que son propios.  |
|                | Científico   | Comúnmente ha sido borrada por el conocimiento científico<br>Generar información de manera sistemática<br>Apoyado en el método científico<br>Puede ser un conjunto de temas<br>Tiene su ciencia<br>Capacidad de comprensión racional                          |
|                | Cotidiano    | Se construye cotidianamente<br>Sobre aquello que les rodea<br>Con el tiempo se va validando hasta constituir<br>Podía ser informal<br>A veces no es un conocimiento científico.<br>Se aprende a lo largo de la vida.<br>Establecer relaciones entre las cosas |
|                | Transmisión  | Podía ser formar<br>Puedes transmitirlo.<br>Se adquiere a través de la enseñanza  |
|                | Reflexión    | Como la reflexión que surge a partir de la...   |
| Ente abstracto |              | Es un ente abstracto.   |

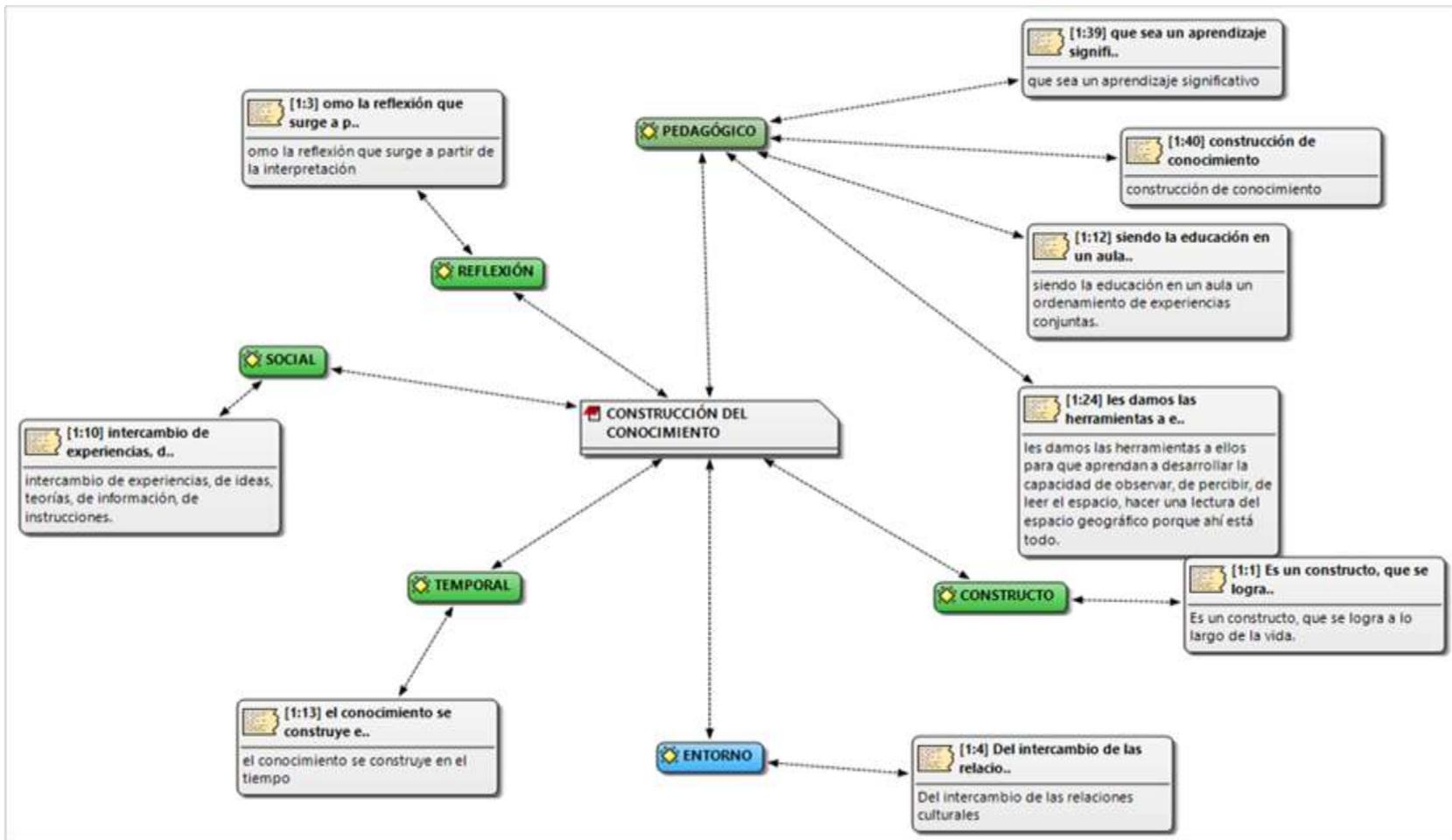


Gráfico 6. Dimensión Construcción del Conocimiento

En atención a la información presentada en el cuadro 4 relacionada con la dimensión *Construcción de Conocimiento*, considerando lo señalado por los actores sociales, se encontró que los profesores asocian a la construcción de conocimiento con las categorías: social, experiencia pedagógico, temporal cognitivo y constructo. En este sentido al asociarlo con lo planteado por Espinoza (2005) quien indica que esta “construcción se realiza todos los días y en casi todos los contextos de la vida, depende de la representación inicial que se tiene de la nueva información y de la actividad externa o interna que se desarrolla al respecto” (p.109).

En este sentido al desarrollar cada una de las categorías y sub categorías se tiene que la primera de ellas es social, lo cual se traduce que la construcción del conocimiento no puede ser de manera aislada y se evidencia en el frase: *la construcción de conocimiento se propicia cuando se comparten conocimientos de manera colectiva, intercambiando experiencias, ideas, teorías, de información, de instrucciones*. Uno de los factores con una marcada influencia sobre la Construcción de Conocimiento, sin duda es el entorno social, el contexto o ambiente en el que se desenvuelven las personas cuando aprenden, se educan o realizan alguna actividad de tipo cognitiva.

Este aspecto es sin duda determinante para que una persona pueda desarrollarse de manera íntegra y correcta en los ámbitos laborales y educativos, por lo que es necesario que el entorno de un individuo actúe de manera positiva debido al importante rol que viene a desempeñar en el aprendizaje de las personas. (Quezada y Pardo, 2018) Lo que evidencia el carácter colaborativo y relacional de las sub categorías emergentes.

La siguiente categoría es *Experiencia*, como en la dimensión anterior del cuadro 4 que también se encuentra esta categoría empieza a darse la saturación teórica, ya que se evidencia la repetición de dicha categoría.

La categoría *pedagógico* emerge como la concepción donde la construcción de conocimiento se desarrolla a través de la interacción de estudiantes y profesores en un entorno que por lo general es el aula. Las prácticas educativas que constituyen el punto focal de cualquier relación socioeducativa. Por eso es posible afirmar que la

construcción de conocimiento pedagógico se genera y deriva de prácticas complejas (Ucar, 2017).

En cuanto a la categoría *Cognitivo* es considerado como un proceso focalizado que depende de forma recíproca de los procesos sociales e individuales que intervienen en la construcción del conocimiento. Desde este enfoque se concibe que la construcción de conocimiento, el aprendizaje y el desarrollo tengan lugar en contextos sociales y culturales compartidos, que cambian constantemente y que inciden en la constitución cognitiva y en los procesamientos mentales de las personas.

Tanto los procesamientos cognitivos y afectivos autorregulados que aparecen en los momentos en que las personas aprenden, como los intercambios dinámicos en la utilización de artefactos y en el trabajo social y cooperativo que tiene lugar en una clase, así como los procesos de transferencia de conocimientos, están fuertemente influenciados por las características del contexto (Garello, Rinaudo y Donólo, 2010)

Ya en cuanto a las categorías *Temporal* es referido como el conocimiento se construye en el tiempo porque se trata de llegar a través de la educación que el ser humano consiga integrar el saber conocer, saber hacer, saber ser y el saber convivir; es decir, lograr lo óptimo del conocimiento y que este le sirve en todo los ámbitos en los cuales se tiene que desenvolver y contribuir a la sociedad crítica y creativamente.

En cuanto a la categoría *Constructo* que se conceptualiza el proceso mediante el cual se seleccionan, organizan y planifican los procesos de aprendizaje de manera creativa produciendo mejoras, cambios y transformaciones que responden a procesos planeados, que contribuyen a reorganizar el conocimiento (Godoy y Briceño, 2008).

#### **Cuadro 5.**

#### **Información de los profesores sobre la dimensión Construcción de Conocimiento Geográfico.**

| <b>CATEGORÍA</b> | <b>SUBCATEGORÍA</b> | <b>Información de los participantes</b>          |
|------------------|---------------------|--|
| Método           | Experiencia         | Se construye a partir de la contemplación del    |
|                  | Observación         | paisaje  |
|                  |                     | La imagen es muy importante                      |
|                  |                     | La imagen es esencial, yo no puedo dar una clase |

| Cont...     |                     |  |
|-------------|---------------------|--|
|             |                     | <p>de geografía si no tengo alguna imagen.<br/> La percepción es particular.<br/> colocar un video una imagen<br/> depende de la percepción del que la tomó.<br/> (IMAGEN)</p>   |
| Pedagógico  | Conocimiento        | <p>Que sea un aprendizaje significativo<br/> Una de las cosas fundamentales para la enseñanza de la geografía<br/> Otra cosa que beneficia muchísimo la enseñanza de la geografía el uso de la tecnología.<br/> Construcción de conocimiento</p>   |
| Cognitivo   | Actividades         | <p>El conocimiento geográfico se constituye a partir de la comprensión relacional del mundo<br/> Analizar e interconectar lo que dice la teoría<br/> Lograr analizar y aterrizar lo teórico con lo práctico o con lo cotidiano.</p>  |
| Estrategias | Procedimiento       | <p>... representaciones<br/> ... estudios de caso<br/> ... contacto con actores sociales en terreno<br/> ... síntesis de descubrimientos<br/> ..., la asignación de trabajos cortos,<br/> ... además de la discusión conceptual<br/> ... todas las estrategias<br/> ... deben enriquecer un plan curricular</p>                                  |
| Teoría      | Espacial y temporal | <p>... en el tiempo<br/> ... la geografía es la representación del espacio<br/> ... nos permite ubicarnos en tiempo y espacio socioculturales de un territorio<br/> ... al igual que una pintura<br/> ... noción de espacio<br/> ... de ciudad<br/> ... dinámica poblacional y dinámica económica<br/> ... de rasgos naturales de una región</p> |
| Ciencia     | Experimentación     | <p>Con qué se relaciona<br/> Cómo se interrelaciona con otros elementos<br/> La geografía es el estudio de las relaciones</p>  |

Cont...

---

Un cuerpo de conceptos entrelazados bajo cierta  
lógica.

Utilizando los pasos de método científico.

---

Tecnología

Virtualidad

Algo tan sencillo como un teléfono celular

A través de google mapas

La tecnología que es de uso común y barato

La tecnología

---

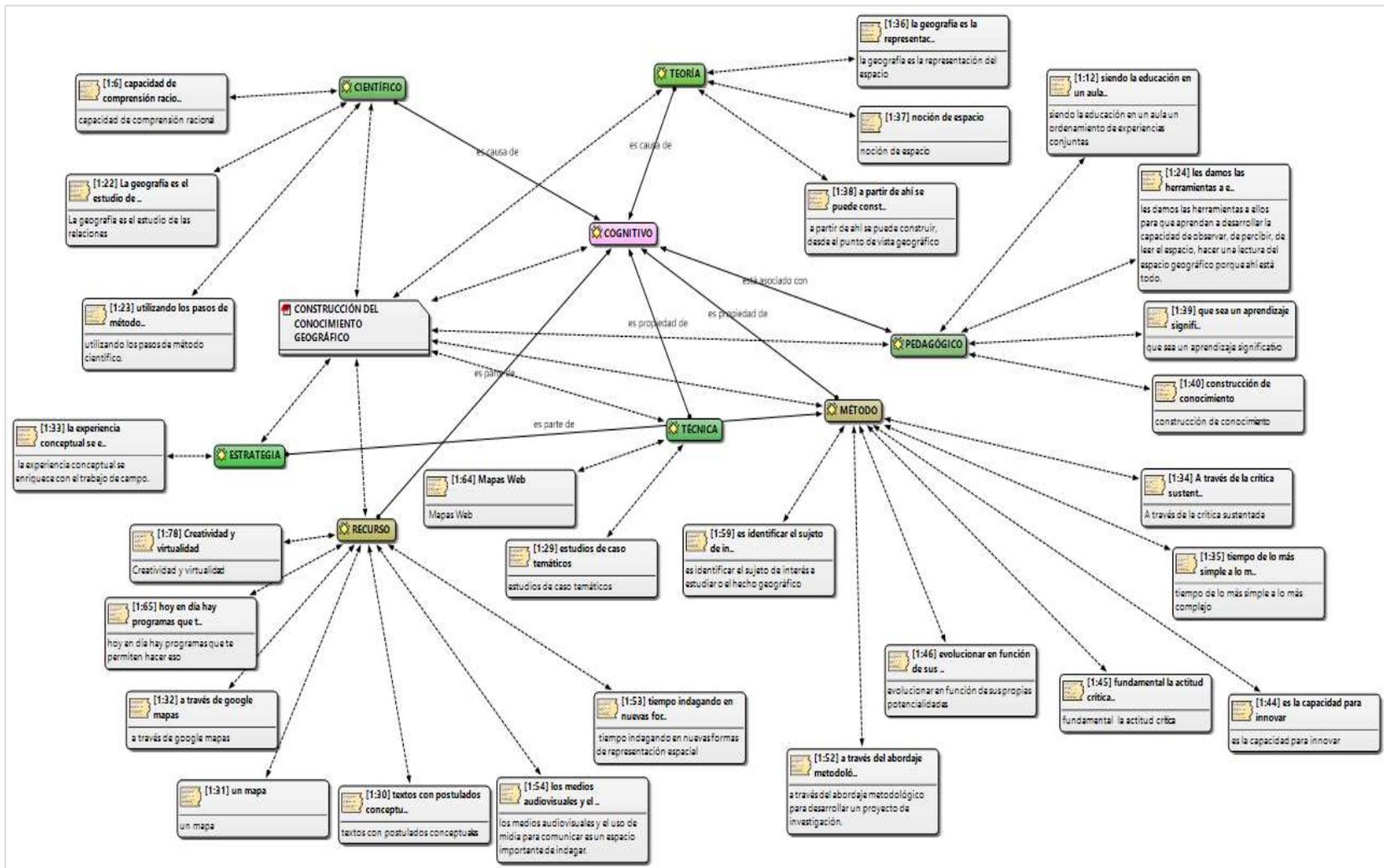


Gráfico7. Construcción de Conocimiento Geográfico.

En atención a la información presentada en el cuadro 5 relacionada con la dimensión *Construcción de Conocimiento Geográfico* dentro de la misma se encontraron las categorías: Método, pedagógico Cognitivo, estrategia, teoría, ciencia y tecnología, con las sub categorías experiencia, conocimiento procedimientos, temporal y espacial. Las categorías antes mencionadas reflejan la necesidad de abordar la geografía para la construcción de conocimiento geográfico. Pulgarin (2001) sostiene que, al estudiar estos procesos se pueden elaborar conceptos generales y específicos necesarios para la comprensión de la realidad (relieve, tiempo atmosférico, clima, bosque, cuenca hidrográfica, densidad de población, envejecimiento, migración, urbanización, desarrollo tecnológico, turismo, economía social, entre otros.). Ante todo hay que ofrecer la información diversa y los datos básicos para construir los conceptos

En consecuencia se evidencio postura de un profesor que participa activamente en construcción del conocimiento geográfico y del proceso de su propia construcción mediante los conceptos ordenadores que configuran la descripción articulada. Dentro de sus opiniones resalta la categoría pedagógico donde los profesores asumen posiciones tales como: “Que sea un aprendizaje significativo”, “Una de las cosas fundamentales para la enseñanza de la geografía”, “Otra cosa que beneficia muchísimo la enseñanza de la geografía el uso de la tecnología” En este sentido se puede inferir que no hay normas específicas para construir la realidad geográfica meramente a través de la observación, sino que también intervienen otros procesos como la creatividad, que pueden ser aprovechados en espacios virtuales.

En cuanto a la categoría estrategia está muy ligada a la subcategoría procedimiento lo cual implica que el profesor utiliza diversas estrategias para lograr construir el conocimiento y así ellos señalan;... “representaciones”, “estudios de caso”, “contacto con actores sociales en terreno”, “síntesis de descubrimientos”, “la asignación de trabajos cortos”, además de la discusión conceptual. Por lo tanto, es a partir de esta cosmovisión, cuando el profesor de geografía configura y aplica sus conocimientos, valores y creencias como principios y sentires que fungen como guía de orientación en su hacer cotidiano. Además, son estos últimos los que direccionan

la reafirmación su concepción sobre lo que ellos consideran ideal, correcto y pertinente.

Las categorías Teoría y Ciencia se encuentran estructuradas a partir de la subcategorías espacio, tiempo y experimentación respectivamente. Es de hacer notar que las opiniones recabadas están en función de:” la geografía es la representación del espacio”,” nos permite ubicarnos en tiempo y espacio socioculturales de un territorio”,” La geografía es el estudio de las relaciones”, ”Un cuerpo de conceptos entrelazados bajo cierta lógica”,”. Utilizando los pasos de método científico” .Por consiguiente, al plantearse la construcción del conocimiento geográfico de una forma diferente a la que se viene desarrollando, implica un problema epistemológico, en éste orden de ideas la geografía como ciencia ha evolucionado en el tiempo obedeciendo y adaptándose a los momentos históricos correspondientes, es así como se parte de una geografía netamente matemática o agregada a ésta donde el interés por estudiar la misma obedecía meramente a la observación de los astros, las dimensiones de la tierra, entre otros.

La categoría tecnología está asociada a la subcategoría virtualidad, por cuanto se evidencio que los profesores asumen posturas referidas a:”A través de google mapas”,” La tecnología que es de uso común y barato”. Es por ello, que el profesor esta consiente que la geografía ha permitido evolucionar al campo tecnológico, ejemplo de ello es precisamente la observación de la superficie terrestre a través de las imágenes satelitales, o la creación de sistemas de información geográfica, todas estas nuevas formas de concebir la geografía dan patente de que se está en un proceso de cambio, de esta manera es necesario entonces, replantearse la enseñanza de la geografía, ir más allá de lo tradicional incluyendo lo tecnológico y lo creativo, pero en sí mismo asumir una nueva forma de construir el conocimiento geográfico en espacios o ciberespacios como los EVA.

## Cuadro 6.

### Información de los profesores sobre la dimensión Creatividad

| CATEGORÍA    | SUBCATEGORÍA         | Información de los Participantes   |
|--------------|----------------------|--|
| Hecho Social | Necesidades sociales | <p>... formas que los individuos o los grupos sociales dan respuesta a una pregunta o tema de interés.</p> <p>... que sea capaz de crear para transformar la realidad social</p> <p>... pero también es un hecho social</p> <p>... nuevas perspectivas y replanteamiento de teorías</p> <p>... hecho social</p> <p>... La creatividad</p> <p>... implica libertad</p> <p>... la creatividad está muy relacionada con el concepto de libertad.</p> <p>... Es apertura</p> <p>... darle la libertad</p>  |
| Producto     | utilidad             | <p>... de crear</p> <p>... Es lo que busco en todas las actividades</p> <p>... Si se evalúa como producto</p> <p>... Que sea funcional</p> <p>... lo puede hacer</p> <p>... ver otra cosa</p> <p>... a la que tú estás acostumbrado a ver</p>  |
| Proceso      | aprendizajes         | <p>... pudiera ser un proceso</p> <p>... más como proceso</p> <p>... es la capacidad para innovar</p> <p>... poner en práctica el desarrollo de habilidades</p> <p>... generar nuevas ideas</p> <p>... fundamental la actitud crítica</p> <p>... que el estudiante no reproduzca</p> <p>... es la acción cognitiva</p> <p>... cognitiva que implica el mayor desafío en el proceso de aprendizaje.</p> <p>... de abordajes teórico-prácticos</p> <p>... es pensar de repente</p> <p>... escoger la manera</p> <p>... que él lo quiere hacer</p> <p>... evolucionar en función de sus propias potencialidades</p> <p>... decida como lo quiere hacer.</p> <p>... lo importante es internalizarlo, comprenderlo.</p> |
| Innovación   | originalidad         | <p>... es original</p> <p>... fuera de lo común</p> <p>... que no lo hayas visto nunca</p> <p>... Que sea particular</p> <p>... que no se parezca a ninguna otra</p>   |

## Cont...

---

|             |              |   |
|-------------|--------------|---|
| Creatividad | Geográfica   | ... necesaria<br>... la realidad del espacio geográfico es cambiante<br>... El carácter dinámico de los territorios requiere de la valoración de diversos escenarios<br>... de planteamiento de nuevas temáticas de interés geográfico<br>... lo hace más cercano a las realidades locales.<br>... se ayudan mucho con la imagen  |
|             | Pedagógica   | como una cualidad para comprender la realidad en diversas perspectivas<br>... una estrategia<br>... ir incorporando elementos<br>... desarrollar la estrategia<br>... enriquece la construcción de conocimiento<br>... que evidencie lo que se le solicitó<br>... si somos creativos<br>... innovar en técnicas, estrategias, recursos<br>... para promover el conocimiento<br>... que se expresan<br>... a través del dibujo<br>... de la forma escrita<br>... pueda desarrollar una actividad<br>... un escrito o un esquema mental o un cuadro comparativo<br>... el docente más que creativo debería ser abierto<br>... de que te haga o que te construya un conocimiento |
| Obstáculos  | expectativas | ... no abordará integralmente la complejidad de la realidad<br>... La creatividad en la elección de datos para analizar<br>... una clase monolítica en cuanto a método<br>... uno no nació creativo<br>... esto lo puedo dar así<br>... me va a dar resultado<br>... un punto de vista más idealista.<br>...¿Cómo se puede aprender algo si no lo ves?<br>... pero si tú no le has dado el concepto<br>... ellos te lo pueden definir de memoria  |

---

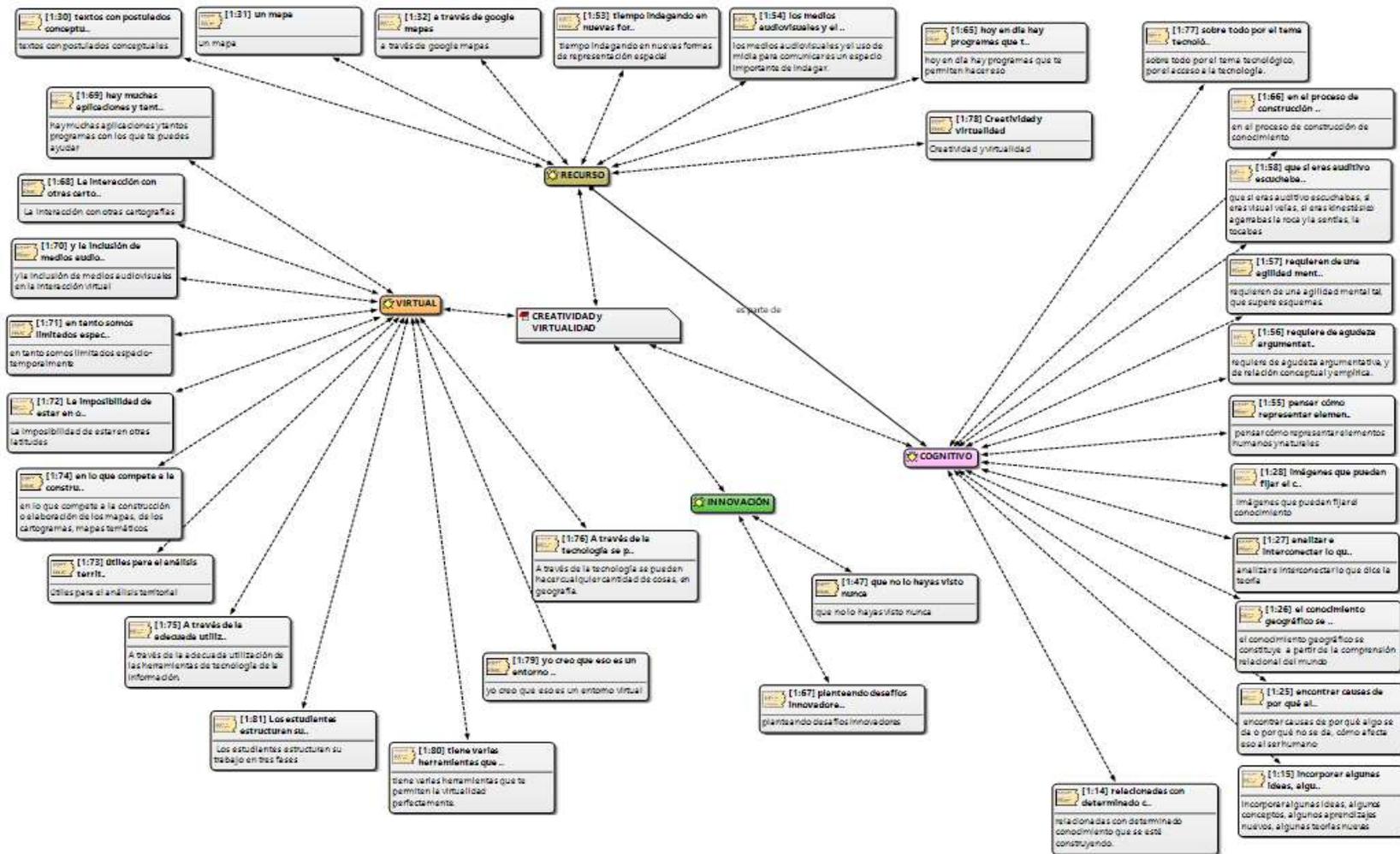


Gráfico 6. Dimensión Creatividad y Virtualidad

En atención a la información presentada en el cuadro relacionada con la *Creatividad y Virtualidad* dentro de la misma se encontraron las categorías: Herramientas, recursos, aprendizajes, innovación, tecnologías y las subcategorías resultantes están en función de: plataformas virtuales, entornos virtuales, limitaciones entre otras. En concordancia con las categorías emergentes Bustos y Coll (2010) señalan que un EVA es un espacio abierto, donde se facilitan estrategias y recursos pedagógicos necesarios y complementarios para apoyar el logro de los aprendizajes, que puede favorecer la actividad y el desarrollo de conocimientos de los estudiantes en su formación, además de facilitar al docente un papel de mediador y tutor más que de simple evaluador y ejecutor de los contenidos teórico-prácticos, donde se debe tener en cuenta el modelo instruccional a emplear.

Los resultados evidencia que los profesores en las categorías herramientas, aprendizajes, innovación y tecnología las perciben a partir de: “lo importante es que los estudiantes sean capaces de hacer buenas preguntas”, “... en el proceso de construcción de conocimiento”, “A través de la adecuada utilización de las herramientas de tecnología de la información”, “... puede ser superada por medios virtuales”. Las categorías trabajadas comparten el hecho de ser tecnologías genéricas de un rango muy amplio de aplicaciones. Sin embargo, la revolución en las tecnologías y, sobre todo, en la tecnología de la información, no garantiza la transferencia de conocimiento, sólo la facilita. Se puede señalar que una Sociedad del Conocimiento tiene dos características principales según Sancho (1995): (a) la primera es la conversión del Conocimiento en factor crítico para el desarrollo productivo y social y (b) la segunda, el fortalecimiento de los procesos de Aprendizaje Social como medio para la apropiación social del conocimiento y su transformación en resultados útiles, en donde la Educación juega el papel central.

Por otra parte los informantes en cuanto a la categoría geografía en entornos virtuales sostienen: “La interacción con otras cartografías” “... por más que la tecnología te lo permita,” “... hay muchas aplicaciones y tantos programas con los que te puedes ayudar,” “... el contacto con otros investigadores ... y la inclusión de

medios audiovisuales en la interacción virtual” ... “enriquecer el conocimiento geográfico” y “...Lo estético que quedan elaborados de manera tecnológica (mapas).

Para que esa información se convierta en conocimiento es necesaria la puesta en marcha, desarrollo y mantenimiento de una serie de estrategias. En primer lugar, discriminar aquella información relevante para nuestro interés. Tras haber seleccionado la información, analizarla desde una postura reflexiva, intentando profundizar en cada uno de los elementos, des construyendo el mensaje, para reconstruirlo desde una realidad propia, se debe desmontar, comprender, entender las variables, partes, objetivos, elementos, axiomas del mensaje

En cuanto a la categoría estudiantes y profesores las subcategorías que emergieron tienen que ver con: “llevar a delante el proceso del método científico”...”... pero es muy complicado llevarlo a la práctica”...”... sobre todo por el tema tecnológico, por el acceso a la tecnología”...”... nosotros los docentes nos hemos quedado en rezago por el acceso a la tecnología”. y llevar a delante el proceso del método científico”...”... pero es muy complicado llevarlo a la práctica”...”... sobre todo por el tema tecnológico, por el acceso a la tecnología”, “... nosotros los docentes nos hemos quedado en rezago por el acceso a la tecnología”. En tal sentido, la educación superior debe concebir espacios conformes con el desarrollo tecnológico, solicitados por profesionales en diferentes organizaciones. Una respuesta a dichas demandas es la transformación de los esquemas educativos tradicionales mediante el uso de las TIC, como herramientas para generar procesos educativos en nuevos entornos virtuales de aprendizaje.

## Cuadro 7

### Información de los profesores sobre la relación entre las dimensiones Construcción del Conocimiento Geográfico y Virtualidad

| CATEGORÍA                 | SUBCATEGORÍA   | Información de los Participantes   |
|---------------------------|----------------|--|
| Método                    | Procedimientos | <p>... a través del abordaje metodológico para desarrollar un proyecto de investigación.</p> <p>... Proponer soluciones a problemáticas ambientales</p> <p>... La solución de problemas técnicos y metodológicos en campo</p> <p>...una suma de estrategias</p> <p>... muy completo</p>  |
| Actividad                 | aplicabilidad  | <p>... de múltiples formas</p> <p>... escribiendo</p> <p>... cartografiando</p> <p>La sola creación de cartografía implica creatividad</p> <p>... El comentar un mapa</p>  |
| Recurso                   | virtualidad    | <p>... no podíamos tener a mano hasta hace algunos años</p> <p>... tiempo indagando en nuevas formas de representación espacial</p> <p>... los medios audiovisuales y el uso de midia para comunicar es un espacio importante de indagar.</p> <p>... muchos videos</p>   |
| Procesos<br>Cognoscitivos | aprendizajes   | <p>... relacionando</p> <p>... visualizando</p> <p>... comparando eventos y procesos.</p> <p>... pensar cómo representar elementos humanos y naturales</p> <p>... cómo construir una simbología</p> <p>... decidir qué se incluirá en el mapa y qué no</p> <p>... todos estos procesos implican creatividad</p> <p>... requiere de agudeza argumentativa, y de relación conceptual y empírica.</p> <p>... a conflictos territoriales requiere creatividad imaginativa, y argumentación lógica.</p> <p>... requieren de una agilidad mental tal, que supere esquemas.</p> <p>... debe fomentarse esta cualidad en el tiempo de formación académica.</p> <p>... aprendí muchísimo</p> <p>... todo un conjunto de sensaciones, percepciones y de estrategias</p> <p>... que si eras auditivo escuchabas, si eras visual veías, si eras kinestésico agarrabas la roca y la sentías, la tocabas</p> <p>... implicaba todo los sentidos oír, tocar, oler, ver, todos</p> |

Cont...

---

|             |             |   |
|-------------|-------------|---|
| Abordaje    | Geográfico  | ... Los problemas territoriales contemporáneos imponen nuevos desafíos<br>... debemos ser capaces de resituar la geografía en este tiempo<br>... es identificar el sujeto de interés a estudiar o el hecho geográfico y sus necesidad de comprenderlo<br>... Necesariamente, el profesional en geografía es creativo<br>... todo lo que tú puedes hacer en geografía  |
|             | Tecnológico | ... y al mismo tiempo nos entregan herramientas tecnológicas  |
| Aprendizaje | Antes       | ... o aprendías o aprendías<br>... el más práctico<br>... primero nos daba la teoría<br>... era conductista<br>... montón de conceptos<br>... después, más que todo eran las prácticas<br>... los trabajos de campo<br>..., te ponía a dibujar, a graficar, te hacia preguntas teóricas, te daba la clase teórica y con imágenes, te llevaba al mapa, te enseñaba la roca y te la ponía en la mano<br>... nos traía la imagen<br>... Nos colocaba las diapositivas<br>... Recuerdo las imágenes y los trabajos de campo |
|             | Ahora       | ... pasaba desde el video, la imagen, la teoría, la práctica<br>... su método para los trabajos de campo.<br>involucrar muchas estrategias didácticas diferentes<br>... varias cosas<br>... al mismo tiempo en una sola clase<br>... es creativo  |
| Obstáculos  |             | ... los estudiantes se duermen<br>... el video es para relajarlos<br>... para que se duerman.   |

---

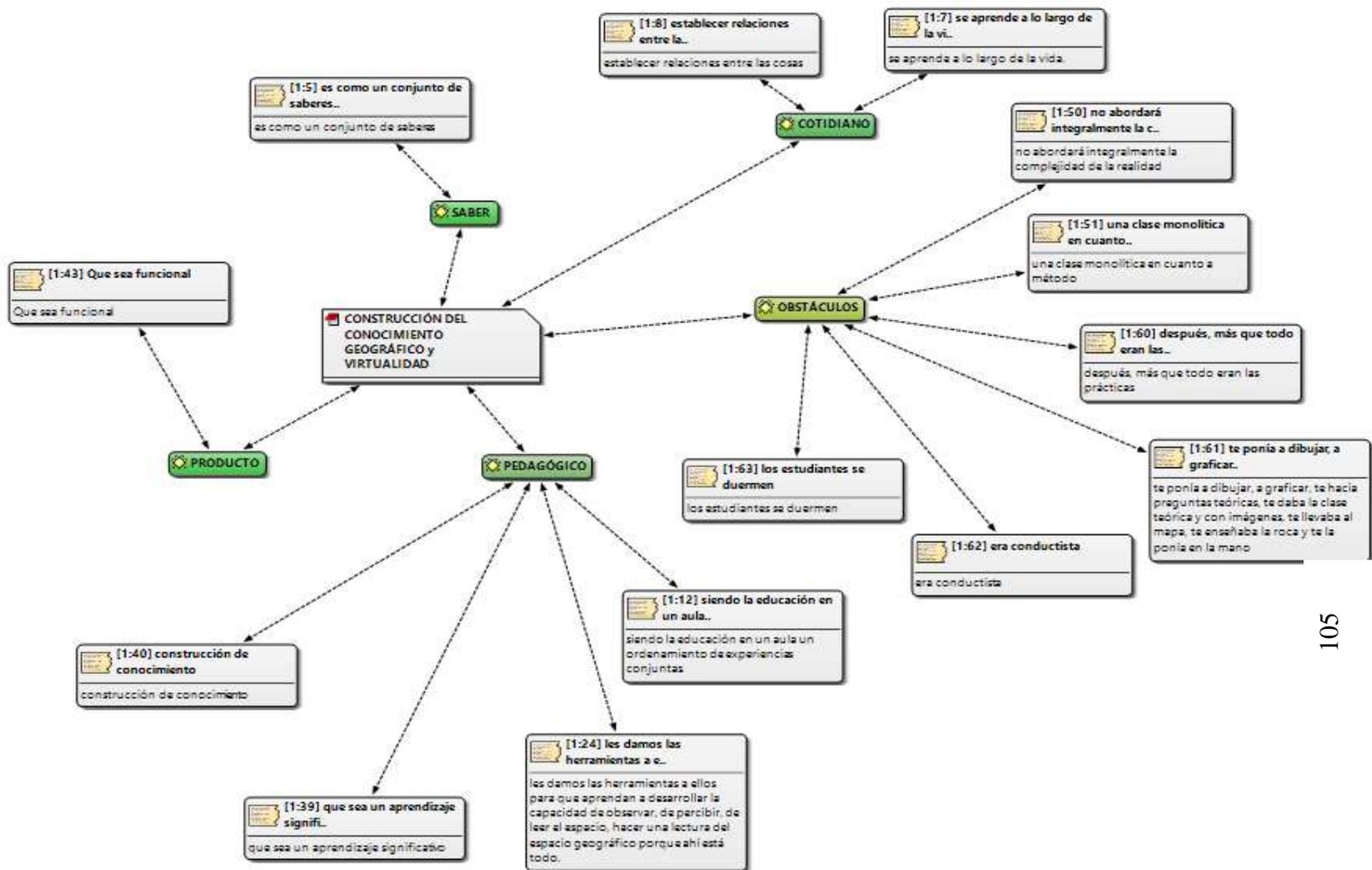


Gráfico 7. Dimensiones Construcción del Conocimiento Geográfico y Virtualidad

En atención a la información presentada en el cuadro 7 relacionada con la dimensión *construcción del conocimiento geográfico y virtualidad* dentro de la misma se encontraron las categorías: método, actividad, recursos, aprendizaje y obstáculos y las subcategorías resultantes están en función de: procedimientos, aplicabilidad, virtualidad geográfico y tecnológico.

Desde esta perspectiva se asume que los ambientes de aprendizaje han generado comunidades de aprendizaje, lo que ha dado pie a la concepción de EVA, en el ámbito educativo se ha propuesto una gama de oportunidades para el uso de información y herramientas disponibles en la web, es por ello que es importante impulsar investigaciones que permitan apoyar las prácticas académicas permitiendo el uso consciente de estas estrategias tecnológicas. Es por ello ambientes de aprendizaje son los espacios físicos o virtuales en donde se interrelacionan aspectos pedagógicos, comunicacionales, sociales y afectivos, que integrados adecuadamente ayudan al estudiante a aprender mejor y de una manera diversificada, incorporando elementos del contexto social, laboral y personal (Ojeda, 2012).

Considerando lo señalado por los actores sociales, se encontró que los profesores asocian a la construcción de conocimiento con las categorías: método, actividad, recursos, aprendizaje y obstáculos. En este sentido al asociarlo con lo planteado por Espinoza (2005) quien indica que esta “construcción se realiza todos los días y en casi todos los contextos de la vida, depende de la representación inicial que se tiene de la nueva información y de la actividad externa o interna que se desarrolla al respecto” (p.109).

## CAPITULO V

### ENTRAMADO TEÓRICO

#### **Lineamientos teóricos para la construcción del conocimiento geográfico en entornos virtuales de aprendizaje sustentado en la creatividad.**

Con el advenimiento las TIC en la enseñanza ha traído como consecuencia un proceso de motivación intrínseca que se refleja en la producción y construcción del conocimiento, lo que permite expresar que son las motivaciones generadoras de nuevas prácticas y que atienden a su vez necesidades institucionales en procura de hacer dicho proceso más eficaz. Existe un factor interno por desarrollar nuevas habilidades en los estudiantes, por parte de los profesores en procura de la construcción del conocimiento geográfico como experiencia pedagógica y está concebida como espacios no solo de creación e innovación sino de reflexión impactando en la formación del perfil del egresado.

Como análisis de contenido de la entrevista a los informantes en función de las dimensiones: Construcción de Conocimiento. (CC), Construcción del Conocimiento Geográfico (CCG), Creatividad (CRE), Virtualidad (VIR) Creatividad y virtualidad. (CREVIR) y Construcción del Conocimiento Geográfico y virtualidad (CCGVIR) se asume que según la interpretación existe una organización lineal tradicional, donde las acciones dificultan la relación a la integración de formar parte de un proceso participativo en el ejercicio profesional profesoral, desde el conocimiento e interacción con la cultura inclusiva, institucional.

En función de lo anterior se presentan los lineamientos teóricos para la construcción del conocimiento geográfico en entornos virtuales de aprendizaje sustentado en la creatividad:

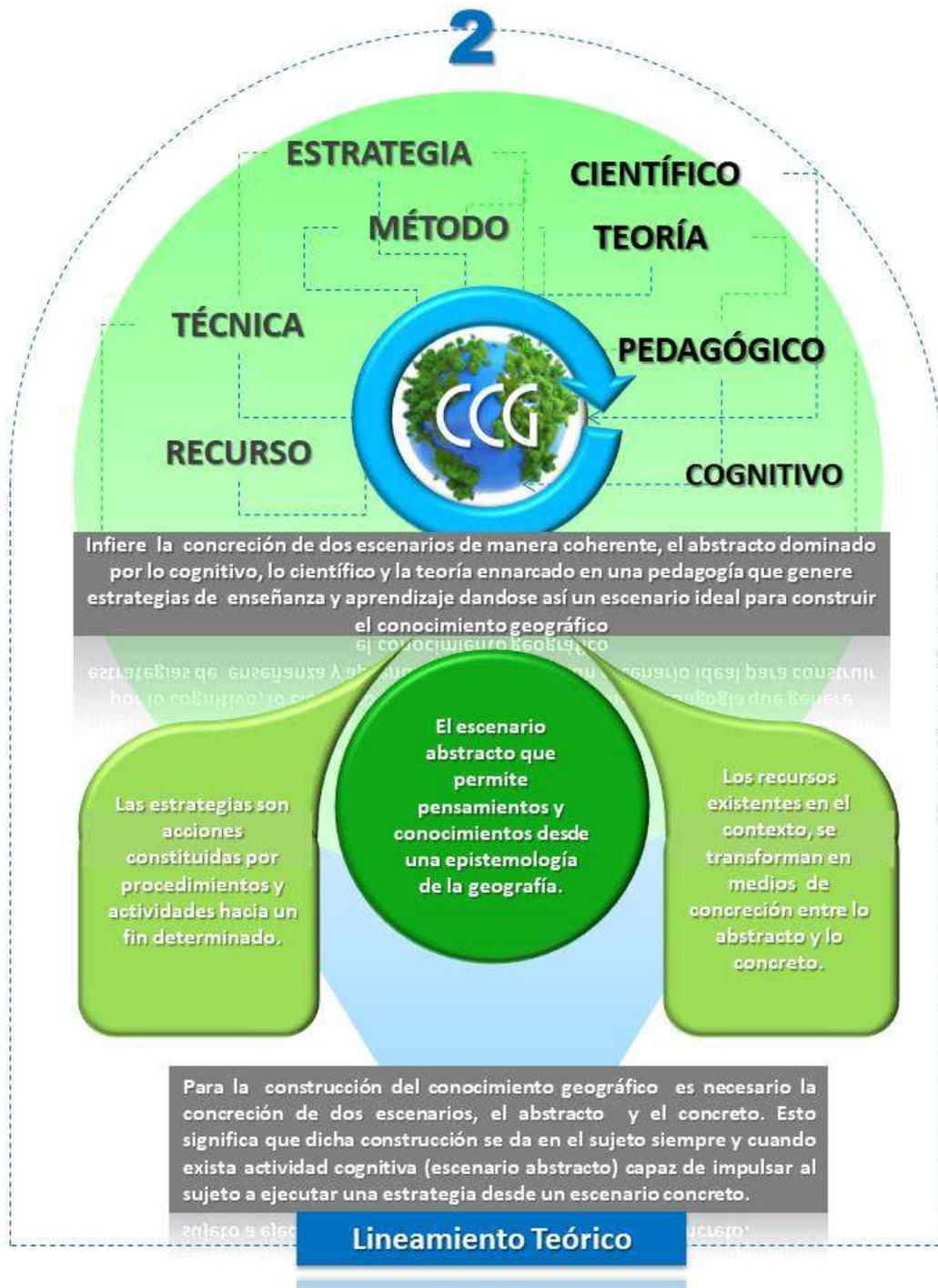


**Gráfico 8. Lineamiento Teórico Dimensión Construcción del Conocimiento.**

Lo encontrado desde el hallazgo de la categoría Construcción de Conocimiento se relaciona con lo planteado por Popper (1992 cuando explica que existen dos tipos de conocimientos: el subjetivo, que presupone la existencia de un sujeto cognoscente, y el objetivo articulado en teorías publicadas en revistas y libros disponibles en bibliotecas. Estos dos tipos de conocimiento están presentes a su vez en tres mundos: El “mundo uno”, que es el mundo físico; “el mundo dos” que corresponde al mundo de las experiencias conscientes; y el “mundo tres” constituidos por los contenidos lógicos de los libros, bibliotecas, computadoras. La tesis central de Popper con respecto a los tipos de conocimiento y a los tres mundos es que casi todo el conocimiento subjetivo (conocimiento del mundo) depende del mundo tres (Popper, ob.cit.).

Todo aprendizaje constructivo supone un bastimento que se realiza a través de un proceso mental que conlleva a la adquisición de un conocimiento nuevo, además, la posibilidad de construirlo y adquirir una nueva competencia que le permitirá a la persona transferir lo ya conocido a una nueva situación. En este sentido, se plantea que para promover la Construcción de Conocimiento en general, se debe propiciar espacios de interacción donde se de una relación de Enseñanza y Aprendizaje entre el profesor y el estudiante en cualquier espacio, real cotidiano o virtual.

En este sentido emerge el primer lineamiento en cuanto a la Construcción de Conocimiento: La Construcción de conocimiento emerge y se consolida bajo un influencia social y del entorno donde el sujeto interactúa con diversos pares, normas y episodios contextualizados por procesos de reflexión que le permitan forjar una red de constructos con significados pertinentes y ser transferidos a situaciones concretas de enseñanza y aprendizaje. Con esto lo que se quiere decir es que se debe generar la Construcción de conocimiento a partir de la interacción, tanto con otras personas, sean profesores o estudiantes, como con el medio, lo cual permitirá que se conciban nuevos constructos mentales del mundo físico y de las experiencias conscientes que se ajustan a los contenidos lógicos aceptados socialmente, bien sea a través de la publicación en libros, revistas o en la web.



**Gráfico 9. Lineamiento Teórico Dimensión Construcción del Conocimiento Geográfico.**

La interpretación en función de la Construcción del conocimiento geográfico, en su mayoría se está claro que es un proceso que comprenden los conocimientos prácticos y especializados, la heurística, la intuición, etc., que las personas desarrollan a medida que se incorporan al flujo de sus actividades cotidianas, son conocimientos personales, difíciles de formular o articular. Al referir a los obstáculos, sostienen que la reflexión del docente es muy importante ya pues debe renunciar a su rol de repetidor de saberes, pautado por manuales, y convertirse en organizador y conductor del aprendizaje, donde los escenarios pedagógicos y el espacio geográfico vivido, se articulen y enriquezcan mutuamente, "todo esto hace necesario romper con la dicotomía naturaleza - sociedad y avanzar en la búsqueda de un modelo didáctico integrando el conocimiento social" Pulgarín (2001), lo cual evidencia la transformación del abordaje metodológico para sistematizar el aprendizaje geográfico, replantear los modelos y formas de concebir el espacio y en gran medida su construcción y representación cartográfica.

La vigencia de la concepción tradicional en construcción de conocimiento geográfico, es motivo de preocupación para conocedores del área, quienes en la mayoría de los casos consideran la concepción descriptiva como un problema relevante en el ámbito de la práctica pedagógica, desde diversos enfoques, criterios y concepciones, sin embargo, algunos pocos han mostrado su inquietud ante la posibilidad de integrar los adelantos conceptuales, tecnológicos y metodológicos alcanzados por la investigación geográfica en los escenarios académicos. Además que, al conservar la vigencia de esta concepción, se atrasa y dificulta la posibilidad de formar a los estudiantes en sintonía con las exigencias actuales.

En tal sentido, el lineamiento número dos supone que para la construcción del conocimiento geográfico es necesario la concreción de dos escenarios, el abstracto y el concreto. Esto significa que dicha construcción se da en el sujeto siempre y cuando exista actividad cognitiva (escenario abstracto) capaz de impulsar al sujeto a ejecutar una estrategia desde un escenario concreto. Esta percepción invita a la reformulación de la observación como único método para la construcción de conocimiento geográfico, sino también la interacción en espacios emergentes como el virtual.



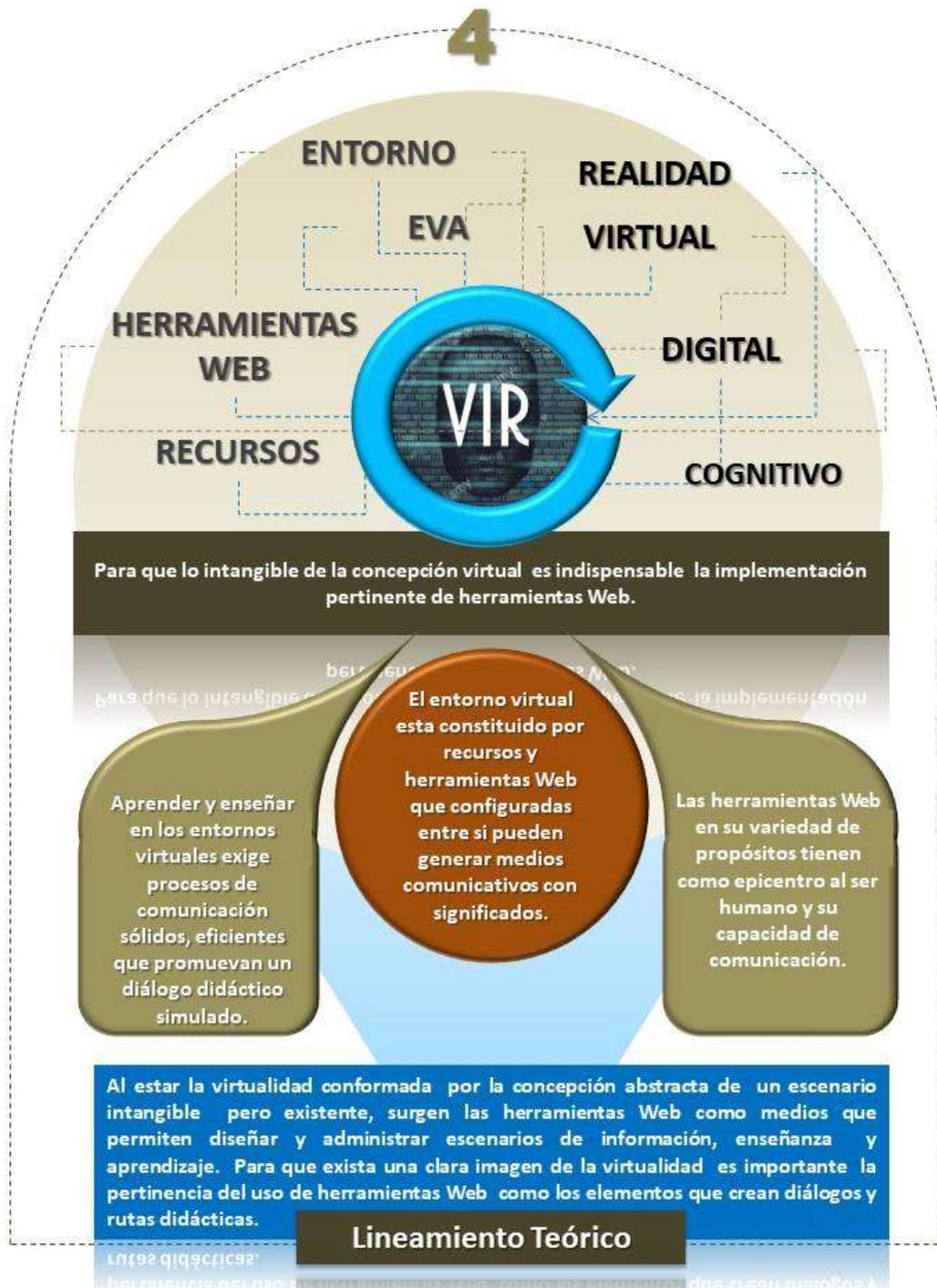
**Gráfico 10. Lineamiento Teórico Dimensión Creatividad.**

En cuanto a creatividad, el profesor debería estar impregnado de creatividad para impulsar el desarrollo del pensamiento; por consiguiente de la construcción de conocimiento, en este sentido la creatividad, debe estar orientada hacia el desarrollo de los procesos cognitivos básicos como la observación, memorización, definición, análisis y síntesis, para fomentar y activar en el estudiante procesos cognitivos superiores (formación de conceptos, toma de decisiones, creatividad, evaluación y metacognición).

A pesar de que pocos profesores demostraron interés por incorporar la creatividad en la construcción de conocimiento geográfico, la misma juega un rol protagónico e importante para esto, ya que se toman en cuenta las cuatro dimensiones planteadas: 1. Persona: como todos actores sociales involucrados en éste particular profesores de Geografía a nivel local, nacional y Latinoamericano, 2. Proceso: como las interacciones que realizan los profesores que propicia la construcción del conocimiento geográfico con sus estudiantes, 3. Producto: la construcción de dichos conocimientos y Ambiente Creativo: el entorno virtual de aprendizaje que se asuma para la construcción de conocimientos geográficos.

Asimismo, se asume que los obstáculos son fundamentales para la generación de procesos creativos, innovar representa un indicador para solucionar situaciones problema que los obstáculos imponen, en tal sentido y a pesar de que muchos profesores no manifiesten interés en lo creativo es un eje tácito y un hecho social que se encuentra en todo proceso de Enseñanza y Aprendizaje.

En este sentido se plantea el tercer lineamiento: La creatividad como proceso cognitivo que inicia desde la actividad mental del sujeto ante la demanda de un accionar innovador que se consolida en el hecho social al brindar estrategias de solución ante una situación deficitaria. La creatividad tiene rasgos sociales y cognitivos que en conjunto generan ideas de innovación para enseñar y aprender.



**Gráfico 11.** Lineamiento Teórico Dimensión Virtualidad

La concepción de los EVA, en el ámbito educativo se ha propuesto una gama de oportunidades para el uso de información y herramientas disponibles en la Web, es por ello que es importante impulsar investigaciones que permitan apoyar las prácticas académicas permitiendo el uso consciente de estas estrategias tecnológicas, pues el profesor pasará de ser el elemento predominante y exclusivo en la construcción de conocimientos a convertirse en una pieza clave de los procesos enseñanza y de aprendizaje, como elemento mediador generador y organizador de situaciones de aprendizaje. Lo anterior supone abordarlo desde la concepción donde se señala que a partir de la construcción del conocimiento que realiza el profesor, se establecen relaciones relevantes, ideas previas y aprendizajes verbales significativos.

Los EVA son nuevos espacios didácticos donde el profesor puede plasmar como en un lienzo en blanco todas las posibilidades creativas necesarias para promover la construcción de conocimiento, en tal sentido puede hacer uso de una cantidad ilimitada de recursos y herramientas de la web disponibles y en la mayoría de los casos gratuitas cuando son con fines educativos, para propiciar espacios virtuales donde se genere una interacción entre el profesor y el estudiante, entre estudiantes, entre todo los miembros y externos, que permita generar medios comunicativos con significados.

En este sentido se plantea el cuarto lineamiento: Al estar la virtualidad conformada por la concepción abstracta de un escenario intangible pero existente, es necesario abordarlo desde todas las perspectivas, y para ello empleando las herramientas Web como medios que permiten diseñar y administrar escenarios de información, enseñanza y aprendizaje. Para que exista una clara imagen de la virtualidad es importante la pertinencia del uso de herramientas Web como los elementos que crean diálogos y rutas didácticas.



**Gráfico 12. Lineamiento Teórico Dimensiones Creatividad y Virtualidad**

Actualmente existen nuevos ambientes de aprendizaje que a su vez han generado comunidades de aprendizaje, lo que ha dado pie a la concepción de los EVA, en el ámbito educativo se ha propuesto una gama de oportunidades para el uso de información y herramientas disponibles en la web, es por ello que es importante impulsar investigaciones que permitan apoyar las prácticas académicas permitiendo el uso consciente de estas estrategias tecnológicas. Así, se tiene que en referencia a la manera de construir el conocimiento geográfico a través de entornos virtuales de aprendizaje sustentado en la creatividad puede plantearse desde múltiples aproximaciones disciplinarias, dada la complejidad que representan en procesos educativos, lo cual hace necesario disponer de un marco de referencia interpretativo y lineamientos teóricos que permitan orientar al profesor en tiempos de evolución tecnológica y de cambios paradigmáticos.

Asimismo, para promover la construcción de conocimiento geográfico en los entornos virtuales de aprendizaje, se exponen los seis factores de los rasgos creativos de Guilford (1967): 1. Fluidez: no es más que capacidad para producir ideas sobre un concepto, objeto o situación, en este sentido lo relacionado con conceptos geográficos como el espacio y la temporalidad. 2. Flexibilidad: definida como la facultad para adaptarse rápidamente a situaciones nuevas u obstáculos imprevistos, acudiendo a anteriores experiencias y adaptándolas al nuevo entorno, este caso el virtual que plantea nuevos escenarios. 3. Elaboración: Es el grado de acabado la capacidad que hace posible construir cualquier cosa partiendo de una información previa, lo referido a la Construcción de Conocimiento en sí. 4. Originalidad: es la facilidad para pensar, sentirse, ver las cosas, de forma única y diferente, Concebir nuevas formas de accionar y asumir la geografía en espacios totalmente diferentes a los cotidianos y tradicionales como por ejemplo los entornos virtuales en tres dimensiones o los modelos digitales climáticos, entre otros. 5. Sensibilidad: es la propiedad para captar problemas, la apertura frente al entorno, la apertura a nuevas vías para la Construcción de conocimiento Geográfico. Y 6. La redefinición que es la habilidad para entender ideas, conceptos u objetos de manera diferente a como se había hecho hasta entonces, aprovechándolos para fines completamente nuevos.



**Gráfico 13. Lineamiento Teórico Dimensiones Construcción de Conocimientos Geográfico y Virtualidad.**

La relación entre la creatividad y la construcción del conocimiento geográfico en lo virtual, supone una adecuada reflexión crítica respecto de la relación entre lo real y la información. Es decir, a lo real se le interroga desde alguna perspectiva teórica, seleccionada deliberada y racionalmente. De los resultados hay un elemento común que prevalece y está referido a la epistemología como forma específica de la generación del conocimiento, por cuanto esta ciencia está orientada hacia el estudio del conocimiento y el modo en que el individuo logra adquirirlo. De acuerdo a las entrevistas se afirma que los profesores de forma empírica asumen el conocimiento como producto de la experiencia en el ejercicio más no como una reflexión racional que implique considerar los problemas epistemológicos a partir de la racionalidad científica.

En cuanto a la categoría referida a pedagogías y aprendizajes, los resultados evidenciaron la necesidad de desarrollar una actitud problematizadora del campo de saber y una reflexión sobre la capacidad crítica, reflexiva y analítica las propias experiencias del profesor en cuanto a la construcción del conocimiento. En consecuencia surgen dos elementos para el análisis; el primero está referido a la exigencia que el profesor pueda diseñar nuevos espacios de aprendizaje y acompañar a los estudiantes en los procesos de construcción de conocimientos, habilidades y actitudes tendientes a lograr el desarrollo profesional con un alto nivel en pedagogía y no reciclar los problemas generados dentro de la propia universidad en la adquisición del conocimiento por parte de los egresados en preeminencia de la realidad investigada.

Se afirma y con apoyo de evidencia de la categoría construcción del conocimiento, que para lograr ese cometido en la geografía se deben desarrollar acciones estratégicas enmarcadas en las funciones de docencia, investigación y extensión con la finalidad de desmontar paradigmas existentes, el desarrollo de habilidades sociales y contribuir en la construcción de conocimientos por parte de los estudiantes. De esta manera los EVA representa un medio didáctico para transformar el saber que posee, al saber posible de ser enseñado, en el cual realiza una

despersonalización de su conocimiento de tal forma de que los estudiantes se apropien.

En este sentido el conocimiento y su construcción en lo geográfico bajo entornos virtuales debe convertirse en un espacio donde el profesor inserta su concepción, sus procedimientos pedagógicos y hasta su cosmología del saber acumulados como experiencias y desde lo académico es capaz de reflexionar sobre sus debilidades y fortalezas contribuyendo de manera acertada en el quehacer educativo. Por lo tanto construir el conocimiento tiene el propósito de despertar en el estudiante el interés académico potenciador de estrategias de aprendizaje y para ello es necesario que el profesor utilice y diseñe herramientas innovadoras y transformadoras para fortalecer el conocimiento y promover el pensamiento crítico, la reflexión sobre los problemas de la educación universitaria y por supuesto los mecanismos para resolverlo.

La investigación parte de un cuerpo de conocimientos que ya poseían, los cuales se obtuvieron con las informaciones suministradas en las entrevistas, de donde emergen descripciones e interpretaciones de la realidad misma, con los postulados teóricos, resultantes de la teoría referida a esa realidad, desde la información del trabajo de campo. Así en el siguiente gráfico los supuestos teóricos resultantes:

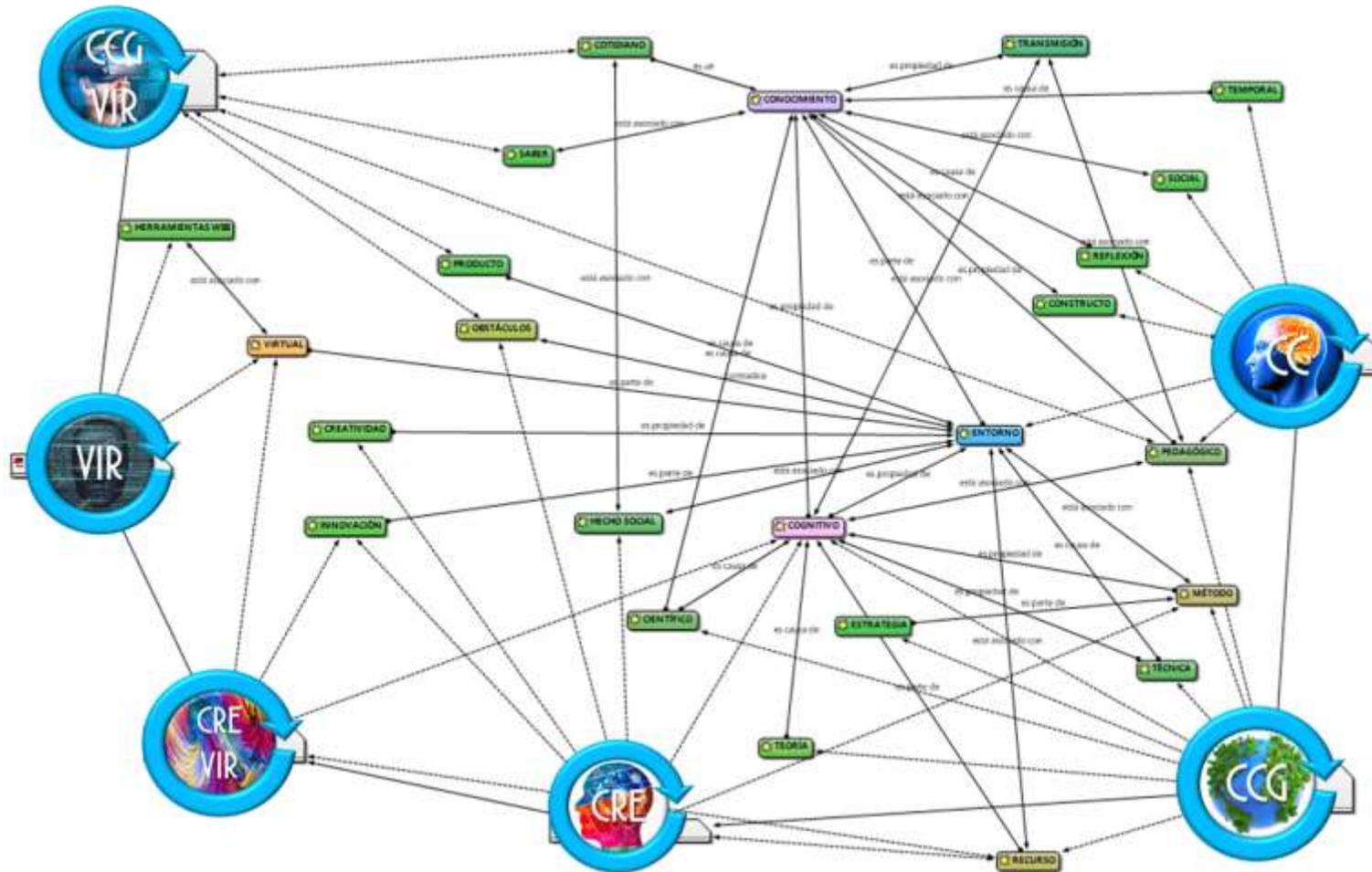


Gráfico 14. Integración de las de Categorías y Subcategorías como Teorización Emergente

## Síntesis Emergente de las Categorías

La generación de lineamientos teóricos para la Construcción de Conocimiento Geográfico en Entornos Virtuales de Aprendizaje sustentado en la creatividad se realizó a partir de los hallazgos de las entrevistas y de los testimonios focalizados, luego de la aplicación metodológica de la Teoría Fundamentada a través del Método Comparativo Continuo, se tienen las categorías emergentes: Conocimiento, entorno, Cognitivo y Virtual, que a su vez tiene subcategorías que se adhieren a cada una de ellas. Estas categorías, al haber una saturación teórica evidencia su incidencia en los hallazgos, representada en el entramado generado en Atlas Ti con colores diferentes a los de las demás categorías. Todas ellas comparten relación con las seis dimensiones: 1. Construcción de Conocimiento (CC), 2. Construcción de Conocimiento Geográfico (CCG), 3. Creatividad (CRE), Virtualidad (VIR) y las emergentes: Creatividad y Virtualidad (CREVIR) y Construcción de Conocimiento Geográfico y Virtualidad (CCGVIR).

En este aspecto lo novedoso del entramado es que el mismo se construyó a partir de las dimensiones y las categorías encontradas en la investigación, es decir a partir de los primeros memos y familias (protocolo 1 y 2) se construyó como síntesis este entramado final. En este sentido se tienen las dimensiones:

1. Construcción de Conocimiento (CC): Referido a que todo aprendizaje constructivo supone una construcción que se realiza a través de un proceso mental que conlleva a la adquisición de un conocimiento nuevo, además, la posibilidad de construirlo y adquirir una nueva competencia que le permitirá a la persona transferir lo ya conocido a una nueva situación. En tal sentido, las categorías relacionadas a esta dimensión son: *Entorno*: como el lugar donde se generan las interacciones que permiten la construcción de conocimiento, sea este virtual o espacial desde la perspectiva euclidiana. *Pedagógico*: referido a la metodología y las técnicas que se aplican a la enseñanza y la educación. *Constructo*: referido a algo de lo que se sabe que existe, pero cuya definición es difícil o

abstracta, Por Ejemplo: Espacio, Creatividad, Inteligencia, entre otros. *Reflexión*: es el proceso que permite pensar detenidamente en un concepto para luego redimensionar el constructo. *Social*: que se asume de la manera cómo se aprende cuando se está en contextos sociales: que las personas aprenden de su entorno a través de la observación, la imitación y el modelado y *Temporal*: Referido a la renovación constante del Conocimiento, así pues cuando se realiza un proceso de Construcción de Conocimiento se asume que el Conocimiento es temporal en la medida que se aprenda algo nuevo.

2. Construcción de Conocimiento Geográfico (CCG): En la realidad la concepción de conceptos que ocupan un espacio definido, los cuales están en constante construcción por la saturación de los sentidos de quienes lo ocupan, generando un subsecuente procesamiento de información que creará una representación mental que se renueva constantemente. Es por ello que la principal categoría que se relaciona a esta dimensión es: *Cognitivo*: desde la apreciación de procesos mentales como la percepción, la memoria o el lenguaje; los medios de comunicación cumplen una función comunicativa cuando las personas recurren a ellos para satisfacer necesidades de carácter instrumental, afectivo, cognitivo, social o de cualquier otra clase, es por ello que la Construcción de Conocimiento Geográfico se lleva a cabo desde lo empírico pero también desde lo pedagógico, por ello se encuentran las categorías: *Teoría*: Conjunto de reglas, principios y conocimientos acerca de una ciencia, en este caso la geográfica. *Estrategia*: son aquellas acciones intencionadas del profesor con el propósito de facilitar el aprendizaje, utilizando *técnicas* didácticas los cuales permitan construir conocimiento de una forma creativa y dinámica, a través de un *Método*: propio de las ciencias geográficas, la observación y o pedagógico, la didáctica, y *Recurso*: referido a las herramientas que tienen utilidad en un proceso educativo, como por ejemplo las de la web.

3. Creatividad (CRE): Basándose en la disertación de Csikszentmihalyi (1998), es un fenómeno que se origina en la interacción entre la persona considerada creativa (productor) y la audiencia. La creatividad no es el producto de un individuo, sino de un

sistema social que hace juicios de valor sobre productos individuales. Es por ello que se encuentran las categorías asociadas como: *Cognitivo*: desde la apreciación de procesos mentales como la percepción, la memoria o el lenguaje; los medios de comunicación cumplen una función comunicativa cuando las personas recurren a ellos para satisfacer necesidades de carácter instrumental, afectivo, cognitivo, social o de cualquier otra clase y esto conlleva a la *innovación*: referido a cuando se implementa algo nuevo que añade valor, se asocia con la idea de progreso y búsqueda de nuevos *métodos*, partiendo de los conocimientos que le anteceden, a fin de mejorar algo que ya existe, dar solución a un problema o facilitar una actividad, evidentemente también como un *hecho social*: como el resultado de la interacción de un sistema compuesto por tres elementos: una cultura que contiene reglas simbólicas, una persona que aporta novedad al campo simbólico, y un ámbito de expertos que reconocen y validan la innovación, siendo los tres necesarios para que tenga lugar una idea, producto o descubrimiento creativo.

4. Virtualidad (VIR): establece una nueva forma de relación entre el uso de las coordenadas de espacio y de tiempo, supera las barreras espacio temporales y configura un entorno en el que la información y la comunicación se nos muestran accesibles desde perspectivas hasta ahora desconocidas al menos en cuanto a su volumen y posibilidades. En este particular al relacionarlo con los Entornos Virtuales de Aprendizaje concebidos como espacios dónde se generan las situaciones comunicativas dirigidas a la formación y adquisición de los conocimientos para tal fin se hace uso de las *herramientas de la web*: que son todas aquellas aplicaciones alojadas en internet (muchas de ellas, de código libre y gratuitas) que facilitan todo tipo de trabajos en la red, desde el alojamiento e intercambio de contenidos en distintos formatos (texto, fotos, vídeos...) hasta los sistemas operativos online y modelos digitales.

5. Creatividad y Virtualidad (CREVIR): La conjunción de estas dos dimensiones viene dada por la necesidad de interacción de una con la otra, es decir, la virtualidad se asume de manera creativa en la forma de interactuar en espacios *innovadores*.

Actualmente existen nuevos ambientes de aprendizaje que a su vez han generado comunidades de aprendizaje, lo que ha dado pie a la concepción de los EVA, en el ámbito educativo se ha propuesto una gama de oportunidades para el uso de información y herramientas disponibles en la web, es por ello que es importante impulsar investigaciones que permitan apoyar las prácticas académicas permitiendo el uso consciente de estas estrategias tecnológicas. Así, se tiene que en referencia a la manera de construir el conocimiento geográfico a través de entornos virtuales de aprendizaje sustentado en la creatividad puede plantearse desde múltiples aproximaciones disciplinarias, dada la complejidad que representan en procesos educativos, lo cual hace necesario disponer de un marco de referencia interpretativo y lineamientos teóricos que permitan orientar al profesor en tiempos de evolución tecnológica y de cambios paradigmáticos.

6. Construcción de Conocimiento Geográfico y Virtualidad (CCGVIR). La relación entre la creatividad y la construcción del conocimiento geográfico en lo virtual, supone una adecuada reflexión crítica respecto de la relación entre lo real y la información. Es decir, a lo real se le interroga desde alguna perspectiva teórica, seleccionada deliberada y racionalmente. De los resultados hay un elemento común que prevalece y está referido a la epistemología como forma específica de la generación del conocimiento, por cuanto esta ciencia está orientada hacia el estudio del conocimiento y el modo en que el individuo logra adquirirlo.

## **CAPÍTULO VI**

### **ESCENARIO DISCURSIVO Y SUGESTIVO**

En este capítulo se describen las reflexiones finales producto de los hallazgos encontrados y a partir de los objetivos propuestos en esta investigación. Con base en la información obtenida en el análisis, se plantean igualmente las recomendaciones pertinentes para la realización de estudios posteriores.

#### ***Reflexiones Finales***

En este apartado se vislumbra el escenario discursivo final de la investigación bajo el cristal de los referentes conceptuales obtenidos producto del análisis de toda la información recabada a tal fin, de igual modo se presenta como sugestivo reflexiones sobre las líneas de trabajo futuro y campos de actuación que promoverán que tales referentes tengan sentido y formen las bases para un transformación necesaria para lograr la construcción de conocimientos en los entornos virtuales de aprendizaje. A continuación, se presentan las reflexiones apoyadas en el análisis descriptivo e inferencial que la autora de esta investigación realiza a partir de los supuestos teóricos-epistémicos asumidos en la investigación y tomando en consideración las vivencias y experiencias que surgieron en el desarrollo del estudio.

En cuanto a develar las concepciones de profesores de geografía a nivel local, nacional y Latinoamericano en cuanto a la Construcción del Conocimiento Geográfico, entornos virtuales y creatividad, objetivo específico 1, los participantes expresaron: que la Construcción de Conocimiento Geográfico se lleva, a pesar de la evolución tecnológica, de manera muy tradicional, existe una apertura hacia al cambio en cuanto al uso de las tecnologías, sin embargo cada profesor hace uso de las mismas como cree pertinente, en la mayoría de los casos no se generan entornos virtuales de aprendizaje sino que se desarrolla

una interacción profesor estudiante mediante las herramientas de la Web, en su mayoría de la 1.0. Es por ello, que trabajar con y en las tecnologías debe convertirse ya parte de la cotidianidad por tanto identificar los rasgos que caracterizan los entornos virtuales de aprendizaje sienta las bases para identificar propuestas urgentes que invitan a repensar el Rol del profesor dentro en la construcción del conocimiento geográfico.

De allí que resulta importante destacar que los informantes resaltan la importancia de un salto onto - epistemológico en cuanto al método de las ciencias geográficas, pero otros consideran que no es necesario. Este último elemento es de gran importancia ya que el uso de las TIC ha sido producto de motivaciones intrínsecas de los propios profesores en el tiempo, lo que permite expresar que son las motivaciones generadoras de nuevas prácticas y que atienden a su vez necesidades institucionales.

En cuanto a los estudiantes existe un factor interno por desarrollar nuevas habilidades en los estudiantes, a lo largo del tiempo se han visto en la Universidad sesiones de trabajo para tal fin. Sin embargo, la dimensión sostenibilidad no ha tenido cabida para proyectos de mayor envergadura, su variable crítica es apoyo institucional.

La cosmovisión de la investigadora cambió a partir de los hallazgos encontrados, ya que existe la creencia que otros países están más desarrollados en la construcción de conocimiento geográfico a través de los entornos virtuales de aprendizaje, muchos están más avanzados en ancho de banda, en equipos con hardware y software más actualizados pero a nivel educativo, y según la información recolectada los profesores de geografía a nivel local, nacional y latinoamericano se encuentra en un estado similar, ya que se tienen los recursos tecnológicos, existe el conocimiento y la formación en el área pero no hay unos lineamientos que permitan desarrollarlos. Los resultados reflejan la necesidad de involucrar al estudiante, hacerlo participe, buscar su recorrido no solo lineal en su programa, iniciar desde la movilización voluntaria para expandir la atmósfera participativa que motivará al resto a unirse a las iniciativas de igual forma promoverá la participación de otros compañeros de la especialidad.

Cada universidad a la que pertenecen estos profesores, cuentan con los equipos necesarios e incluso plataformas para el desarrollo de los entornos virtuales, sin embargo predomina la clase de geografía tradicional sobre la virtual, muchas pueden ser las causas de esa tendencia didáctica, tal vez las edades de los profesores no permite ubicarlos totalmente en la era tecnológica, resistencia al cambio, rigidez metodológica, desinterés, desinformación, tiempo, y muchos otras más.

Todos los profesores que participaron en la investigación plantearon conocer que la realidad del estudiante es, en muchos casos diferente a la concepción que poseen los profesores en cuanto a la construcción de conocimiento geográfico, ya que hoy en día a través del uso de aplicaciones móviles (App) e incluso a través de las Redes Sociales (RRSS) se puede interactuar y apoyar el proceso de Construcción de Conocimiento y más aún de Conocimiento Geográfico.

Los lineamientos teóricos como producto de salida del primer objetivo permitieron identificar oportunidades de mejoras importantes. Las Universidades adscritas de los informantes clave cuenta con el personal calificado y competente en cuanto a su área de conocimiento, sin embargo en su praxis educativa mediada por las tecnologías se observa desconocimiento, practicas repetidas de la concepción presencial donde el profesor es el dueño del conocimiento y lo transmite. Se transita ahora hacia el foco en el aprendizaje que se cristaliza en la competencia adquirida. Si bien realizan una aproximación interesante en los proceso de construcción de conocimiento para lograr que sus estudiantes desarrollen sus aprendizajes que requieren y necesitan, se siguen quedando en la transmisión académica, dejando de lado factores que hoy día son los que precisamente marcan la diferencia.

Con respecto a interpretar los aspectos asociados a la Construcción del Conocimiento Geográfico, entornos virtuales y creatividad, a partir de los profesores de geografía a nivel local, nacional y Latinoamericano y los aspectos teóricos, objetivo específico 2, revela que a juicio de los involucrados, la Construcción de Conocimiento Geográfico es un campo

fértil para la investigación e innovación, ya que posee carácter tradicionalista. Por tanto, la construcción de conocimiento geográfico a través de entornos virtuales de aprendizaje sustentado en la creatividad puede plantearse desde múltiples aproximaciones disciplinarias, dada la complejidad que representan en procesos educativos, lo cual hace necesario disponer de un marco de referencia interpretativo y lineamientos teóricos que permitan orientar al profesor en tiempos de evolución tecnológica y de cambios paradigmáticos. En consecuencia se necesita trabajar al individuo en su integralidad, hacerlo sentir parte de una comunidad universitaria que se apoya en las TIC, para que no aparezcan los sesgos de soledad, se requiere trabajar los aspectos psicoafectivos conducentes al éxito en este tipo de estudio. Se demanda involucrar desde aspectos emocionales y cognitivos a los profesores y estudiantes que promuevan su desarrollo y fortalecimiento de competencias a partir de su aprender significativo con total sentido en su cotidianidad.

Mientras la formación docente puede percibirse a través de lo ético, pedagógico, científico, humanístico y tecnológico como una unidad compleja, centrada en la reflexión, considerando las dimensiones personal, social y organizacional. Se busca transformar desde lo interno en la institución, adoptar una nueva dinámica organizacional, tipo red que satisfaga necesidades de formación de su personal, en principio del profesor quien pasa a ser el vínculo central entre el estudiante y la universidad, en él se representa y se mide la calidad educativa, que se expresa en la mediación en espacios virtuales, se logra eficacia tecnológica, con el empoderamiento digital del profesor lo que le permite acumular una experiencia en este sentido de gran valor.

Se propone la incorporación de compromiso a fin de lograr el consenso para emitir lineamientos que permitan orientar su desarrollo futuro. Se requiere elevar compromiso para superar las barreras expresadas por los profesores en cuanto dotación de infraestructura tecnológica que implica equipamiento y conectividad, procesos formativos continuos para el profesorado, quien a su vez se convertirán en entes multiplicadores de tal

formación y trabajen en equipos integrados cuya labor pase de lo individual a lo colaborativo, con presencia incluso complementaria en el EVA.

Se sugiere establecer un esquema valorativo en cuanto seguimiento del profesor en su desempeño en los EVA de manera sistemática en conjunción con el modelo pedagógico que invite a la reflexión del profesor en su papel de constructor del conocimiento, a los efectos de analizar constantemente bajo criterios establecidos, consensuados incluso con los profesores, los factores que pueden incidir tanto de manera positiva como negativa en los EVA, esta información es insumo para el resto del sistema en cuanto información que nutre los cursos o programas de geografía, establecimiento o revisión de políticas institucionales, para seguir moldeando el proceso de formación continua del docente además de dar información clave en su discusión para establecer líneas de acción en las comunidades virtuales.

En relacionado con el objetivo específico 3, Concebir un cuerpo de proposiciones que contribuyan con la generación de una teoría que facilite la construcción del conocimiento geográfico en entornos virtuales de aprendizaje sustentado en la creatividad, a fin de innovar en el abordaje epistémico y didáctico en los profesores de Geografía en Latinoamérica, en la actualidad, a partir de los hallazgos el estudio se generó un conjunto de constructos teóricos de los cuales se derivaron las competencias requeridas por el docente en contextos virtuales de aprendizaje. Cada uno de estos lineamientos nos ubica en la existencia de un nuevo paradigma donde el aprendizaje y la tecnología adquieren significancia y relevancia, y nuevas vías de gestionar el conocimiento.

Las competencias que fundamentan el logro de los lineamientos plantean que un profesor para asumir la construcción del conocimiento geográfico en contextos virtuales de aprendizaje debe poseer un paradigma del aprendizaje abierto y flexible elementos significativos dentro de la creatividad, que le permita planificar, administrar, monitorear, controlar y evaluar de manera activa, participativa y flexible.

Concebir un cuerpo de proposiciones para la construcción de conocimiento geográfico en contextos virtuales es otra de las competencias más relevantes porque se demuestra la sinergia entre la tecnología de información, las teorías de aprendizaje, la innovación, las estrategias comunicacionales y la interacción humana. Se evidenció que un ambiente de aprendizaje virtual implica tener bases cognoscitivas para abordar la información y convertirla en conocimiento. En la medida en que se asuma el aprendizaje como un proceso y que las tecnologías son solo un medio para alcanzarlo, estaremos apropiándonos de estas y logrando establecer mecanismos y acciones para redimensionar ese aprendizaje.

En función de lo anterior los lineamientos que contribuyan con la construcción del conocimiento geográfico en entornos virtuales de aprendizaje sustentado en la creatividad se perfilan de la siguiente manera:

1. Todo aprendizaje constructivo supone una construcción que se realiza a través de un proceso mental que conlleva a la adquisición de un conocimiento nuevo, además, la posibilidad de construirlo y adquirir una nueva competencia que le permitirá a la persona transferir lo ya conocido a una nueva situación.
2. La interpretación en función de la Construcción del conocimiento geográfico, en su mayoría se está claro que es un proceso que comprenden los conocimientos prácticos y especializados, la heurística, la intuición, etc., que las personas desarrollan a medida que se incorporan al flujo de sus actividades laborales, son conocimientos personales, difíciles de formular o articular.
3. La creatividad en EVA implica que el profesor impregnado de creatividad impulsa el desarrollo del pensamiento; por consiguiente, debe estar orientada hacia el desarrollo de los procesos cognitivos básicos como la observación, memorización, definición, análisis, síntesis para fomentar y activar en el estudiante procesos cognitivos superiores (formación de conceptos, toma de decisiones ,creatividad, evaluación y metacognición)

4. La concepción de EVA, en el ámbito educativo se ha propuesto una gama de oportunidades para el uso de información y herramientas disponibles en la Web, es por ello que es importante impulsar investigaciones que permitan apoyar las prácticas académicas permitiendo el uso consciente de estas estrategias tecnológicas, pues el profesor pasará de ser el elemento predominante y exclusivo en la construcción de conocimientos a convertirse en una pieza clave de los procesos enseñanza y de aprendizaje, como elemento mediador generador y organizador de situaciones de aprendizaje.
5. La relación entre la creatividad y la construcción del conocimiento geográfico en lo virtual, supone una adecuada reflexión crítica respecto de la relación entre lo real y la información. De los resultados hay un elemento común que prevalece y está referido a la epistemología como forma específica de la generación del conocimiento, por cuanto esta ciencia está orientada hacia el estudio del conocimiento y el modo en que el individuo logra adquirirlo. De acuerdo a las entrevistas se afirma que los profesores de forma empírica asumen el conocimiento como producto de la experiencia en el ejercicio más no como una reflexión racional que implique considerar los problemas epistemológicos a partir de la racionalidad científica.
6. Se afirma y con apoyo de evidencia de la categoría construcción del conocimiento, que para lograr ese cometido en la geografía se deben desarrollar acciones estratégicas enmarcadas en las funciones de docencia, investigación y extensión con la finalidad de desmontar paradigmas existentes, el desarrollo de habilidades sociales y contribuir en la construcción de conocimientos por parte de los estudiantes. De esta manera los EVA representa un medio didáctico para transformar el saber que posee, al saber posible de ser enseñado, en el cual realiza una despersonalización de su conocimiento de tal forma de que los estudiantes se apropien.
7. El conocimiento y su construcción en lo geográfico bajo entornos virtuales debe convertirse en un espacio donde el profesor inserta su concepción, sus procedimientos

pedagógicos y hasta su cosmología del saber acumulados como experiencias y desde lo académico es capaz de reflexionar sobre sus debilidades y fortalezas contribuyendo de manera acertada en el quehacer educativo.

### ***Recomendaciones***

En atención a las reflexiones derivadas del estudio y considerando que las investigaciones deben tener un alcance y profundidad que permita orientar y estimular investigaciones similares, se formulan a manera de sugerencia un cuerpo de recomendaciones que conjuntamente con la propuesta presentada sirvan de insumo para un nuevo abordaje.

1. Se recomienda para futuras investigaciones abordar las causas del tradicionalismo epistemológico de las diferentes áreas del conocimiento para el empleo de tecnologías y más aún de los entornos virtuales de aprendizaje y la creatividad.
2. Promover en las diferentes universidades el desarrollo de competencias tecnológicas en sus profesores, para esto contribuya en apropiarse de las bondades del uso de la información y utilizar las plataformas existentes para gestionar y divulgar el conocimiento y no solo para buscar información para sus cursos o publicaciones.
3. Gestionar espacios para la discusión de propuestas alternas en cuanto a la visión tradicionalista de la construcción de conocimiento geográfico con miras a evolucionar a una concepción más tecnológica y creativa.
4. Apoyar la divulgación de esta investigación a través de foros, simposio, conferencias, artículos, entre otros, donde la comunidad institucional y científica pueda acceder a los hallazgos en el cual se cimentó esta investigación.
5. Profundizar sobre la importancia de la Construcción de conocimiento geográfico en entornos virtuales de aprendizaje.

6. Promover la creatividad como proceso fundamental en la sociedad del conocimiento, para que los profesores de hoy en día afronten la realidad de manera creativa, porque ellos son los profesionales capacitados para reorientar la información y convertirla en conocimiento.

## REFERENCIAS

- Abram, S. (1999). *Posicionamiento De Los Profesionales Que Trabajan En Las Bibliotecas Especializadas En La Post-Era De La Información*. Revista de Tecnología de la Información N° 4. Año 1. Biblio Service. C.A. Maracaibo.
- Abril, V. (2010) *Técnicas E Instrumentos De La Investigación*. Disponible: <http://vhabril.wikispaces.com/file/view/T%C3%A9cnicas+e+Instrumentos+de+la+Investigaci%C3%B3n.pdf> [Consulta: 2017, Junio 20]
- Amabile, Teresa M. (1983). *The Social Psychology Of Creativity: A Componential Conceptualization*. *Journal Of Personality And Social Psychology*, Vol 45(2), Aug 1983, 357-376
- Amabile, Teresa M., and Julianna Pillemer. (2012) "Perspectives on the Social Psychology of Creativity." *Journal of Creative Behavior* 46, no. 1 (March 2012): 3–15. [Artículo en línea]. Disponible: [http://www.hbs.edu/faculty/Publication%20Files/\\_Amabile-Pillemer.pdf](http://www.hbs.edu/faculty/Publication%20Files/_Amabile-Pillemer.pdf). [Consulta: 2017, Febrero, 12].
- Argyris, C. & Schon, D. (1978). *Organizational Learning: A Theory Of Action Perspective*. Reading, Mass: Addison-Wesley.
- Bardin, L. (1986). *El Análisis De Contenidos*. Madrid: Akal.
- Benseny G.(2003). *El Espacio Turístico Litoral* [Documento en línea] Disponible en: [redalyc.uaemex.mx/redalyc/pdf/276/27610208.pdf](http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/pdf/276/27610208.pdf) [Consulta: 2013, Noviembre 21]
- Berrio, A. (2015). *Construcción del conocimiento Científico del Discurso de Aula en la Enseñanza de las Ciencias Naturales*. Revista Palabra (4), p. 56 – 79.
- Bonalde, Y. (2015). *B- Learning Para Promover El Aprendizaje Estratégico: Un Abordaje Desde La Visión Del Estudiante De Educación Media General*. Trabajo de Maestría no publicado, Universidad Pedagógica Experimental Libertador, Pedagógico de Miranda, Venezuela.
- Bruner, J. S. (1963). *El Proceso De La Educación*. México: UTEHA
- Buch, T. (1999). *Sistemas Tecnológicos*. Argentina: Aiqué.

- Bustos, A. y Coll, C. (2010). *Los Entornos Virtuales Como Espacios De Enseñanza Y Aprendizaje*. *Revista Ensayo Temático*. [Revista en línea] N° 15. Disponible en: <http://scielo.unam.mx/pdf/rmie/v15n44/v15n44a9.pdf> [Consulta: 2012, Noviembre 02]
- Cabero, J. (1996): *Organizar Los Recursos Tecnológicos*, Centros de recursos, en GALLEGO, D. y OTROS: Integración curricular de los recursos tecnológicos, Barcelona, Oikos-Tau.
- Cabero, J. (2006) *Bases Pedagógicas Del E-Learning*. [Artículo en Línea] *Revista de Universidad y sociedad del conocimiento*. Volumen 3 N° 1, Disponible en: <http://www.uoc.edu/rusc/3/1/dt/esp/cabero.pdf> [Consulta: Octubre, 31, 2017]
- Capurro, R. (2002) *La Hermenéutica Y El Fenómeno De La Información*. [Artículo en Línea]. Disponible en: <http://www.capurro.de/herminf.htm>. [Consulta: 05 de mayo de 2010].
- Castro, C. (1997). *La Geografía En La Vida Cotidiana*. Ediciones del Serbal. Barcelona.
- Choo, W. (1996) *La Organización Inteligente*. Oxford University Press.
- Córica, J. y Aretio, L. (2018). *Estudio Cualitativo de Factores de Resistencia Docente al Cambio Tecnológico en Argentina*. *Revista Educación Superior*, 25, pp. 29 – 39.
- Creswell, J. (1994). *Qualitative Inquiry & Research Design. Choosing Among Five Approaches*. California: Sage Publications, Inc.
- Csikszentmihalyi, M. (1997). *Flow and the Psychology of Discovery and Invention*. HarperPerennial, New York. Disponible: <http://www.bioenterprise.ca/docs/CREATIVITY-by-Mihaly-Csikszentmihalyi.pdf> [Consulta: 2019 Febrero, 13].
- Csikszentmihalyi, M. (1998): *Creatividad. El Fluir Y La Psicología Del Descubrimiento Y La Invención*. Barcelona: Paidós.
- Csikszentmihalyi, M. (1999): Implications of a systems perspective for the study of creativity. En R. J. Sternberg, (Ed.); *Handbook of creativity*. Cambridge University Press. [Libro en línea]. Disponible: <http://books.google.co.ve/books?hl=es&lr=&id=d1KTEQpQ6vsC&oi=fnd&pg=PA313&dq=Implications+of+a+systems+perspective+for+the+study+of+creativity&ot>

s=Fr4Z3hrisV&sig=mh0p\_24aCl72Is5OTQixOb3QofQ#v=onepage&q=Implication  
s%20of%20a%20systems%20perspective%20for%20the%20study%20of%20creati  
vity&f=false [Consulta:2019, Febrero, 12].

De Bono, E. (1974). *El Pensamiento Creativo. El Poder Del Pensamiento Lateral Para La Creación De Nuevas Ideas*. México. Editorial Paidós Plural.

De Ípola, E. (1982). *Ideología Y Discurso Populista*. México: Folios Ediciones, S.A.

De la Torre, S. (1991). *Creatividad Y Formación*. México. Editorial Trillas.

De la Torre, S. (1999). *Creatividad y formación*. México: Trillas

De la Torre, S. (2003). *Dialogando Con La Creatividad*. España: Octaedro.

Delgado y justo (2010). *Construcción de Conocimiento*.

De Sousa, I. Mendez, I. y Pena, C. (2018). *La Creatividad y la Inteligencia Social desde La Fase de Integración Docencia Administración (FDA) en la UPEL Miranda*. Revista de Investigación, 94 (42), pp. 119 – 135.

Dogers, M. (1959). *Creativity*. Nueva York: Penguin.

Dollfus, O. (1982) *El Espacio Geográfico*. Oikos–Tau. Barcelona.

Drucker, P (1993). *La Sociedad Postcapitalista*. Editorial Norma: Bogotá-Colombia.

Escolar, C. (1998). *Epistemología Del Trabajo De Campo En Geografía: Problemas En Torno A La Construcción De Los Datos*. [Documento en línea]. Disponible en: <http://www.ub.edu/geocrit/b3w-96.htm> [Consulta: 2015, Junio 8]

Espinoza, A. (2005) *Estrategias Metacognitivas Para La Compresión De La Lectura De Textos Escritos En El Idioma Inglés Y El Aprendizaje Significativo De Los Estudiantes De Educación Media Y Diversificada*. Trabajo de grado de Maestría no publicado. Instituto Pedagógico de Miranda, José Manuel Siso Martínez, Miranda.

Esquivias Serrano, M.T. (2004). *Creatividad: Definiciones, Antecedentes y Aportaciones*. Revista Digital Universitaria. [Revista en línea]. Disponible: [http://www.encuentros-multidisciplinares.org/Revistan%C2%BA31/M%C2%AA\\_Teresa\\_Esquivias\\_Serrano.pdf](http://www.encuentros-multidisciplinares.org/Revistan%C2%BA31/M%C2%AA_Teresa_Esquivias_Serrano.pdf). [Consulta: Febrero, 14].

- Fontaines, T. (2008) *Estructuras E Interacciones En La Construcción Del Conocimiento. Una Propuesta A Partir De Los Planteamientos Teóricos De Piaget Y Vigosky*. Revista de Educación. Laurus, año. 14, no.28, p.97-121. ISSN 1315-883X.
- Ford, D. & Harris, J. (1992). *Identifying Diamonds In The Rough: Gifted And Talented black children*. The Gifted Child Today.
- FUNDOSA. (2015.). *Criterios Ergonómicos. Usabilidad De Entorno Y Productos*. [Documento en línea]. Disponible en: <http://bibliotecamaguen.chmd.edu.mx/wp-content/uploads/2011/08/CriteriosErgonomicosUsabilidadDeEntornoYproducto.pdf> . [Consulta: 2017, Noviembre 10]
- García Aretio, L. (2019). *Bosque semántico: ¿educación/enseñanza/aprendizaje a distancia, virtual, en línea, digital, eLearning...? RIED*. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 23(1), (version preprint). Disponible en: <http://revistas.uned.es/index.php/ried/article/view/25495/20427> [Consulta: 2019, Noviembre 01]
- García, R. Puigvert, L. (2007) *Las Comunidades De Aprendizaje: Una Apuesta Por La Igualdad Educativa*. Universidad de Barcelona. España.
- Gardner, H. (1999). *Inteligencias Múltiples*. Buenos Aires: Vergara.
- Garello, M., Rinaudo, M y Donólo, D. (2010). Construcción del conocimiento y desarrollo académico en la universidad. [Ensayo en Línea]. Disponible en: [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0185-27602010000200005](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-27602010000200005) [Consulta: Enero, 2019, 20].
- Glaser, B. and Straus, A. (1967) *The Discovery Of Grounded Theory: Strategies For Qualitative Research*. Aldine. New York.
- González, E. (2005). *La Observación Directa, Base Para El Estudio Del Espacio Local*. [Documento en línea] Disponible en: <http://www.redalyc.org/pdf/360/36010107.pdf> [Consulta: Abril, 2015, 18]
- González, G. y Hernández, T. (1999). *Las Técnicas Etnográficas en la Investigación Acción*. Círculo Doctoral. Publicación de la Comunidad Académica del Doctorado de Educación de la Universidad de Carabobo, Valencia. Año 2, (2).

- González, M. (2003). *Los Paradigmas De Investigación En Las Ciencias Sociales*. Revista de la Universidad Central. Martha Abreu de las Villas. ISLAS [revista en línea], Disponible: revista.mes.educ.cu/greenstone/collect/repo/.../412pdf[Consulta: 2012, junio 18]en
- Guba, E. & Lincoln, Y. (1990). *Judging The Quality Of Case Study Reports*. Oualitative Studies in Education, vol. 3
- Guilford, J. (1967). *Traits Of Creativity*. Nueva York: Penguin.
- Guilford, J.P. (1952). *La Naturaleza De La Inteligencia Humana*. Barcelona: Paidós (Trad.1986)
- Gutiérrez, E. y Gallego, M. (2017). *Presencia Social en un Ambiente Colaborativo Virtual de Aprendizaje: Análisis de una Comunidad Orientada a la Indagación*. Revista Mexicana de Investigación Educativa, 22 (75), pp. 1169 – 1186.
- Habermas, J. (1999). *Ciencia y Técnica como Ideología*. Tecnos. Madrid.
- Hine, C. (2000). *Etnografía virtual*. Barcelona: Editorial UOC.
- Infante, J. y Otros. (2007). *Hacia La Sociedad Del Conocimiento*. México: Trillas.
- Joyce, B., Weil, M., y Showers, B. (1992). *Models of Teaching* (4th ed.). Needham Heights, MA: Allyn and Bacon.
- Jurado. A. (2016). *Construcción del Conocimiento como Fomento de los Procesos de Aprendizaje Humano en los Estudiantes de Educación*. Ecuador: Entrelíneas.
- Kuhn, T (1980) *La Estructura De Las Revolución Científica*. México: Fondo de Cultura Económica
- Kuhn, Thomas S. (1980). *La Estructura De Las Revoluciones Científicas*. México, D. F.: Fondo de Cultura Económica.
- Lindon, A. (2006). *Lugares E Imaginarios En La Metrópolis*. Mexico: Anthropos Editorial.
- Mackinnon, D (1962). *The Nature And Nurture Of Creative Talent*. American Psychologist.

- Massey, D. and Jess, P. (1995) *A place in the World*. Nueva York, Oxford University Press / Open University (The Shape of the World)
- Mayan, M. (2001). *Una Introducción A Los Métodos Cualitativos: Modulo De Entrenamiento Para Estudiantes Y Profesionales*. [Documento en línea]. Disponible en: <https://www.ualberta.ca/~iiqm/pdfs/introduccion.pdf> [Consulta: Enero, 23 2015]
- Melo, R. (2009). *Creación De Una Comunidad Académica Virtual En La Escuela De Educación De La UCV, Para La Discusión Del Tema Universidad Y Gestión Del Conocimiento*. [Documento en línea] Disponible en: [file:///C:/Users/Flia%20Landaeta%20Medina/ Downloads/989-3852-1-PB.pdf](file:///C:/Users/Flia%20Landaeta%20Medina/Downloads/989-3852-1-PB.pdf) [Consulta: Abril, 2015, 18]
- Moreno, J. (2002). *El Tercer Milenio Y Los Nuevos Desafíos De La Educación: América Latina y el caso Venezolano*. Editorial PANAPO. Caracas.
- Morgan, D. (1997). *Focur Groups As Quialitativa Research* (2nd ed.). Qualitative research.
- Morín, E. (2006). *Los Siete Saberes Necesarios Para La Educación Del Futuro*, Colección educación y cultura para el nuevo milenio, México, editoriales Publidisa mexicana y UNESCO.
- Nonaka, I y Takeuchi. (1998) *La Organización Creadora De Conocimiento*. Oxford University Press.
- Núñez, L. (2002). *La Investigación Como Proceso Organizacional*. Tesis Doctoral. no publicada. UNESR. Caracas.
- Ojeda, N. (2012). *Modelo Pedagógico De La Modalidad Mixta Fundamentado En El B-Learning Y La Creatividad En El Instituto Pedagógico De Caracas*. Tesis de doctorado no publicada, Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Caracas.
- Osborn, R. (1953). *The Art of Creative Thinking*. Nueva yord: Barnes and Noble.
- Pandit, N. R. (1990). *The Creation of Theory: A Recent Application of the Grounded Theory*.
- Pandit, N. R. (1996). *The Creation of Theory: A Recent Application of the Grounded Theory.Un reposte cualitativo*.

- Paniagua, E. (2001). *La Creatividad Y Las Tecnologías De La Información Y Las Comunicaciones*. [Revista en línea], <http://revistas.um.es/analesdoc/article/view/2321> [Consulta: 2015, junio 20]
- Pascale, P. (2005). *¿Dónde Está La Creatividad? Una Aproximación Al Modelo De Sistemas De Mihaly Csikszentmihalyi*[Documento en línea]. Disponible: <http://revistas.ucm.es/index.php/ARIS/article/viewFile/ARIS0505110063A/5808>. [Consulta: Febrero, 13].
- Pineda, M. (2009) *Desafíos Actuales De La Sociedad Del Conocimiento Para La Inclusión Digital En América Latina*. [Documento en línea] Disponible en: <http://erevistas.saber.ula.ve/index.php/Disertaciones/article/view/48/56> [Consulta: Abril, 2015, 18]
- Pírela, J. (2004). *Los Procesos De Mediación En Las Organizaciones De Conocimiento En La Cibersociedad*. Tesis doctoral no publicada. Universidad del Zulia. Maracaibo.
- Popper, K. (1992) *Conocimiento Objetivo. Un Enfoque Evolucionista*. Teknos: Madrid.
- Popper, K. R. (2002). *The poverty of historicism*. Psychology Press.
- Popper, K. (1969). *La Lógica De Las Ciencias Sociales En Popper, Adorno Et Al. La Lógica De Las Ciencias Sociales*. México: Grijalbo.
- Prada, R. (1987). *Epistemología Del Dato, En Revista Mexicana De Sociología*, núm. 1, México, iis-unam.
- Pulgarin, M. (2001). *El Espacio Geográfico Como Objeto De Enseñanza En El Área De Ciencias Sociales* [Documento en línea] Disponible en: [http://www.sogeocol.edu.co/documentos/El\\_Espacio.pdf](http://www.sogeocol.edu.co/documentos/El_Espacio.pdf) [Consulta: Abril, 2009, 17]
- Quezada P, y Pardo, V. (2018). El entorno social y el aprendizaje. [Documento en línea] Disponible en: [https://www.researchgate.net/publication/327403136\\_El\\_entorno\\_social\\_y\\_el\\_aprendizaje](https://www.researchgate.net/publication/327403136_El_entorno_social_y_el_aprendizaje). [Consulta: Enero, 2019, 20]
- Rocamona, A. (2008). *Construcción del Conocimiento en Entornos Virtuales de Enseñanza y Aprendizaje: La Interacción entre los Procesos de Colaboración entre los Alumnos y los Procesos de Ayuda y Guía del Profesor*. Tesis Doctoral no Publicada, Universidad de Barcelona.

- Ruiz, C. (2004). *Creatividad y estilos de aprendizaje*. Tesis Doctoral publicada, Universidad de Málaga, España. [Documento en línea] Disponible en: <http://www.biblioteca.uma.es/bbldoc/tesisuma/16703947.pdf> [Consulta: Abril, 2015, 17]
- Sánchez, J. (2009) *Condiciones Para El Desarrollo De Comunidades De Construcción Del Conocimiento Con El Soporte Del Knowledge Forum En Entornos De Educación Superior*. España: Universidad de Barcelona.
- Sánchez, Miguel, Díaz, Vílchez, Villasmil y López. (2009). *Entorno virtual de enseñanza-aprendizaje para la construcción del conocimiento en bioquímica médica* [Documento en línea] Disponible en: [http://www.scielo.org.ve/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0798-04692009000100006](http://www.scielo.org.ve/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0798-04692009000100006) [Consulta: Abril, 2015, 17]
- Sancho, J (2001). *Para una tecnología educativa*. Barcelona: Horsori.
- Sancho, J. (1995): *Hoy ya es mañana. Tecnología y educación: un diálogo necesario*. Sevilla: MAD,s.l.
- Sandín, M. (2003). *Métodos de Investigación*. Tercera Edición. Mexico DF: Prentice Hall.
- Santiago, J. (2005). *La situación de la enseñanza de la Geografía en Venezuela, desde su práctica escolar cotidiana*. Revista GEOENSEÑANZA Vol. 10. 2005.
- Sarmiento, M. y Guillen, J. (2008) *Acciones Educativas para la gestión universitaria. XIV Congreso Internacional de Tecnología y Educación a Distancia: de la práctica educativa hacia la inclusión sociocultural*. Costa Rica.
- Silvio, J. (1993). *La Comunicación Del Conocimiento En Un Nuevo Contexto Tecnológico, En Silvio, J (COMP). Una Nueva Manera De Comunicar El Conocimiento*. Edic. CRESALC/UNESCO. Caracas.
- Strauss, A y Corbin, J. (1998). *Bases de la Investigación Cualitativa. Técnicas y Procedimientos. Criterios de evaluación*. Sociología Cualitativa.
- Strauss, A. y Corbin, J. (2002). *Bases de la investigación cualitativa. Técnicas y procedimientos para desarrollar la teoría fundamentada*. Medellín: Universidad de Antioquia.

- Tapscott, D. (1999). *The Digital Economy: Promise And Peril In The Age Of Networked Intelligence*, Nueva York, McGraw-Hill.
- Taylor S., y Bogdan R. (1987). *Introducción A Los Métodos Cualitativos De Investigación*. España: Paidós.
- Taylor S., y Bogdan R. (1996). *Introducción A Los Métodos Cualitativos De Investigación*. España: Paidós.
- Thurstone, L. L. (1952). L.L. Thurstone. In E. G. Boring, H. S. Langfeld, H. Werner, & R. M. Yerks (Eds.), *A history of psychology in autobiography, Volume IV*. Worcester: Clark University Press (16) (PDF) Thurstone, L.L.. Available from: [https://www.researchgate.net/publication/316981670\\_Thurstone\\_LL](https://www.researchgate.net/publication/316981670_Thurstone_LL) [accessed Nov 05 2019].
- Torrance, E. (1965). *Educación y Capacidad Creativa*. Madrid:Marova.
- Torrealba, G. (1994). *La Sociedad del Conocimiento el Contexto Universitario: Develando Algunas Implicaciones*, Revista Investigación y Educación nº 1 UPEL.
- Ucar, X. (2017). Niveles de elaboración del conocimiento pedagógico. [Documento en línea] Disponible en: [https://www.researchgate.net/publication/320196380\\_Niveles\\_de\\_elaboracion\\_del\\_conocimiento\\_pedagogico\\_2017](https://www.researchgate.net/publication/320196380_Niveles_de_elaboracion_del_conocimiento_pedagogico_2017) [Consulta: Enero, 2019, 20]
- UNESCO (1998). *Informe Mundial Sobre La Educación 1998: Los docentes y la enseñanza en un mundo en mutación /UNESCO*. Madrid.
- Universidad Pedagógica Experimental Libertador. (2016) Manual de tesis de grado, especialización, maestría y tesis doctorales. Vicerrectorado de Investigación. Caracas.
- UPEL (2007, Octubre 08). Resolución del Consejo Universitario (nº 2007.301.1413). Octubre 08, 2007.
- UPEL (2015). Diseño Curricular de Geografía e Historia.

## **ANEXOS**

**ANEXO A**

**GUIÓN DE PREGUNTAS PARA LA ENTREVISTA NO ESTRUCTURADA  
DIRIGIDA A LOS PROFESORES DE GEOGRAFÍA A NIVEL LOCAL,  
NACIONAL Y LATINOAMERICANO**

## GUIÓN DE ENTREVISTA PARA INDAGAR SOBRE LA CONSTRUCCIÓN DE CONOCIMIENTO GEOGRÁFICO EN ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE SUSTENTADO EN LA CREATIVIDAD

Este material es una guía u orientación de la entrevista. A continuación se muestran sólo algunas preguntas que se consideran generadoras de conocimientos. Es posible formular otras preguntas en función de la dinámica de la entrevista.

|  |  |
|--|--|
| 4. <b>Objetivo de la entrevista focalizada:</b> Develar las concepciones de profesores de geografía a nivel local, nacional y Latinoamericano en cuanto a la Construcción del Conocimiento Geográfico, entornos virtuales y creatividad. |  |
| <b>Dirigida a:</b> Profesores de geografía que administren Entornos Virtuales de Aprendizaje   |  |
| <b>Actividad previa:</b>   | Tomar nota de fecha, hora, espacio de la entrevista y características del entrevistado. Registrarlo en la grabadora  |
| <b>INTRODUCCIÓN.</b>   | Comunicar el objetivo de la entrevista. Aclarar qué se hará con la información.<br>Prestar atención a los gestos, expresiones y posturas del entrevistado. Tomar nota.   |
| <b>PREGUNTAS SOBRE LA ESTRATEGIA UTILIADA EN EL CURSO</b>  | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ¿Qué es para ustedes el Conocimiento?</li> <li>2. En ese mismo orden de ideas ¿Qué es la Construcción de conocimiento? Podría ampliar</li> <li>3. ¿Cómo se construye el Conocimiento Geográfico? Podría ejemplificar</li> <li>4. En función de su experiencia: ¿cómo promueve la construcción de conocimiento geográfico en sus estudiantes?</li> <li>5. ¿Cómo entiende el rol del estudiante en la construcción de conocimiento geográfico?</li> <li>6. ¿Qué concepción tiene usted sobre creatividad? (Proceso, producto o hecho social)</li> <li>7. ¿Cómo se expresa la creatividad en la construcción del conocimiento geográfico? Ejemplifique</li> <li>8. ¿Cómo llevar a cabo un proceso de construcción de conocimiento, siendo creativo en la virtualidad?</li> <li>9. Explique su experiencia en el empleo de Entornos virtuales de Aprendizaje</li> <li>10. ¿Qué opinión tiene sobre la Construcción de conocimiento geográfico a través de los EVA?</li> <li>11. ¿Cómo la creatividad puede contribuir a la Construcción de conocimiento geográfico a través de los EVA?</li> <li>12. ¿Cuáles dificultades se le han presentado en cuanto a la construcción de conocimientos geográficos a través de EVA?</li> <li>13. ¿Qué beneficios considera importantes en cuanto a la construcción de conocimientos geográficos a través de EVA?</li> </ol> |
| <b>CIERRE.</b>   | Agradecer participación en la entrevista. Recordar nuevamente que se hará con la información obtenida.   |
| <b>Actividad posterior:</b>  | Tomar nota de cualquier comentario importante referente al entrevistado. Registrarlo en la grabadora.  |

**ANEXO B**

**EVIDENCIA DE TESTIMONIO FOCALIZADO CON LOS PROFESORES DE LAS  
UNIVERSIDADES LATINOAMERICANAS**

5 respuestas



Se aceptan respuestas

Resumen

Pregunta

Individual

Respuesta 1

< 1 de 5 >



No se pueden editar las respuestas

## Construcción de Conocimiento Geográfico en Entornos Virtuales de Aprendizaje sustentado en la Creatividad

Éste corto instrumento pretende conocer las percepciones de los de profesores e investigadores en el campo de la geografía a nivel local, nacional y Latinoamericano en cuanto a aspectos claves de la Construcción del Conocimiento Geográfico, entornos virtuales y creatividad.

En tal sentido, agradezco de antemano su colaboración, el tiempo, la receptividad y la información que me pueda otorgar.

**ANEXO C**

**TESTIMONIOS FOCALIZADOS EXTRANJEROS Y NACIOALES**

## 1. UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA

31/1/2018

*¿Qué es para usted el Conocimiento?*

Es aquel que se construye cotidianamente entre toda la sociedad.

*En ese mismo orden de ideas ¿Qué es la Construcción de conocimiento?*

El relacionamiento social y la discusión alrededor de un tema específico.

*¿Cómo se construye el Conocimiento Geográfico? Podría ejemplificar*

Desde mi práctica, un ejemplo es en el aula de clase a través de las discusiones con los estudiantes.

*En función de su experiencia: ¿cómo promueve la construcción de conocimiento geográfico en sus estudiantes?*

A través de la crítica sustentada.

*¿Cómo entiende el rol del estudiante en la construcción de conocimiento geográfico?*

Cada estudiante desde su propia experiencia y conocimientos aporta a la discusión de un tema específico.

*¿Cómo concibe la creatividad?*

Como formas que los individuos o los grupos sociales dan respuesta a una pregunta o tema de interés.

*¿Cómo se expresa la creatividad en la construcción del conocimiento geográfico?*

*Ejemplifique*

Por ejemplo a través del abordaje metodológico para desarrollar un proyecto de investigación.

*¿Cómo llevar a cabo un proceso de construcción de conocimiento, siendo creativo en la virtualidad?*

A través de la adecuada utilización de las herramientas de tecnología de la información.

***Explique su experiencia en el empleo de Entornos virtuales de Aprendizaje***

Hace más de una década participé en un curso virtual como profesora. En él participaban estudiantes de toda América Latina y logramos mantener siempre una comunicación fluida.

***¿Qué opinión tiene sobre la Construcción de conocimiento geográfico a través de los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA)?***

Es otra forma de construcción de conocimiento.

***¿Cómo la creatividad puede contribuir a la Construcción de conocimiento geográfico a través de los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA)?***

Haciendo fácil la utilización de las herramientas disponibles para tal fin.

***¿Cuáles dificultades considera usted, se presentan o se pueden presentar en cuanto a la construcción de conocimientos geográficos a través de EVA?***

La mala o deficiente conectividad.

***¿Cuáles beneficios considera relevantes para la construcción de conocimientos geográficos a través de EVA?***

La participación de personas que por algún motivo no pueden estar presentes en cursos, conferencias o seminarios.

## **2. UNIVERSIDAD DE COSTA RICA**

8/2/2018

### ***¿Qué es para usted el Conocimiento?***

Es la capacidad de comprensión racional de las personas sobre aquello que les rodea, de establecer relaciones entre las cosas y determinar su cualidad.

### ***En ese mismo orden de ideas ¿Qué es la Construcción de conocimiento?***

Facilitar que, la comprensión, el establecimiento de relaciones y las cualidades de las cosas, se produzca.

### ***¿Cómo se construye el Conocimiento Geográfico? Podría ejemplificar***

A través de tomar conciencia de qué es lo que nos rodea, con qué se relaciona, cómo se interrelaciona con otros elementos, a otras escalas, del por qué ahí y no en otro lugar.

Estando en el aula o fuera de ella, tomar conciencia de qué elementos estamos rodeados, describirlos, caracterizarlos, relacionar esos elementos con otros a otras escalas, encontrar causas de por qué algo se da o por qué no se da, cómo afecta eso al ser humano.

### ***En función de su experiencia: ¿cómo promueve la construcción de conocimiento geográfico en sus estudiantes?***

A través de diferentes herramientas como una salida de campo, una fotografía, un mapa, un concepto, una experiencia de vida.

### ***¿Cómo entiende el rol del estudiante en la construcción de conocimiento geográfico?***

Es parte activa porque la construcción de conocimiento contiene elementos subjetivos y se necesita establecer relaciones con los demás para auto reconocernos a través del otro.

### ***¿Cómo concibe la creatividad?***

Es la capacidad para innovar, de poner en práctica el desarrollo de habilidades, de crear, generar nuevas ideas.

*¿Cómo se expresa la creatividad en la construcción del conocimiento geográfico?*

*Ejemplifique*

De múltiples formas: escribiendo, cartografiando, relacionando, visualizando, comparando eventos y procesos.

*¿Cómo llevar a cabo un proceso de construcción de conocimiento, siendo creativo en la virtualidad?*

Ninguna o poca

*Explique su experiencia en el empleo de Entornos virtuales de Aprendizaje*

Ninguna o poca

*¿Qué opinión tiene sobre la Construcción de conocimiento geográfico a través de los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA)?*

Poca.

*¿Cómo la creatividad puede contribuir a la Construcción de conocimiento geográfico a través de los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA)?*

No sé

*¿Cuáles dificultades considera usted, se presentan o se pueden presentar en cuanto a la construcción de conocimientos geográficos a través de EVA?*

Se requieren niveles de abstracción y para ello, madurez; se requiere contar con un mínimo de herramientas y conocimientos.

*¿Cuáles beneficios considera relevantes para la construcción de conocimientos geográficos a través de EVA?*

Desde la distancia se puede aportar conocimiento para la resolución de problemas sin estar presente dónde se está produciendo o se produjo un problema, evento.

### 3. UNIVERSIDAD DE COSTA RICA

8/2/2018

#### *¿Qué es para usted el Conocimiento?*

El conocimiento es un conjunto de experiencias significativas que tiene un sujeto, las cuales utiliza en casos concretos. No podemos actuar ni decidir en la realidad sin conocimiento.

#### *En ese mismo orden de ideas ¿Qué es la Construcción de conocimiento?*

Dado que es experiencia, el conocimiento se construye en el tiempo. En un aula, donde confluyen diferentes experiencias (las del docente y de los estudiantes), no se parte de cero en el proceso de aprendizaje, sino que el contexto particular de cada quién, y las experiencias con realidades, conceptos, teorías, etc. enriquecen el proceso de construcción de conocimiento. Por tanto, al exponer temáticas, cada quién aporte desde el acervo que posee, siendo la educación en un aula un ordenamiento de experiencias conjuntas.

#### *¿Cómo se construye el Conocimiento Geográfico? Podría ejemplificar*

Dado que somos seres territoriales, todos tenemos experiencia espacial. En sí misma, toda persona tiene cualidad de geógrafa, ya que recorremos, vivimos y analizamos el espacio habitado. La construcción del conocimiento geográfico parte, entonces -a mi parecer-, por la experiencia en el espacio local, desde la cual se puede contrastar la teoría o un cuerpo de conceptos entretnejidos bajo cierta lógica.

Por ejemplo, al hablar de áreas productivas o sistemas territoriales, inevitablemente se tendrá que echar mano de la experiencia espacial para verificar o refutar ideas. Por tanto, la construcción del conocimiento geográfico debe trascender el aula, desde donde se debe pensar la realidad.

*En función de su experiencia: ¿cómo promueve la construcción de conocimiento geográfico en sus estudiantes?*

Mediante la lectura crítica de textos con postulados conceptuales y estudios de caso temáticos, buscando la integración de conocimientos en campo. Ya sea la observación de rasgos naturales de una región, o socioculturales de un territorio, la experiencia conceptual se enriquece con el trabajo de campo.

***¿Cómo entiende el rol del estudiante en la construcción de conocimiento geográfico?***

El rol debe ser activo, de modo que el profesor no sea un transmisor de conocimientos, tal que ellos no son vasos vacíos que llenar. La riqueza del conocimiento que puedan adquirir está relacionada con su participación en las sesiones, y en el trabajo que desarrollan fuera del aula, cotidianamente. Por tanto, la asignación de trabajos cortos, representaciones, estudios de caso, contacto con actores sociales en terreno y síntesis de descubrimientos, deben enriquecer un plan curricular, además de la discusión conceptual.

***¿Cómo concibe la creatividad?***

Como necesaria, en tanto la realidad del espacio geográfico es cambiante. El carácter dinámico de los territorios requiere de la valoración de diversos escenarios, nuevas perspectivas y replanteamiento de teorías. De modo que una clase monolítica en cuanto a método, no abordará integralmente la complejidad de la realidad. La creatividad en la elección de datos para analizar, de abordajes teórico-prácticos, de planteamiento de nuevas temáticas de interés geográfico, etc. por parte de estudiantes y profesores, enriquece la construcción de conocimiento y la hace más cercana a las realidades locales.

***¿Cómo se expresa la creatividad en la construcción del conocimiento geográfico?***

***Ejemplifique***

La sola creación de cartografía implica creatividad; pensar cómo representar elementos humanos y naturales; cómo construir una simbología; decidir qué se incluirá en el mapa y qué no; todos estos procesos implican creatividad.

El comentar un mapa -que en sí mismo debería explicarse-, requiere de agudeza argumentativa, y de relación conceptual y empírica.

Proponer soluciones a problemáticas ambientales y a conflictos territoriales requiere creatividad imaginativa, y argumentación lógica.

La solución de problemas técnicos y metodológicos en campo requiere de una agilidad mental tal, que supere esquemas.

Necesariamente, el profesional en geografía es creativo, y debe fomentarse esta cualidad en el tiempo de formación académica."

***¿Cómo llevar a cabo un proceso de construcción de conocimiento, siendo creativo en la virtualidad?***

La mayoría de las experiencias locales nos son ajenas, en tanto somos limitados espacio-temporalmente. La imposibilidad de estar en otras latitudes en el proceso de construcción de conocimiento, puede ser superada por medios virtuales. La interacción con otras cartografías, otras perspectivas teóricas (sobre todo del sur, más desconocidas que las aportadas por el norte geopolítico), el contacto con otros investigadores, y la inclusión de medios audiovisuales en la interacción virtual, pueden enriquecer el conocimiento geográfico. Sobre todo en una época en la que debemos aprehender de las tecnologías diversas, útiles para el análisis territorial. Sin embargo considero que la mediación virtual es un complemento, y no debería sustituir la experiencia personal, no mediada, sino directa con la realidad territorial."

***Explique su experiencia en el empleo de Entornos virtuales de Aprendizaje***

He utilizado plataformas virtuales únicamente como mediadoras en el proceso de construcción de conocimiento. Semanalmente los estudiantes suben a la nube sus trabajos de análisis en clase, y eventualmente montamos foros de discusión a partir de "wikis" sobre temas particulares. Sin embargo, esto constituye sólo un 25% de las sesiones.

***¿Qué opinión tiene sobre la Construcción de conocimiento geográfico a través de los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA)?***

No tengo gran conocimiento al respecto.

***¿Cómo la creatividad puede contribuir a la Construcción de conocimiento geográfico a través de los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA)?***

No tengo gran conocimiento al respecto.

***¿Cuáles dificultades considera usted, se presentan o se pueden presentar en cuanto a la construcción de conocimientos geográficos a través de EVA?***

Utilizando únicamente estos entornos, la limitante mayor sería la convivencia e interacción directa con actores sociales y el territorio mismo en su dimensión material.

Aunque ciertos elementos simbólicos e inmateriales del territorio son asequibles desde lo virtual (e incluso algunos construidos desde ahí), parte importante del conocimiento por experiencia no se puede lograr por estos medios.

***¿Cuáles beneficios considera relevantes para la construcción de conocimientos geográficos a través de EVA?***

En temáticas o realidades ajenas al grupo de trabajo, los EVA pueden hacer más accesibles, más cercanos los territorios lejanos.

#### 4. PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE VALPARAISO (CHILE)

8/2/2018

##### *¿Qué es para usted el Conocimiento?*

Existen diversas interpretaciones.

La que me interesa es la surge a partir del conocimiento propio. La entiendo como la reflexión que surge a partir de la experiencia territorial de las personas/comunidades, la que con el tiempo se va validando hasta constituir una idea compartida de forma comunitaria. Comúnmente ha sido borrada por el conocimiento científico que se pretende válido a través de métodos empíricos.

##### *En ese mismo orden de ideas ¿Qué es la Construcción de conocimiento?*

Es el proceso constructivista, mediante el cual se comparten conocimientos de manera colectiva, y se logran superar problemas sociales.

##### *¿Cómo se construye el Conocimiento Geográfico? Podría ejemplificar*

Se construye a partir de la contemplación del paisaje a partir de la experiencia y los sentidos; de la comprensión profunda del sentido de lugar, las memorias y sentimientos que lo conforman; y de los desafíos que el territorio coloca para las comunidades.

La geografía es el estudio de las relaciones, por lo tanto, el conocimiento geográfico se constituye a partir de la comprensión relacional del mundo.

##### *En función de su experiencia: ¿cómo promueve la construcción de conocimiento geográfico en sus estudiantes?*

Busco vincularlo con la experiencia de los estudiantes, con el objetivo de que sea un aprendizaje significativo. Parto de la idea de que la geografía es la representación del espacio, y no un calco, por lo tanto es fundamental (al igual que una pintura) que el autor se encuentre contenido en la obra.

##### *¿Cómo entiende el rol del estudiante en la construcción de conocimiento geográfico?*

Es el actor principal del conocimiento geográfico, por esto, es necesario que el estudiante logre situarse espacialmente.

***¿Cómo concibe la creatividad?***

Es lo que busco en todas las actividades que desarrollamos. Para esto es fundamental la actitud crítica, que el estudiante no reproduzca, sino que sea capaz de crear para transformar la realidad social. La creatividad es la acción cognitiva que implica el mayor desafío en el proceso de aprendizaje.

***¿Cómo se expresa la creatividad en la construcción del conocimiento geográfico?***

***Ejemplifique***

Los problemas territoriales contemporáneos imponen nuevos desafíos, y al mismo tiempo nos entregan herramientas tecnológicas que no podíamos tener a mano hasta hace algunos años, debemos ser capaces de resituar la geografía en este tiempo indagando en nuevas formas de representación espacial. Por ejemplo, los medios audiovisuales y el uso de media para comunicar es un espacio importante de indagar.

***¿Cómo llevar a cabo un proceso de construcción de conocimiento, siendo creativo en la virtualidad?***

Las técnicas y soportes son muchos: Youtube - Drones - Realidad Aumentada - Blogs - Mapas Web ---- Pero lo importante es que los estudiantes sean capaces de hacer buenas preguntas, planteando desafíos innovadores, acordes con la realidad territorial en la que se encuentran.

***Explique su experiencia en el empleo de Entornos virtuales de Aprendizaje***

La universidad cuenta con plataforma moodle. He usado foros, pero es muy difícil la evaluación. También he usado para poner recursos externos de otros sitios web. Usamos los videos como plataforma. Los estudiantes estructuran su trabajo en tres fases 1) planificación de la actividad 2) tráiler del video 3) documental.

***¿Qué opinión tiene sobre la Construcción de conocimiento geográfico a través de los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA)?***

Falta vinculación con redes sociales. Las plataformas se encuentran muy cerradas en sí mismas.

- El problema es que si los profesores estamos todo el día conectados, no tenemos tiempo libre para nuestra vida personal. Los estudiantes demandan tiempo incluso los fines de semana, la virtualidad nos genera dependencia en vez de libertad.

- La virtualización de las relaciones profesor - estudiante es un riesgo. Es imposible contestar todos los correos que nos llegan, y cuando no lo hacemos los estudiantes reclaman falta de retro alimentación. El mismo tiempo que invertimos contestando, deberíamos utilizarlo para escribir artículos, que es lo que nos demanda la universidad.

Desde un punto de vista teórico, el profesor debe ser capaz de dar a conocer la dimensión geográfica de los espacios virtuales.

***¿Cómo la creatividad puede contribuir a la Construcción de conocimiento geográfico a través de los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA)?***

No tengo una respuesta.

***¿Cuáles dificultades considera usted, se presentan o se pueden presentar en cuanto a la construcción de conocimientos geográficos a través de EVA?***

***¿Cuáles dificultades considera usted, se presentan o se pueden presentar en cuanto a la construcción de conocimientos geográficos a través de EVA?***

Difícil evaluar a todos los estudiantes que participan del curso sin caer en parámetros cuantitativos, ya que en la actualidad tenemos cursos sobre 60 estudiantes. Esto dificulta y limita el desarrollo de la creatividad, ¿cómo evaluamos?

***¿Cuáles beneficios considera relevantes para la construcción de conocimientos geográficos a través de EVA?***

Vivimos en un mundo digital, todos los estudiantes manejan estas herramientas. Son de fácil acceso.

## 5. UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA

10/2/2018

*¿Qué es para usted el Conocimiento?*

Generar información de manera sistemática apoyado en el método científico

*En ese mismo orden de ideas ¿Qué es la Construcción de conocimiento?*

Es un proceso y repite a la primera pregunta

*¿Cómo se construye el Conocimiento Geográfico? Podría ejemplificar*

Utilizando los pasos del método científico.

*En función de su experiencia: ¿cómo promueve la construcción de conocimiento geográfico en sus estudiantes?*

Esto es otra etapa, es brindar información a los estudiantes por módulos en el tiempo de lo más simple a lo más complejo y luego integrarlo, esto tampoco resulta lineal para hacerlo.

*¿Cómo entiende el rol del estudiante en la construcción de conocimiento geográfico?*

Asumiendo su interés en aceptar la información y participar

*¿Cómo concibe la creatividad?*

Como una cualidad para comprender la realidad en diversas perspectivas

*¿Cómo se expresa la creatividad en la construcción del conocimiento geográfico?*

*Ejemplifique*

La pregunta no está muy clara ya que son varias cosas y además repite la misma inquietud, pero es identificar el sujeto de interés a estudiar o el hecho geográfico y sus necesidad de comprenderlo.

*¿Cómo llevar a cabo un proceso de construcción de conocimiento, siendo creativo en la virtualidad?*

Hay que comprender las partes y llevar a delante el proceso del método científico para abordar la inquietud que se tiene, que en este caso será el hecho geográfico.

***Explique su experiencia en el empleo de Entornos virtuales de Aprendizaje***

Los usos para comprender más sus partes que funcionan como un todo.

***¿Qué opinión tiene sobre la Construcción de conocimiento geográfico a través de los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA)?***

Esto son dos cosas conocer geografía por una parte y la otra es la enseñanza como proceso es una conciliación de ambas.

***¿Cómo la creatividad puede contribuir a la Construcción de conocimiento geográfico a través de los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA)?***

Dependiendo de las motivaciones del individuo

***¿Cuáles dificultades considera usted, se presentan o se pueden presentar en cuanto a la construcción de conocimientos geográficos a través de EVA?***

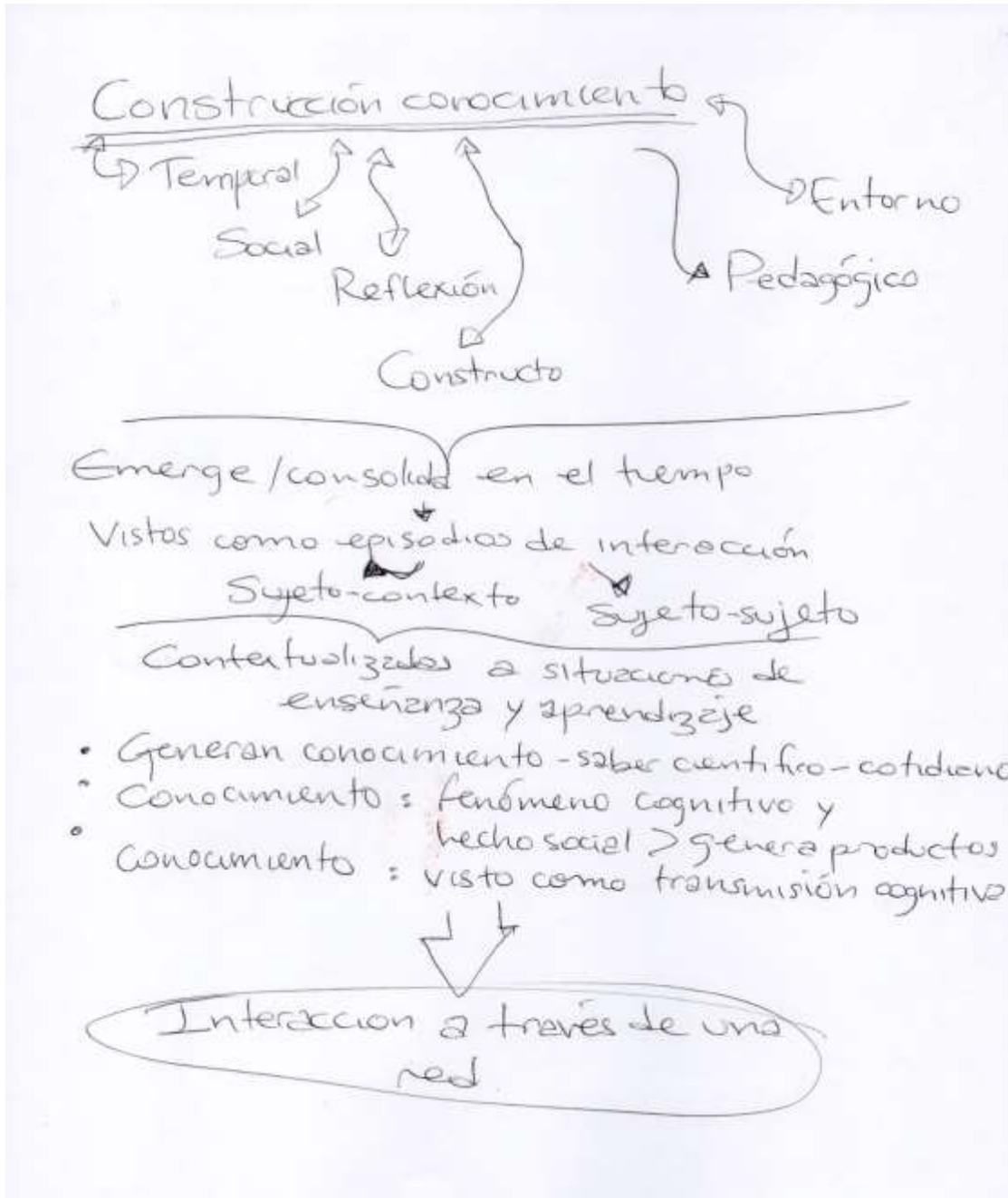
El desconocimiento de identificar los inconvenientes de las dos realidades que se trabajan

***¿Cuáles beneficios considera relevantes para la construcción de conocimientos geográficos a través de EVA?***

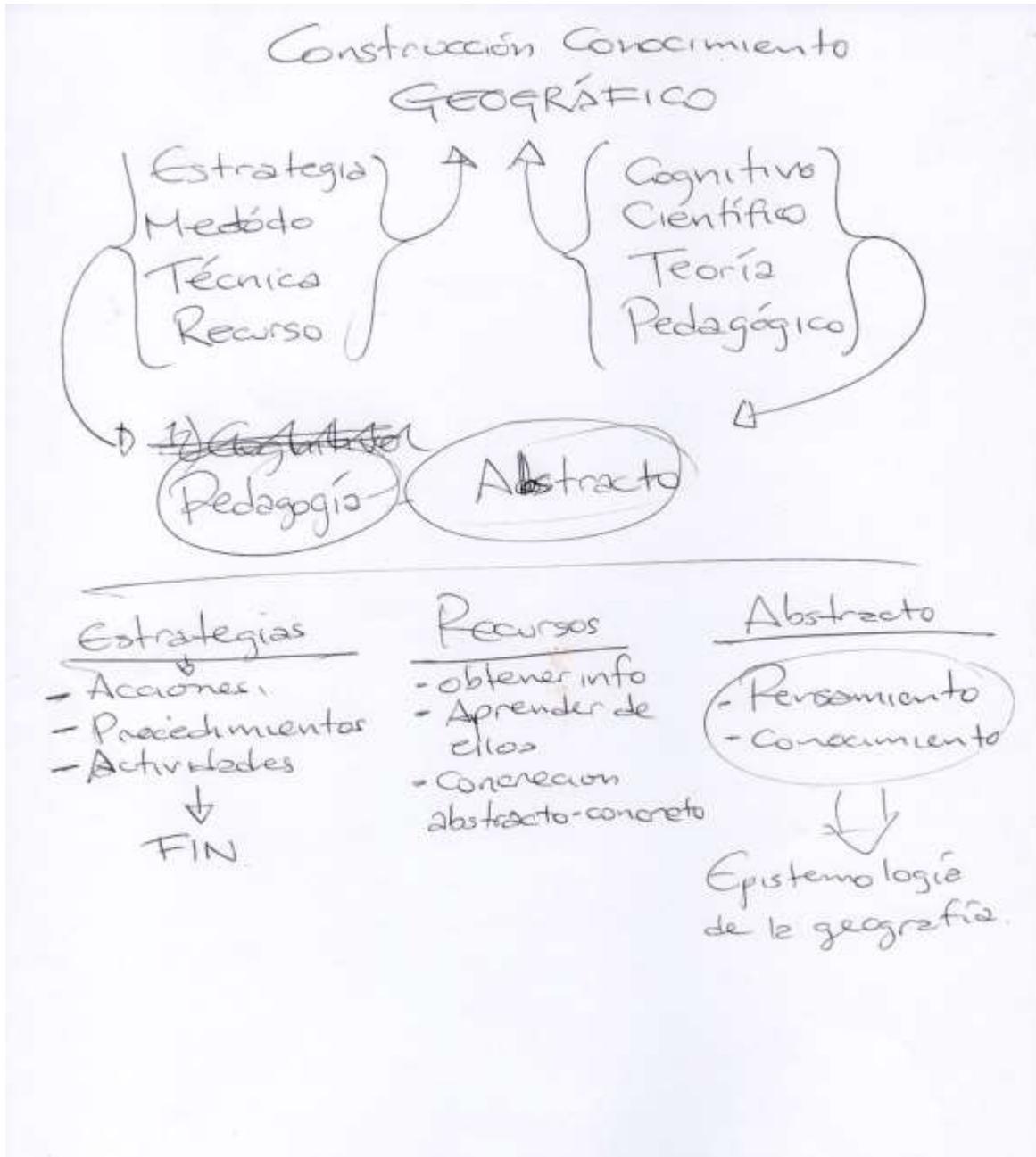
Reforzar el peso del pensamiento científico y la ampliación del ámbito geográfico

## **ANEXO D**

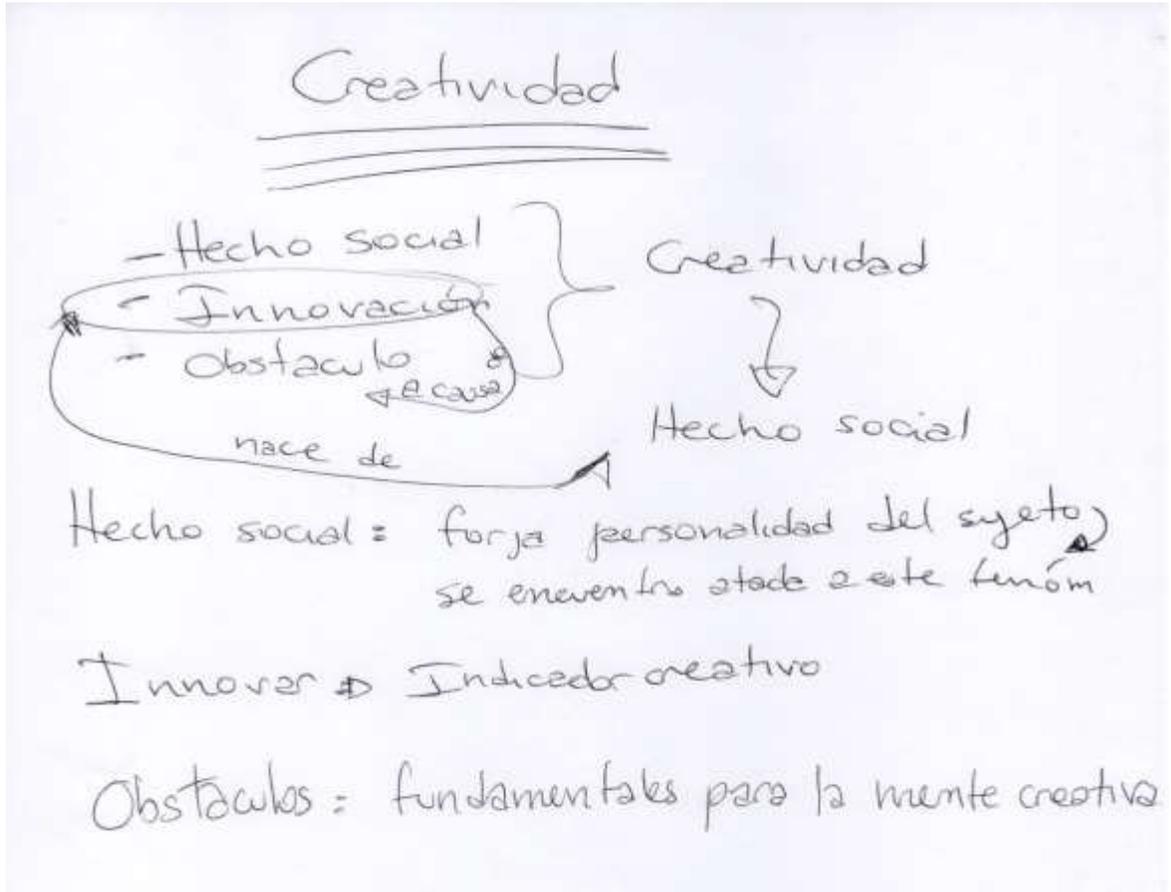
### **ANOTACIONES DE LA AUTORA PARA LA CONSTRUCCIÓN TEÓRICA**



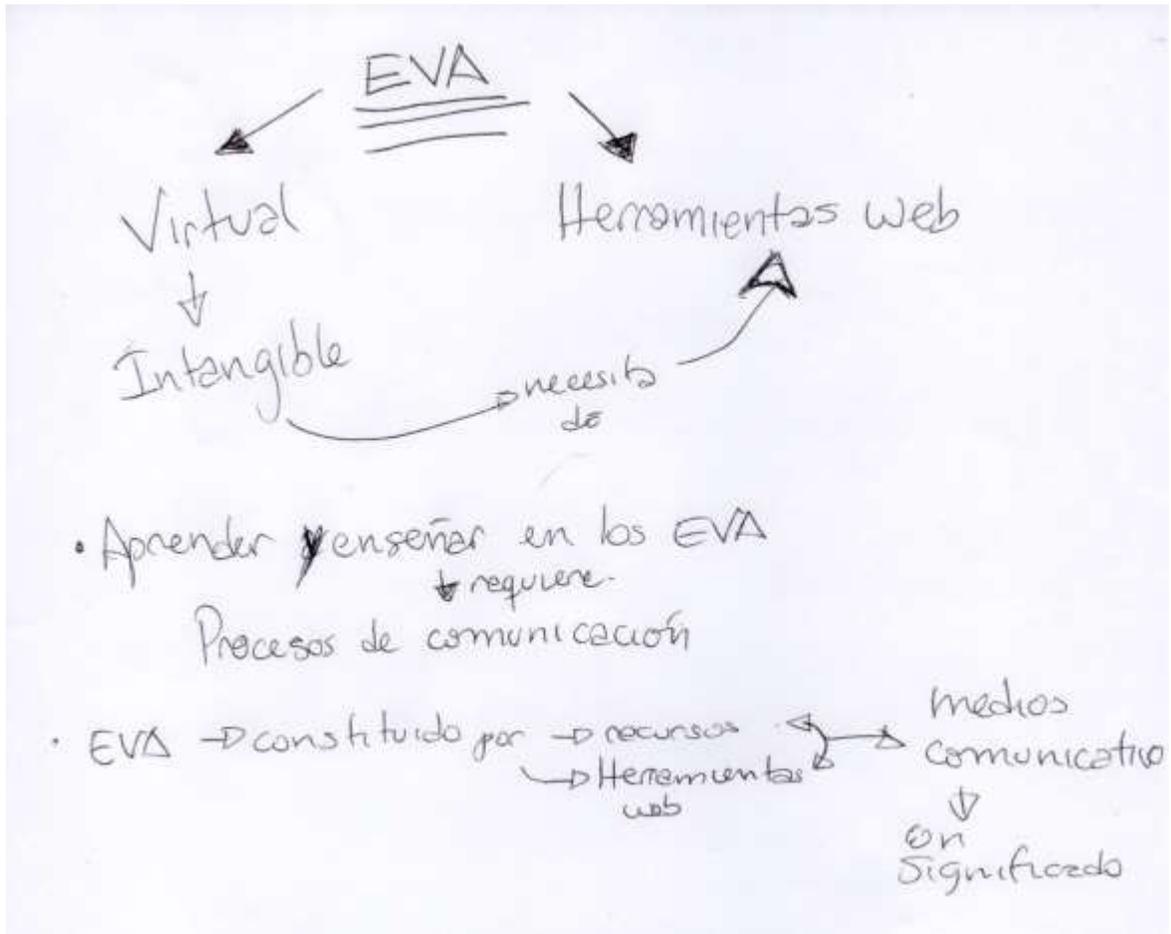
**Gráfico 17. Anotaciones sobre las categorías y la dimensión Construcción de Conocimiento.**



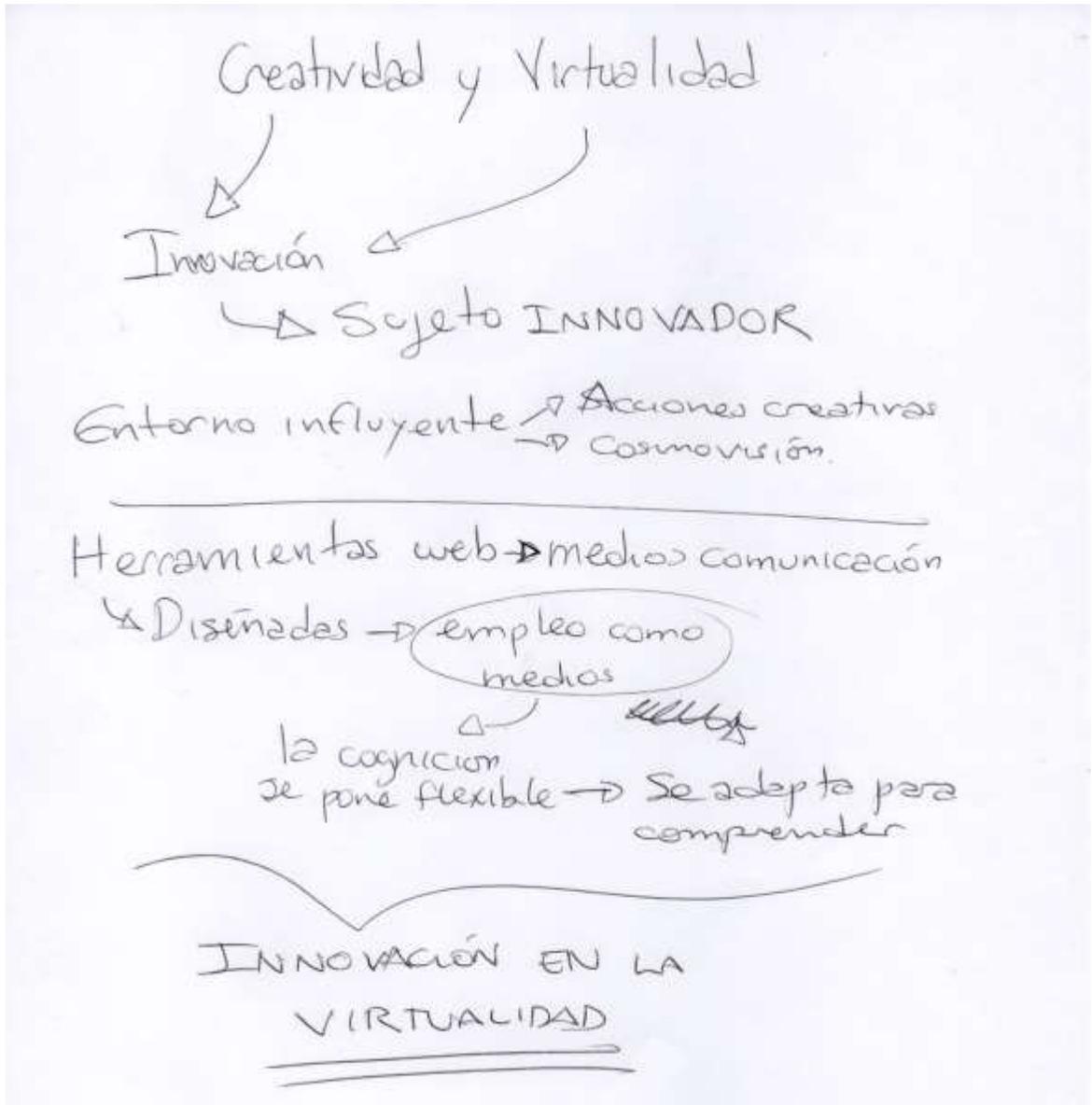
**Gráfico 18.** Anotaciones sobre las categorías y la dimensión Construcción de Conocimiento Geográfico.



**Gráfico 18. Anotaciones sobre las categorías y la dimensión Creatividad**



**Gráfico 19. Anotaciones sobre las categorías y la dimensión Virtualidad / Entornos virtuales de aprendizaje.**



**Gráfico 20.** Anotaciones sobre las categorías y la dimensión Creatividad y Virtualidad.



## SINTESIS CURRICULAR

### 1.- DATOS PERSONALES

Nombres y Apellidos: Ángela María Medina G.

Cédula de Identidad: 17.227.924

Nacionalidad: Venezolana

Estado civil: Casada

Cel. +14079364751

E-mail: [angela\\_medina2002@hotmail.com](mailto:angela_medina2002@hotmail.com) / [profesora\\_angela@hotmail.com](mailto:profesora_angela@hotmail.com)

### 2.- ESTUDIOS REALIZADOS

Universidad Pedagógica Experimental Libertador

Instituto Pedagógico de Barquisimeto “Luis Beltrán Prieto Figueroa”

Título obtenido: Profesora de Geografía e Historia.

Año de egreso: **2006**

Universidad Pedagógica Experimental Libertador

Instituto Pedagógico de Barquisimeto “Luis Beltrán Prieto Figueroa”

Título obtenido Magister en Enseñanza de la Geografía.

Año de egreso: **2012**

### 3.- CLASIFICACIÓN EN EL ESCALAFÓN UNIVERSITARIO

**Profesora Agregado.** Dedicación Exclusiva.

### 4.- EXPERIENCIA LABORAL

#### Preparaduría Académica:

1. Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Instituto Pedagógico de Barquisimeto “Luis Beltrán Prieto Figueroa”. Subdirección de Docencia. Servicio Especial de Preparaduría Académica Lapso II—2004 y Lapso II—2005 Preparadora de **Estrategias para el Proceso de Enseñanza y Aprendizaje.**
2. Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Instituto Pedagógico de Barquisimeto “Luis Beltrán Prieto Figueroa”. Subdirección de Docencia. Servicio Especial de Preparaduría Académica Lapso I—2005 y Lapso I—2006 Preparadora de **Historia de las Civilizaciones II.**

#### Experiencia Laboral:

3. Profesora Interina de Cátedra Bolivariana 9º Grado Unidad Ciclo Básico “Padre de las Casas” Tercer Lapso, (8 Horas). (Mayo – Julio 2005).
4. Profesora Contratada de: Informática al Servicio de la Docencia, del Departamento de Formación Docente de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Instituto Pedagógico de Barquisimeto “Luis Beltrán Prieto Figueroa”. (06) Seis Horas Semanales. Lapso Académico I-2007.
5. Profesora Contratada de: Geografía Social y Económica de Venezuela, del Departamento de Ciencias Sociales de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Instituto Pedagógico de Barquisimeto “Luis Beltrán Prieto Figueroa”. (04) Cuatro Horas Semanales. Lapso Académico I-2007.
6. Profesora Contratada de: Geografía Económica Mundial, del Departamento de Ciencias Sociales de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Instituto Pedagógico de Barquisimeto “Luis Beltrán Prieto Figueroa”. (03) Horas semanales. Lapso Académico I-2007.
7. Profesora Contratada de: Historia Precolombina, en la Universidad Nacional Experimental Simón Rodríguez. (04) Horas semanales. Lapso Académico III-2007 (Vacacionales).
8. Profesora Contratada de: Historia Socioeconómica de Venezuela, en la Universidad Yacambú. (04) Horas semanales. Lapso Académico III-2007 (Actualmente).
9. Profesora Contratada de: Estrategias para el proceso de Enseñanza y Aprendizaje, del Departamento de Formación Docente de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Instituto Pedagógico de Barquisimeto “Luis Beltrán Prieto Figueroa”. (08) Ocho Horas Semanales. Lapso Académico II-2007.

10. Profesora Contratada de: Didáctica de la Geografía y la Historia, del Departamento de Ciencias Sociales de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Instituto Pedagógico de Barquisimeto “Luis Beltrán Prieto Figueroa”. (03) Tres Horas Semanales. Lapso Académico II-2007. (Actualmente).
11. Profesora Contratada de: Geografía General y Realidad Socioeconómica de Venezuela, en la Universidad Nacional Experimental Simón Rodríguez. (06) Horas semanales. Lapso Académico II-2007.
12. Profesora Contratada de: Cátedra Bolivariana, Historia Universal y Sociología de la Educación, en la Universidad Nacional Experimental Simón Rodríguez. (06) Horas semanales. Lapso Académico I-2008.
13. Profesora Contratada de: Historia Universal, en la Universidad Nacional Experimental Simón Rodríguez. (04) Horas semanales. Lapso Académico III-2008 (Vacacionales).
14. Colegio Moral y Luces Herzl Bialik Profesora contratada en la especialidad de Ciencias Sociales para el año escolar 2010 - 2011. Desde 10 de Septiembre de 2010 hasta la actualidad. Doce (12) horas de clases semanales.
15. Profesora Ordinaria, Dedicación Exclusiva de: Geografía Humana, del Departamento de Geografía e Historia de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Instituto Pedagógico de Miranda José Manuel Siso Martínez, Sede la Urbina, Caracas. (2008 - 2018)

#### **5.- ASISTENCIA A EVENTOS ACADÉMICOS**

Asistencia diferentes eventos, institucionales, regionales, nacionales e internacionales, en calidad de comité organizador, participante y ponente.

#### **6.- CONCURSOS, PREMIOS Y RECONOCIMIENTOS**

Miembro del Registro Nacional de Investigadores; en la categoría de Investigador, nivel A. (2010 -2016)

Investigadora adscrita al Núcleo de Investigación de la Creatividad “Dra. Margarita Amestoy de Sánchez. Adscrito al Doctorado de Educación del Instituto Pedagógico de Caracas, Universidad Pedagógica Experimental Libertador.

#### **7.- PUBLICACIONES Y ARTÍCULOS**

##### **Memorias Publicadas:**

**2008.** Aproximación a un estudio de comunidades en la base del Enfoque Geohistórico, para la integración de las áreas del conocimiento y su inserción en el pensum de estudio de 5to. Año del sistema educativo bolivariano. V encuentro internacional “las transformaciones de la profesión docente frente a los actuales desafíos”

##### **Artículo en revista de Investigación:**

**2018.** Creatividad: Estrategias y técnicas creativas empleadas en educación universitaria. Revista de Investigación del IPC. Número 94 vol. 42 Mayo-Agosto 2018.

#### **8.- ACTUALMENTE**

Miembro de la diáspora venezolana en el exterior y mamá de Zoe Landaeta.