



## **Estrategias interactivas del gerente de aula en el marco Proyecto Canaima**

**Delkis Parra\***  
**Crisanto León\*\***  
**Beatriz Hernández\*\*\***

### **Resumen**

La investigación estuvo orientada a establecer las estrategias interactivas del gerente de aula en el marco del Proyecto Canaima, dimensión en la cual debe estar centrada la formación profesional del educador, cimentada en los enfoques teóricos propuestos por Espinoza (2006), el Ministerio del Poder Popular para la Educación (2009) y Fundación Televisa (2011), entre otros. Se ejecutó mediante un estudio descriptivo, de campo, en una muestra conformada por 110 estudiantes. Entre los hallazgos se destaca la apreciación poco adecuada de las estrategias interactivas aplicadas por el gerente de aula, ubicándolas en el rango III, por lo cual se

\* Doctora en Innovaciones Educativas (Universidad Nacional Experimental de las Fuerzas Armadas, UNEFA). Mgr. en Gerencia, Mención: Sistemas Educativos (Universidad Bicentenario de Aragua). Especialista en Metodología de la Investigación (Universidad Rafael Urdaneta). Profesora de Educación Integral, Mención: Matemática (Universidad Pedagógica Experimental Libertador). Directora (Ministerio del Poder Popular para la Educación). Profesora en las cátedras: Seminario de Investigación (UNEFA), Docencia y Ética (Universidad Rafael Belloso Chacín, URBE). Investigadora del Programa de Estímulo a la Investigación e Innovación, adscrita a la Línea de Investigación Gerencia e Innovación Educativa del Centro de Investigación de Humanidades y Educación (CIHE) de la Universidad Dr. José Gregorio Hernández (UJGH). Correo electrónico: delkis2@hotmail.com

\*\* Magister en Docencia para la Educación Superior (Universidad Nacional Experimental Rafael María Baralt). Abogado (Universidad del Zulia). Licenciado en Educación Integral (Universidad Nacional Abierta). Profesor de la Universidad Dr. José Gregorio Hernández. Correo electrónico: crisantogleon@gmail.com

\*\*\* Doctora en Ciencias Gerenciales (Universidad Rafael Belloso Chacín, URBE). Magister Scientiarum en Gerencia Empresarial (URBE). Ingeniera Industrial (Universidad del Zulia). Sub-Directora de Planificación y Desarrollo Institucional (Universidad Dr. José Gregorio Hernández). Correo electrónico: beatrizelena\_hp@hotmail.com

sugiere alzar la mirada hacia la holopraxis, además, prospectiva con visión creativa, promoción de valores, fomento del pensamiento crítico-reflexivo al centrar su actuación y formación.

**Palabras clave:** estrategias interactivas, gerencia de aula, Proyecto Canaima.

## *Interactive Strategies of the Classroom Manager in the Frame of the Canaima Project*

### **Abstract**

The research was directed to establish the interactive strategies of the classroom manager in the frame of the Canaima Project that focuses on professional training of the educator, founded on theoretical approaches proposed by Espinoza (2006), the Ministry of Popular Power for Education (2009) and Televisa Foundation (2011), among others. This research was executed by means of a descriptive on field study, in a sample shaped by 110. Among the findings is outlined the inadequate appreciation of interactive strategies applied by the classroom manager, placing them in the range III, therefore it is suggested to look up at the holopraxis and forward planning with creative vision and foresight, promotion of values and promoting the critical-reflexive thinking to focus his action and formation.

**Key words:** interactive strategies, classroom management, Canaima Project.

### **Introducción**

Las estrategias son entendidas como procedimientos que incluyen técnicas, operaciones o actividades, orientadas a un propósito determinado. En el campo educativo, las últimas teorías de aprendizaje, constructivista y aprendizaje significativo, se dirigen a la consecución de aprendices autónomos, independientes y autorreguladores, producto de la ejecución de procesos cognitivos básicos que permiten procesar la información mediante la percepción, atención, almacenamiento, entre otros, y asumen conocimientos previos (hechos, conceptos y principios organizados en forma de esquema jerárquico) para obtener nuevos conocimientos o hacer la transferencia y asociación a novedosas situaciones.

Lo antes expuesto, visto desde la conexión entre el saber académico o *aprender a aprender* y el vulgar *aprender a vivir*, pue-

de abordarse desde tácticas que implican la interconexión de los contenidos disciplinares con las vivencias y praxis de los estudiantes. Esto implica la transversalidad e inmersión de las áreas académicas en actividades diarias y la resolución de problemas, promoviendo la funcionalidad al aplicar de manera crítica, reflexiva y creativa las capacidades y conocimientos adquiridos en momentos claves del aprendizaje y de su vida.

En otro contexto, Aparici, et al (2010) expresan que se está en una fase transitoria donde convergen las culturas analógicas y digitales, caracterizadas por formas actuales de la cultura popular ligadas a redes sociales, videojuegos, videos en *youtube*; no obstante, la cultura oficial en las aulas permanece atada a la tradición *gutenberguiana* y a modelos educativos transmitidos, heredados de la sociedad industrial. Ante esta situación, se requieren tanto tecnologías como cambio de actitudes y concepciones pedagógicas y comunicativas.

En este sentido, es propicio el proceso de aprendizaje mediante el uso de estrategias flexibles y apropiadas que se transfieran y adapten a nuevas situaciones. Para ello, es necesario un conocimiento táctico, es decir, habilidades de aprendizaje basadas en el *saber cómo conocer*. En este espacio, cobran relevancia las estrategias aplicadas por el gerente de aula, asociadas con recursos interactivos como son los dispuestos por los lineamientos políticos nacionales, producto de los avances de la ciencia y tecnología, caso específico: el Proyecto Canaima.

Para efecto de lo anteriormente planteado, es vigente y oportuno establecer cómo son las estrategias interactivas aplicadas por el gerente de aula para fomentar el pensamiento crítico-reflexivo, como promotor de la creatividad y valores ante las exigencias del mencionado proyecto.

## **1. Fundamentación teórica**

### **1.1. Estrategias del gerente de aula en el marco del Proyecto Canaima**

El proyecto Canaima, en sí mismo, constituye una alternativa para la construcción colectiva del trabajo en aula. Más allá de contar con espacios escolares dotados de tecnologías para la comunicación y la información, el verdadero reto es consolidar una estructura de enseñanza-aprendizaje que garantice el desarrollo

pleno de las capacidades investigativas, comunicativas e informativas de los futuros ciudadanos y trabajadores. En este sentido, representa un mecanismo integrador entre grupos sociales y comunidades que supone la apertura al desarrollo de habilidades cognitivas, procedimentales y actitudinales, lo cual involucra la alfabetización tecnológica, referida por Andrada (2010) como un ámbito sistematizado y multidisciplinario, vinculado con la gestión de la información y el conocimiento desde múltiples perspectivas: informática, conectividad, espacios multimediales, medios de comunicación y ciudadanía digital.

Desde la óptica de Córdova (2011), las acciones estratégicas conforman un plano de proyecto de cambio; igualmente, son intencionales y reflexivas, siempre persiguen un propósito como parte de un plan sustantivo; se desarrollan con la participación o intervención de otros actores. En este ámbito, las acciones deben realizarse a fin de mantener y soportar el logro de objetivos establecidos, para lo cual fueron creados; así en el marco del Proyecto Canaima, las estrategias permiten concretar y ejecutar el aprendizaje significativo en el abordaje de realidades sociales con el uso de las tecnologías de información y comunicación.

Desde esta perspectiva, las estrategias propuestas en el mencionado proyecto para el gerente de aula se dirigen a concretar acciones holopráxicas interactivas aplicadas por el docente, que involucren la interconexión digital y el establecimiento de redes asociadas con experiencias de aprendizaje de prácticas globales, además del uso de la transversalidad en los contenidos programáticos; orientado lo antes expuesto a fomentar el pensamiento crítico-reflexivo, que actúe como promotor de la creatividad y de valores ante las exigencias del Proyecto Canaima.

## **1.2. Estrategia interactiva para fomentar el pensamiento crítico-reflexivo**

El desarrollo del potencial creativo, según el Ministerio del Poder Popular para la Educación (MPPE, 2009a), va unido al del pensar crítico y reflexivo. Al respecto, Alejos (2005) apunta que la evolución del pensamiento crítico ha sido y es más que nunca un anhelo deseado del proceso educativo. En contraposición con el aprendizaje pasivo, donde los alumnos son simples objetos receptivos de la influencia pedagógica durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por su parte, Ban Ki-moon (2013) señala la urgencia de definir medidas concretas que impulsen el acceso a la escuela y a una educación de calidad en todo el mundo.

A partir de lo argumentado anteriormente, se determina que el gerente de aula en el marco del Proyecto Canaima debe implementar estrategias interactivas orientadas a fomentar el pensamiento crítico reflexivo, tales como: promover el análisis de situaciones y resultados; impulsar el predominio de la razón como pensamiento basado en criterios; propulsar el juicio de valor como pensamiento evaluativo y motorizar soluciones razonadas como pensamiento basado en la resolución de problemas.

Siguiendo el orden de ideas, puede afirmarse que el pensamiento reflexivo utiliza niveles superiores del trabajo mental; en este proceso intervienen el razonamiento, la afectividad y la libertad de uso y aplicación del conocimiento en la realidad de los estudiantes, conducente a no tomar decisiones por capricho o impulso sino que converjan a sus mejores beneficios y para las personas que estén relacionadas a la decisión, haciendo así el aprendizaje significativo.

Es allí donde se origina la relevancia de la aplicación y uso de herramientas didácticas a través de las tecnologías de la información y comunicación como es el uso de las Canaimas, mediante estrategias interactivas que permiten la aprehensión del conocimiento de forma lúdica y atractiva para los estudiantes, como son: el análisis de situaciones y resultados, el pensamiento basado en criterios, el pensamiento evaluativo y la resolución de problemas.

### **1.3. Estrategia como promotor de la creatividad**

La creatividad, según el Ministerio del Poder Popular para la Educación (MPPE, 2009a), es una cualidad propia y multidimensional del hombre, en el sentido que en su desarrollo participan dimensiones como: cognitivas, afectivas, sociales, culturales, axiológicas, entre otras. Se manifiesta y opera de múltiples modos; se potencia, cultiva y desarrolla con las interacciones sociales organizadas y espontáneas. Al igual que en el aprendizaje, los seres humanos pueden regular los procesos que potencian la creatividad para producir ideas, discursos, objetos, soluciones, innovaciones tecnológicas, científicas, menús, obras de arte.

Por otra parte, existe una relación dialéctica entre la actividad creadora y el desarrollo de la personalidad del estudiante, los cuales transitan por un largo y complejo proceso, donde influyen las diferentes interacciones sociales conducentes al perfeccionamiento de la actividad. Lo ideal es que el docente seleccione, intencionalmente, los métodos y técnicas que permitan promover

no sólo el progreso de las habilidades del pensamiento lógico, el avance emocional y ético, sino que además garanticen el fortalecimiento de actitudes y valores hacia el quehacer creativo. Asimismo, el MPPE (2009b), considera el impulso del potencial creativo como desafío del docente, a la luz de los fines educativos.

Conviene señalar la posición de Van Den Verge (2010), quien considera la innovación como un elemento directamente relacionado con la creatividad, el cual además debe ser un concepto manifestado de forma continua en los trabajos de los colaboradores. Al respecto, el gerente educativo debe ser un garante de la creatividad al motorizar la habilidad para desarrollar nuevas ideas; también, la innovación promueve la generación de ideas orientadas a la aplicación práctica. Siendo así, la innovación y creatividad representan elementos decisivos en la dirección educativa.

El docente, en la búsqueda permanente de estrategias que permitan desarrollar un ambiente de aprendizaje, potenciador de sus cualidades creativas, está llamado a valorar las actitudes y habilidades generadoras de los estudiantes, a ser testimonio viviente del quehacer creativo; para ello, es necesario ser conocedor de las teorías explicativas de la creatividad, junto a sus indicadores, estrategias potenciadoras y factores inhibidores.

En este campo de acción, los métodos, al igual que los contenidos utilizados para desarrollar los aprendizajes, deben ser medios en sí, conducentes al desarrollo del potencial creativo, donde cobren sentido y vigencia el uso de las TIC, a fin de impulsar dicho potencial, a través de softwares educativos que representen espacios de manipulación de figuras con libertad e independencia, orientados a realizar creaciones libres, propulsoras de las condiciones creativas, como son: la producción de una idea; la idea debe resolver un problema o alcanzar cierta meta; y el conocimiento original debe ser mantenido y desarrollado al máximo.

Aunado a las anteriores ideas, el docente al tener presente acciones revestidas de creatividad, atiende la originalidad y adaptación en su realización, para su permanencia en el tiempo, lo cual ofrece carácter innovador. De allí, que el gerente educativo interactivo deba abordar estrategias para fomentar la creatividad, tales como: crear ambiente interactivo placentero, de confianza; visualización virtual o proyección y certeza de éxito.

#### **1.4. Estrategia como promotor de valores**

Los valores de alta significación ética, apunta Muñoz (2011), constituyen formas de vida ideales, como comportamientos deseables, que al subyacer de la dignidad humana, hacen referencia a la libertad, igualdad y fraternidad. Estos bienes comparten la premisa de considerar las personas valiosas en sí mismas, que requieren trato digno, con garantías de libertad para realizarse como seres humanos plenos. Además, el autor señala la importancia de los valores en la conducta exhibida por los individuos en los diferentes ámbitos de la vida familiar, social y su inseparable significancia con la ética profesional dentro del ámbito laboral.

Aunado a lo anteriormente manifestado, se debe tomar en cuenta lo relevante que representa la formación del ser humano como generadora del fortalecimiento de valores individuales y colectivos del hombre. Conforme con lo expresado por Touriñan (2005), es de considerar la educación en valores como el proceso que subyace de la aplicación de contenidos académicos organizados en planes y programas de estudios para promover competencias actitudinales socialmente aceptadas, susceptibles de reproducirlas en la vida diaria mediante competencias procedimentales, regulando su comportamiento y decisiones acertadas.

Por su parte, el Ministerio del Poder Popular para la Educación (2009c), sugiere para fortalecer los valores en contextos escolares: promover actividades de interacción social que vinculen, involucren y motiven a los estudiantes a participar protagónicamente en actividades de significado social; fomentar experiencias de aprendizaje, haciendo énfasis en las relaciones o aplicaciones con contenido en las necesidades socio comunitarias, las manifestaciones culturales, factores ambientales, actividades físicas, la inventiva, entre otros. Para tal fin, seleccionar acciones aditivas a procedimientos colaboradores de la promoción de valores como la cooperación, el trabajo productivo, las actitudes hacia el quehacer crítico y reflexivo, el bien común.

Esto se concreta según la Fundación Televisa (2011), al expresar los valores como convicciones profundas de los seres humanos. Para ello, se dirigen actividades en adición a métodos coadyuvantes esencialmente a su fortalecimiento mediante la promoción de actividades de interacción con significado social, uso de figuras relevantes, promoción de actividades de autorregulación y el establecimiento de una red axiológica.

## **2. Matiz metodológico**

Desde la óptica del enfoque cuantitativo, el estudio se ubica en el tipo descriptivo, considerando que se describieron las tendencias de los sujetos tal cual se evidenciaron según el contexto real, atendiendo las estrategias del gerente de aula en el marco del Proyecto Canaima. El diseño de la investigación es no experimental, transeccional, dado que se realizó un plan de investigación sobre la base de la recolección informativa en situaciones no provocadas, en un momento único.

Con respecto a la población, estuvo constituida por 151 estudiantes del X semestre (último período de estudio, ejecutando pasantía profesional) del programa de Educación Integral de la Facultad de Humanidades, Artes y Educación de la Universidad Dr. José Gregorio Hernández correspondiente al período I-2012, quienes aportaron la información referida a la actuación del docente acompañante durante su pasantía. La muestra estuvo conformada por 110 pasantes, con una representación en porcentaje conformada por 72,85% de los estudiantes del último trimestre, seleccionados mediante un muestreo de tipo probabilístico, sin reemplazamiento.

Atendiendo la técnica para obtener la información, como fue la encuesta, se elaboró un cuestionario con 44 ítems estructurados cerrados de respuestas múltiples, de muy alta confiabilidad, al obtener el coeficiente de Cronbach = 0,99.

Para la presentación y análisis de los resultados, el tratamiento estadístico utilizado fue descriptivo con medidas de tendencia central como la media, además, la frecuencia y medidas de dispersión, a través del programa estadístico computarizado SPSS versión 15.0, que permitieron conocer la relevancia de parámetros componentes de indicadores a través de un análisis de tablas personalizadas de respuestas múltiples, lo cual proporcionó resultados que posteriormente se analizaron valorándolos mediante baremos previamente establecidos, visualizados seguidamente en la Tabla 1, permitiendo efectuar su discusión y el pronunciamiento de las conclusiones al presente estudio.

## **3. Hallazgos**

En esta sección se describen los hallazgos más relevantes del estudio mediante el análisis estadístico de los datos, los cuales permitieron establecer las estrategias interactivas asumidas por el gerente de aula en el marco del Proyecto Canaima. En el mismo se analizan y discuten los resultados obtenidos del proceso de recolección de la información.

**Tabla 1**  
**Baremo general para estrategias en el marco del Proyecto Canaima**

<b>Variable</b>	<b>Categoría</b>	<b>Rango</b>	<b>Puntaje Ponderado</b>
Estrategias	Inadecuadas	IV	1,00 – 1,74
	Poco adecuadas	III	1,75 – 2,49
	Adecuadas	II	2,50 – 3,24
	Muy adecuadas	I	3,25 – 4,00

Fuente: Elaboración propia (2013).

En la Tabla 2 se presenta el resumen de los resultados de la variable de estudio: Estrategias interactivas, la cual sintetiza su comportamiento en relación a sus dimensiones. Así, exhibe que la media de las estrategias interactivas que promocionan los valores = 2,29 es mayor que la que promueve el pensamiento crítico-reflexivo = 2,26 y del puntaje obtenido por la variable estrategias interactivas = 2,27.

En virtud de ello, el análisis de medida de tendencia central referido a las estrategias interactivas, alcanzó el mayor valor en las estrategias interactivas dirigidas a la promoción de valores seguida de la promoción de la creatividad, ubicándose el menor valor en el pensamiento crítico-reflexivo. Esto establece las estrategias interactivas en el marco del Proyecto Canaima en la categoría poco adecuadas, rango III.

De esto se evidencia, que a pesar que la promoción del pensamiento crítico-reflexivo tiene el valor más bajo en la media, la opinión de los informantes con respecto a la promoción de la creatividad y a la promoción de valores no se presenta dispersa. Donde se demuestra debilidad al ofrecer experiencias de aprendizaje en ambientes interactivos, en virtud de que el estudiante pocas veces: analiza causa-efecto de situaciones, desarrolla las capaci-

**Tabla 2**  
**Variable: Estrategias interactivas**

<b>Indicadores</b>	<b>Media</b>			<b>Estrategias Interactivas</b>
	<b>Pensamiento Crítico-Reflexivo</b>	<b>Promoción de la Creatividad</b>	<b>Promoción de Valores</b>	
Pasantes	2,26	2,27	2,29	2,27

Fuente: Reporte SPSS (2013).

dades para examinarse, interpreta resultados relevantes y fortalece el desarrollo de habilidades indagatorias. Esto ubica las estrategias interactivas para el fomento del pensamiento crítico-reflexivo en la categoría poco adecuadas, rango III, según el baremo establecido.

Asimismo, en estos resultados se aprecia que el gerente de aula pocas veces ofrece experiencias de aprendizaje en ambientes interactivos donde el participante relacione lo conocido con lo desconocido, utilice analogías al comunicarse, emplee la visualización creativa en sus actividades y reestructure situaciones. Esto ubica las estrategias interactivas para la promoción de la creatividad en la categoría poco adecuadas, rango III, según el baremo establecido.

Esto evidenció mayor debilidad al ofrecer experiencias de aprendizaje en ambientes interactivos en el uso de figuras relevantes como las narraciones, historias, cuentos y videos, en virtud de que el estudiante pocas veces: representa personajes en los actos culturales, relaciona hechos históricos con sus vivencias, ayuda a sus compañeros a imaginar los cuentos, y se imagina los sentimientos de los demás. Esto ubica las estrategias interactivas para la promoción de valores en la categoría poco adecuadas, rango III, según el baremo establecido.

#### **4. Discusión de los resultados**

Al encontrarse la estrategia interactiva en el marco del Proyecto Canaima en la categoría poco adecuada contradice lo planteado por el artículo 6 de la Ley Orgánica de Educación (LOE, 2009), que establece la profundización del enfoque interdisciplinario y la pertinencia social del conocimiento; también con la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2008), al enunciar que los docentes en ejercicio necesitan saber cómo las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) pueden contribuir al aprendizaje de los estudiantes.

Por otra parte, dichos resultados se oponen a los argumentos de Andrada (2010), quien considera la alfabetización tecnológica como un ámbito sistematizado y multidisciplinario, vinculado con la gestión de la información y el conocimiento desde múltiples perspectivas: la informática, la conectividad, los espacios multimediales, los medios de comunicación y la ciudadanía digital. En este marco, el Ministro del Poder Popular para la Educa-

ción (MPPE, 2009b) plantea que el sistema educativo venezolano concibe la formación desde la óptica del ser humano participativo, liberador, transformador y corresponsable, con valores éticos, que garanticen la dignidad y el bienestar tanto individual como colectivo.

Además, tales resultados no coinciden con el MPPE (2009a), al proponer que el potencial creativo va unido al desarrollo del pensar crítico y reflexivo, los cuales fortalecen y se desarrollan en el proceso de socialización, bajo la influencia de la familia, escuela, medios de comunicación, organización social, política y religiosa. Igualmente, no coinciden con el MPPE (2009a), cuando propone el desarrollo del potencial creativo, revestido de originalidad, flexibilidad o productividad, fluidez, elaboración y redefinición, como desafío para el docente, a la luz de los fines educativos establecidos en la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (CRBV, 1999) y LOE (2009). De la misma manera, al plasmar estas normas legales como principios axiológicos: la participación protagónicamente, la promoción de actividades de interacción social y cooperativas siendo todos corresponsables de todos, en general, el fortalecimiento de los valores.

Desde estas ópticas, coinciden con Aparici, et al (2010), al expresar que se está en una fase de transición donde convergen las culturas analógicas y digitales y este proceso recién acaba de empezar.

## **Conclusiones**

A partir de los hallazgos encontrados, se generan en el campo de las estrategias vinculadas a los proyectos estratégicos nacionales de alfabetización tecnológica, como es el Proyecto Canaima, algunas reflexiones sobre el papel que juega el docente y, por tanto, las consideraciones que debe tener presente el futuro profesional de la docencia al establecer estrategias interactivas orientadas al aprendizaje significativo de las personas que tendrá en sus manos.

Se estableció la estrategia interactiva en el marco del Proyecto Canaima como poco adecuada, donde se evidencia, que a pesar de que la promoción del pensamiento crítico-reflexivo tiene el valor más bajo en la media, la opinión de los informantes con respecto a la promoción de la creatividad y a la motorización de valores no se presenta dispersa; ya que el estudiante pocas veces: re-

presenta personajes en los actos culturales, relaciona hechos históricos con sus vivencias, ayuda a sus compañeros a imaginar los cuentos, y se imagina los sentimientos de los demás, mediante la utilización de recursos y herramientas interactivas.

En esta tónica, la estrategia interactiva para fomentar el pensamiento crítico-reflexivo aplicada por el gerente de aula ante las exigencias del Proyecto Canaima, en función del fomento del análisis de situaciones y resultados, impulso del predominio de la razón, propulsión del juicio de valor y promoción de soluciones razonadas se percibieron poco adecuadas, al estar por debajo de lo que se espera. Donde se evidencia mayor debilidad al ofrecer experiencias de aprendizaje en ambientes interactivos, en los cuales el estudiante poco: analiza causa-efecto de situaciones, desarrolla las capacidades para examinarse, interpreta resultados relevantes y fortalece el desarrollo de habilidades indagatorias.

En atención a las estrategias como promotor de la creatividad promovidas por los gerentes de aula en el marco del Proyecto Canaima, en relación a crear ambiente interactivo placentero, de confianza, la visualización virtual o proyección y a la certeza de éxito; se hallaron poco adecuadas: al apreciar que el gerente de aula pocas veces ofrece experiencias de aprendizaje en ambientes interactivos donde el participante relacione lo conocido con lo desconocido, utilice analogías al comunicarse, emplee la visualización creativa en sus actividades y reestructure situaciones.

Con respecto a las estrategias como promotor de valores manejadas por el gerente de aula en el marco del Proyecto Canaima, se apreciaron poco adecuadas, por lo cual denotan una subestimación en lo relacionado con la promoción de actividades de interacción con significado social, el uso de figuras relevantes, el establecimiento de red axiológica para unificar esfuerzos y la promoción de actividades de autorregulación.

De allí, que las estrategias interactivas implementadas por el gerente de aula deban ser pertinentes, viables y flexibles, con seguimiento en las acciones que se desarrollan a través de las estrategias, previendo un proceso sistemático conformado por una serie de ciclos dentro de un orden lógico en busca del logro de los objetivos planificados; asimismo, indicar sugerencias como aplicar medidas correctivas oportunas, ser vigilante activo de las estrategias gerenciales aplicadas para mantenerlas dentro de los límites establecidos, así como también la vigilancia en las otras fases fundamentales del proceso, para asegurar que lo planeado, se

ejecute con márgenes de flexibilidad, comprensión y significación de los contenidos y procesos con los cuales interactúan.

En efecto, las estrategias interactivas son procedimientos que tiene vigencia como ente sistematizador del aprendizaje significativo, a través de la práctica constructivista, que redimensiona el proceso de enseñanza, aprovechando las potencialidades de los alumnos y las prácticas del docente, mediante estrategias interactivas con el uso de las tecnologías, como son las Canaimitas. En este sentido, se sugiere alzar la mirada hacia su holopraxis y pensamiento prospectivo con visión creativa, promoción de valores y fomento del pensamiento crítico-reflexivo al centrar su formación y actuación.

Todo ello, genera bajo perfil en la utilización y producción de herramientas espacio virtual, desafiando con esto, la poca adecuación en la creación de condiciones que cumplan características de integralidad y pedagógicas placenteras y de confianza, acciones que no garantizan el logro central: el aprendizaje significativo, el cual requiere de estudiantes con referencias a trasladar sus saberes y decisiones al campo experiencial, lo cognitivo y afectivo favorable a lo desconocido y lo por aprender o conocer, e integrar cada uno de estos conocimientos para formular su teoría del mundo o cognición social y aplicarlo.

En general, hablando sobre el abordaje del Proyecto Canaima, es de reflexionar sobre la labor del docente como gerente de aula en ejercicio y en formación, al servir de vínculo en la promoción de valores, pensamientos tanto críticos como creativos, vistos desde la complejidad y transdisciplinariedad cuando crean espacios de interacción virtual dirigidos a responder la cohesión social axiológica destinada a promover la socialización y la capacidad de construcción basada en la reflexión analítica creadora y valores, donde se instituyen redes de conocimientos que permiten la exploración y el discernimiento entre la realidad y su conocimiento previo, al brindar al educando experiencias para el razonamiento en un sentido amplio para llegar a sus propias conjeturas.

## **Referencias bibliográficas**

- Alejos, A. (2005). *¿Qué es el pensamiento crítico?* Recuperado de: <http://avita1706.blogspot.com/2005/09/qu-es-el-pensamiento-critico.html>. Consulta: 24/07/2012.
- Andrada, A. (2010). *Nuevas tecnologías de la información y la comunicación / NTICX*. Buenos Aires: Editorial Mauipe.

- Aparici, R. (2010). *Educomunicación: más allá del 2.0*. Madrid: Editorial Gedisa.
- Asamblea Nacional de la República Bolivariana de Venezuela (2009). *Ley Orgánica de Educación (LOE)*. Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela N° 5929 (Extraordinaria), de fecha 15 de agosto de 2009.
- Asamblea Nacional Constituyente de la República Bolivariana de Venezuela (1999). *Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (CRBV)*. Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela N° 36860, de fecha 30 de diciembre de 1999. Recuperado de: [http://www.me.gob.ve/media/contenidos/2006/d\\_269\\_8.pdf](http://www.me.gob.ve/media/contenidos/2006/d_269_8.pdf).
- Ban Ki-moon (2013). *Educación de calidad*. Informe: 18 de abril, 2013 Washington D.C.: Organización de Naciones Unidas.
- Córdova, Y. (2011). *Construyendo Cambios. Conducción y planificación estratégica de proyectos de cambios*. Colección Pluriversidad. Caracas. Venezuela.
- Fundación Televisa (2011). *Valores. Ten el valor*. Recuperado de: <http://www.fundaciontelevisa.org/valores/pages/estrategias.html>. Consulta: 30/10/2011.
- Ministerio del Poder Popular para la Educación (2009a) Orientaciones educativas para el uso del computador portátil *Canaima Educativo*. "Uso Educativo de las TIC", Venezuela, MPPE-MPPCTII. *Material digitalizado PDF*.
- Ministerio del Poder Popular para la Educación (2009b) *Canaima educativo. Tecnología para una educación liberadora. Orientaciones Educativas. Venezuela, MPPE-MPPCTII. Material digitalizado PDF*.
- Ministerio del Poder Popular para la Educación, (2009c). *Proyecto Canaima Educativo: corazón y esfuerzo venezolano*. Sala de producción y desarrollo de contenidos. Proyecto Canaima Educativo.
- Muñoz, Manuel Ramón. (2011). *Educación y valores. Tópicos y mitos de la sociedad red*. Un análisis axiológico.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2008) Estándares de competencia en TIC para docentes. Recuperado de: <http://portal.unesco.org/es/ev.php> Consulta: 16/11/2010
- Touriñan, López. (2005). Experiencia axiológica y educación en valores.de la estimación personal del valor al carácter patrimonial de la elección de valores. *Revista Gallego-Portuguesa de Psicología de la Educación* N° 10. Universidad de Santiago de Compostela.
- Van De Berge E (2010). *Gestión y Gerencia Empresariales Aplicadas al Siglo XXI*. ECOE Ediciones. Colombia.