

INTERSEDES

REVISTA ELECTRÓNICA DE LAS SEDES REGIONALES
DE LA UNIVERSIDAD DE COSTA RICA



La tarea académica inteligente: valioso componente en la mediación del
proceso de aprendizaje

Karol Viviana Cubero Vásquez

WWW.INTERSEDES.UCR.AC.CR

Vol. XV, N°32 (2014)

ISSN 2215-2458

Consejo Editorial Revista InterSedes

Director de la Revista:

Dr. Edgar Solano Muñoz. Sede de Guanacaste

M.Sc. Jorge Bartels Villanueva. Sede del Pacífico. Economía
M.L. Edwin Quesada Montiel. Abarca. Sede del Pacífico. Enseñanza del
Inglés

Dra. Ethel García. Sede de Occidente. Historia.

Dra. Magdalena Vásquez Vargas. Sede Occidente. Literatura

M.L. Guillermo González. Sede Atlántico. Filología

M.Ph. Jimmy Washburn Calvo. Sede Atlántico. Filosofía. Bioética

M.L. Mainor González Calvo. Sede Guanacaste. Filología

Ing. Ivonne Lepe Jorquera. . Sede Limón. Administración. Turismo

Dra. Ligia Carvajal. Sede Limón. Historia

Editor Técnico: Bach. David Alonso Chavarría Gutiérrez. Sede Guanacaste

Editora: Licda. Margarita Alfaro Bustos. Sede Guanacaste

Artes de la caratula: MEd. Norma Varela

Consejo Científico Internacional

Dr. Raúl Fonet-Betancourt. Universidad de Bremen, Alemania.

Dra. Pilar J. García Saura. Universidad de Murcia.

Dr. Werner Mackenbach. Universidad de Potsdam, Alemania. Universidad de
Costa Rica.

Dra. Gabriela Marín Raventós. Universidad de Costa Rica.

Dr. Mario A. Nájera. Universidad de Guadalajara, México.

Dr. Xulio Pardelles De Blas. Universidad de Vigo, España.

M.Sc. Juan Manuel Villasuso. Universidad de Costa Rica.

Indexación: Latindex / Redalyc / SciELO

Licencia de Creative Commons

Revista Electrónica de las Sedes Regionales de la Universidad de Costa Rica,
todos los derechos reservados.

Intersedes por intersedes.ucr.ac.cr está bajo una licencia de Creative
Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 3.0 Costa Rica
License.



La tarea académica inteligente: valioso componente en la mediación del proceso de aprendizaje

Smart homework: valuable component in the learning process

Karol Viviana Cubero - Vásquez¹

“El objetivo principal de la educación es formar hombres capaces de hacer cosas nuevas, que no repitan simplemente lo que otras generaciones han hecho: hombres y mujeres que sean creativos, que tengan inventiva y que sean descubridores, que sean críticos y que puedan comprobar por sí mismos lo que se les presenta y no aceptarlo simplemente sin más”.

Jean Piaget

Recibido: 14.08.14

Aprobado: 10.11.14

Resumen

La tarea constituye un recurso académico valioso a favor de un proceso de enseñanza-aprendizaje efectivo, estructurado y significativo. Este artículo plantea una guía en el abordaje de tareas académicas inteligentes (actividades asignadas con el objetivo de promover en los estudiantes competencias sociales, creatividad, pensamiento crítico y resolución de problemas), cuyo objetivo es procurar un proceso de enseñanza y aprendizaje efectivo, formativo y colaborativo. Entre las tareas propuestas para estos propósitos se destacan: los seis sombreros de pensamiento, técnica SCAMPER, CPS (solución creativa de problemas), escenarios alternativos, momentos VIOBAC, entre otras útiles y versátiles ideas enfocadas a fomentar interacciones académicas significativas. Estas asignaciones han demostrado un impacto positivo en el salón de clases, maximizando la motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje, incentivando un mayor protagonismo del estudiante en su desempeño académico e involucrando a los estudiantes como agentes de cambio en sus comunidades.

Palabras claves: Tarea; guía; pensamiento crítico y creativo; aprendizaje

Abstract

The academic homework is a valuable teaching tool in favor of an effective, structured, and meaningful teaching and learning process. This article proposes a guide to assign smart homework through activities that promote social competence, creativity, critical thinking, and problem solving which objective is to assure an effective, collaborative, and formative teaching and learning process. Some of the assignments highlighted to these purposes are the six thinking hats, SCAMPER

¹ Costarricense. Académica. Universidad Nacional y Universidad de Costa Rica. Email: Kacubero@gmail.com

technique, CPS, alternative scenarios, VIOBAC moments, among other useful and versatile ideas that will lead students to meaningful academic interactions. These assignments have shown a very positive outcome in the classroom, maximizing students' motivation to learn, stimulating a higher level of participation and student involvement in their communities as agents of social change.

Key words: homework; guide; critical and creative thinking; learning

Introducción

El arte de compartir e interactuar con nuestros estudiantes es un acto que requiere constante reflexión. Es nuestra responsabilidad plantear nuevas formas de realizar nuestra práctica académica, con el fin de adaptarnos a nuevos contextos y demandas. Sabemos bien que la educación de hoy debe responder a las exigencias de nuestros estudiantes, quienes solicitan mayores oportunidades para aprender de una manera significativa y amena. Entonces, es imperativo emprender alternativas de mejora, de reinención; necesario rediseñar y rediseñar esos puentes educativos por los cuales desfilan las futuras generaciones de nuestro país, pero para que tal imperativo sea una realidad y no solo un sueño y, al mismo tiempo un cambio cualitativo, como lo expone Zúñiga (2003), se debe propiciar, facilitando procesos de construcción, guiados por un docente que se caracterice por ser diseñador, propositor y reflexivo, interesado en formar aprendices críticos y creativos, con habilidades y capacidades que les ayuden a desenvolverse adecuadamente a los ya de por sí versátiles contextos sociales.

Esta perspectiva invita a integrar nuevas o mejoradas maneras de acercarnos a los estudiantes en su proceso de aprendizaje. El iniciar en estas nuevas maneras implica abordar prácticas académicas habituales desde miradas diferentes y enriquecedoras, con el propósito de promover aprendizajes e interacciones agradables, que motiven al estudiante al máximo aprovechamiento de sus capacidades y habilidades como seres integrales, a la vez, que se les brinda herramientas para la vida. El planteamiento oportuno, claro e inteligente de las tareas académicas es un valioso componente que fortalece y maximiza las prácticas y esfuerzos educativos realizados, tanto dentro del aula como fuera de ella. El reconsiderar el acto de asignar tareas más allá de ejercicios tradicionales implica facilitar oportunidades para que los estudiantes desarrollen habilidades y capacidades que les permitan desenvolverse efectivamente en un entorno dinámico.

Este artículo describe una guía en el abordaje de tareas inteligentes, tendientes a integrar en las asignaciones aspectos de esencial relevancia en la que los estudiantes se expongan a actividades significativas que permitan el reforzamiento de aspectos académicos, cognitivos, afectivos y sociales. Para lograr desarrollar esta metodología de manera efectiva, se deben plantear procesos claros, tendientes a desarrollar aspectos, tales como la creatividad, el pensamiento crítico y

creativo. Además, dichos procesos propiciarán una mediación académica fortalecida en una sana, divertida y provechosa interacción, tanto dentro de la clase como fuera de ella. La realización de tareas académicas inteligentes y efectivas debe promover en los estudiantes sensaciones positivas, que refuercen el aprendizaje y que motiven a descubrir sus potencialidades.

Consideraciones teóricas que fortalecen una mediación efectiva de los aprendizajes

Aprendizaje integrado

De la Torre (2005,92) describe este tipo de aprendizaje como un proceso mediante el cual se promueven espacios académicos que permiten construir nuevos significados, a partir de cosas cotidianas, paralelo al desarrollo de estructuras y habilidades cognitivas que permiten modificar actitudes, valores y estilos de vida. Hecho que se logra mediante estímulos impactantes o multisensoriales que implican todos los sentidos hacia un claro impulso para pensar, sentir y actuar. Lograr estimular los sentidos como plantea el autor, requiere diferentes estrategias de enseñanza, recursos y nuevos planteamientos.

Los profesores de idiomas, por ejemplo, utilizamos en nuestras clases diversos medios que nos permiten acercarnos más a un aprendizaje interactivo y grato, puesto que fomentamos e integramos en el proceso de adquisición del lenguaje el estímulo de los sentidos, cuando vinculamos el aprendizaje a la música, al arte, al drama, al gusto, al movimiento, al juego, a las imágenes, entre otros. El aprender con todos los sentidos implica, como lo expone *De la Torre*, ampliar el campo de estímulos y situaciones, dando entrada a estrategias visuales, de simulación, de imaginación en alianza con procesos cognitivos y creativos. Es desde estas prácticas abiertas, interactivas y entendidas que el educando encuentra oportunidades para un verdadero aprendizaje significativo, relevante y constructivo. Estimular este tipo de experiencias académicas es posible desde la asignación de tareas académicas que extiendan pensar crítica y creativamente, tanto dentro de las clases como fuera de ellas.

Aprendizaje cooperativo

El ser humano es un ser social, el desarrollo de su integridad personal y profesional depende de la interacción y convivencia con las demás personas. Es decir, el aprendizaje tiene una dimensión individual que se desarrolla gracias a la cooperación con otros. Johnson y Johnson (1999,17) establecen que el aprendizaje cooperativo promueve el trabajo en grupos, en la que los alumnos trabajan juntos para maximizar su aprendizaje, en un marco de interacción simultánea, motivada por una participación equitativa que asegure que todos los miembros del grupo tengan las mismas oportunidades de participar, crear, analizar y proponer. Lo anterior con la finalidad de que los miembros de un equipo sean protagonistas de un aprendizaje integrado.

Elementos esenciales en actividades cooperativas

Los siguientes aspectos, según Johnson y Johnson (1999) son esenciales al realizar actividades académicas cooperativas:

- Esfuerzos equitativos y reciprocidad positiva e interactiva
- Negociación basada en apoyo y motivación mutua
- Empeño por aprender en cooperación
- Inherencia de habilidades interpersonales y sociales
- Comunicación clara, toma de decisiones y manejo de conflictos
- Evaluación de objetivos y metas planteados a nivel de grupo
- Identificación de conductas por promover o modificar

Las tareas académicas: componente valioso en la mediación de los aprendizajes

Las tareas académicas son trabajos o actividades complementarias de una clase específica, planteadas con el fin de alcanzar determinados objetivos académicos y formativos. Esta herramienta es un componente valioso, pues ofrecen a los aprendices diversas oportunidades en la mediación de los aprendizajes, cuando son estructuradas y planeadas inteligentemente. Considerar las tareas académicas en la mediación pedagógica integradora y efectiva, supone un importante análisis y cuestionamiento por parte del docente, respecto de cómo y para qué asignar tareas a sus estudiantes. Es un hecho respaldado por muchos autores, las tareas bien pensadas constituyen un componente del que se pueden constatar numerosos beneficios.

Oportunidades proyectadas al asignar tareas académicas

- Mejorarán el nivel de aprendizaje individual y cooperativamente
- Diagnostican y refuerzan el proceso educativo
- Permiten reconocer e impulsar talentos y potencialidades
- Ayudan a practicar y reforzar habilidades académicas adquiridas
- Son un medio para desarrollar la creatividad, iniciativa y el pensamiento
- Motivan a realizar actividades de consulta e investigación
- Permiten desarrollar positivas relaciones humanas
- Favorecen el autodescubrimiento y la autoinstrucción

En nuestro contexto social destaca el valor que adquiere día a día el formar aprendientes con habilidades y capacidades para responder a una sociedad en constante cambio. Estas habilidades se pueden suscitar desde tareas que guíen hacia el aprender a pensar y el aprender a aprender. Estos dos procesos hacen eco, hoy más que nunca, ya que la información y el acceso al

conocimiento es mucho más fácil y rápido que en años anteriores. La era de la información hace que nuestros estudiantes demanden en el salón de clases mucho más que instrucción y transmisión de conocimiento. Se solicita, entonces, métodos y herramientas que apoyen a los estudiantes en la tarea de decodificar, entender, analizar, manejar o abordar información. Las tareas son ese medio idóneo para activar el pensamiento crítico y creativo, la interacción grupal y la motivación por aprender.

Sin embargo, la tarea como medio para acercarnos a este planteamiento debe erradicar la perspectiva negativa que tienen los estudiantes hacia la palabra “tarea”, ya que dicho vocablo se connota con una carga extra del proceso educativo, con poco o ningún beneficio. Eliminar la apatía que tienen los estudiantes hacia las tareas es un reto que, como educadores, debemos enfrentar y solo será posible si se repiensa siempre el propósito de las tareas académicas asignadas en las lecciones. Por ende, debemos reflexionar sobre el cómo enamorar, encantar y motivar a los jóvenes en la realización de tareas académicas. Esta reflexión debe encaminarse a responder preguntas como las siguientes: ¿Son nuestras asignaciones, asignaciones inteligentes? ¿Constituyen estas tareas oportunidades para que nuestros aprendientes desarrollen habilidades para la vida? ¿Están dichas tareas dirigidas a desarrollar acciones de pensamiento, creación o construcción? Las respuestas a estas preguntas guiarán la toma de decisiones docentes relacionadas con la utilización de las tareas como medios para alcanzar objetivos, tanto académicos como formativos.

El papel de la tarea académica

Las tareas inteligentes, como medios o estrategias en la mediación del aprendizaje, procuran que los aprendientes tengan más y mejores oportunidades para alcanzar niveles óptimos en su proceso de aprendizaje, mediante la realización de variadas asignaciones, que impliquen procesos de comprensión, construcción, reafirmación, elaboración, organización, aplicación y transferencia. En este sentido, el docente es clave en su papel de facilitador y propositor de ese tipo de tareas. Por tanto, se insta a repensar el papel de las tareas desde la perspectiva del aprendizaje integrado.

Las siguientes consideraciones son necesarias al repensar el papel de las tareas académicas:

- Estimular los sentidos mediante la asignación de variadas asignaciones, que contemplen entre otras acciones: crear, construir, procesar, articular, resolver y proponer.
- Integrar las tecnologías, el arte, la música, imágenes, realidades y la imaginación.
- Considerar las tareas como retroalimentación, las tareas deberían ser utilizadas como recursos que permitan la autoevaluación, evaluación de pares, en concordancia con una evaluación formativa.

- Dar retroalimentación constructiva y monitoreo de las tareas constantemente. Esto ayuda a los estudiantes a percibir estas asignaciones como prácticas beneficiosas en su aprendizaje.
- Empoderar a los aprendientes por medio de diferentes asignaciones, a tener mayor responsabilidad sobre su propio proceso de aprendizaje, guiar hacia un aprendizaje más personal, relacionando tareas con la familia, cultura y comunidad.
- Asignar trabajos con material atractivo y real.
- Propiciar oportunidades para el desarrollo de pensamiento superior. (Vatterott, 2009).

Otro aspecto por considerar lo plantean Rinaudo, Paoloni y Donolo (2001), orientado a brindar a los estudiantes apertura en la realización de tareas (Tareas académicas de alcances amplios como contextos óptimos de aprendizaje, 2). Lo que implica dotar a los estudiantes de poder de decisión y libertad de elegir. Ello significa protagonismo estudiantil: seleccionan temas de interés, material, realizan conexiones de información analizada con base en sus experiencias personales, conocimientos previos, su contexto y realidad inmediata y escogen o proponen estrategias expositivas o de interacción en clase.

Para facilitar y guiar estas prácticas educativas hacia resultados exitosos es relevante el papel de la motivación. La motivación es un aspecto clave que influye de manera determinante en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Está claro que la motivación hacia el aprendizaje depende de muchas variables, sin embargo, en nuestro ejercicio docente hemos logrado constatar que una variable medular en el tema de la motivación surge de la interacción entre educadores y educandos.

Esta afirmación está sustentada en resultados de muchas investigaciones, al mostrar que el profesor puede suscitar, conquistar, mantener o incrementar la motivación del educando por aprender, cuando se adoptan eficaces prácticas de enseñanza, direccionadas a mejorar la manera en que utilizamos estrategias de enseñanza-aprendizaje.

Ese es el objetivo primordial que se aborda en esta reflexión, lograr promover un uso óptimo y efectivo de una estrategia o práctica académica habitual como es la tarea. Utilizar tareas académicas bien pensadas, con objetivos claros y relevantes con las necesidades y características de los estudiantes, motivará a los estudiantes a aprovechar el trabajo asignado, como ocasión para divertirse, al tiempo que se promueve niveles de pensamiento, actitudes y hábitos esenciales para responder a una sociedad versátil y demandante.

Pensamiento crítico y creativo

El pensamiento crítico y creativo, hace referencia a un proceso activo, reflexivo, consciente y transcendental. Es un pensamiento que cuestiona, indaga, formula preguntas y busca respuestas.

Ennis (2011, 1) define que el pensamiento crítico es primeramente un proceso activo que implica pensar reflexivamente, tomar decisiones y actuar resolviendo problemas. El pensamiento crítico es un pensamiento reflexivo, analiza lo razonado desde una discusión individual y grupal. De acuerdo con la cita anterior, este proceso fomenta el aprender a interpretar, analizar, sintetizar, evaluar y aplicar la información, con el fin de comunicar, compartir y desarrollar la habilidad de procesar y crear nuevo conocimiento y saberes, por lo tanto, el pensamiento crítico es productivo, positivo, emotivo y racional.

Para promover el pensamiento crítico, el docente debe facilitar y promover actividades medulares que reten a los estudiantes a pensar y a reflexionar. Esto se obtiene cuando se propicia un ambiente de discusión grupal en el que se respire respeto, cooperación, interacción y negociación para asegurar esos nuevos planteamientos o conocimiento. En una línea similar está la posición del pensamiento creativo. Para Rodríguez (2012,3), el pensamiento creativo es la capacidad de crear pensamientos que resulten diferentes e inusuales, desarrollados en torno a una idea fundamental; pensar más allá de lo preestablecido o convencional, romper con lo rutinario para encontrar nuevas formas y estilos. Esta capacidad permite generar ideas novedosas e interesantes. El pensamiento creativo es un aliado en la resolución de problemas y en la toma de decisiones, pues permite imaginar, crear, activar, analizar, transformar, idealizar y reestructurar. Elder (2003) plantea que ambos procesos de pensamiento están muy relacionados y describe los elementos que les caracterizan.

A continuación se puntualizan algunos aspectos claves de ambos tipos de pensamiento.

Tabla 1. Aspectos clave pensamiento crítico y pensamiento creativo

Pensamiento crítico implica	Pensamiento creativo implica
— razonamiento y juicio crítico	— juicio creativo
— reflexión	— observación, reflexión
— habilidades intelectuales y emocionales	— aspectos afectivos
— imaginación	— intuición
— aprendizaje activo	— imaginación, organización
— curiosidad, cuestionamiento	— aprendizaje activo
— argumentos e ideas	— resolución de problemas
— soluciones y alternativas	— novedosas alternativas e ideas
— diferentes perspectivas	— transferencia, elaboración
— motivación y colaboración	— motivación y colaboración
	— creatividad

Fuente: Elaboración propia

Estos dos tipos de pensamiento son perfectamente cultivables si se ofrecen las oportunidades académicas (entorno propicio, estrategias y actividades colaborativas y

motivacionales) hacia una mediación de aprendizaje efectivo y satisfactorio, tanto dentro del salón de clases como fuera de él.

Percepción de los estudiantes hacia las tareas académicas: Universidad Nacional y Universidad de Costa Rica

Al entrevistar a un grupo de estudiantes de la Universidad Nacional y de la Universidad de Costa Rica, en relación con su percepción de las tareas académicas se obtuvo la siguiente información. Uno de los aspectos importantes destacados por los estudiantes es que las tareas son importantes, ya que les permite repasar, practicar, reafirmar contenidos y aprender más de los temas en estudio. Creen que en la asignación de tareas debe mediar una clara y relevante utilidad, que influya de manera significativa en sus estudios y vida. Al preguntarles sobre los factores que influyen en la realización exitosa de tareas académicas, ellos indican que esto depende de elementos como la motivación, los recursos, las instrucciones dadas, la guía y orientación del profesor, los objetivos por alcanzar, el tiempo, la autonomía, poder de decisión y la pertinencia de la tarea por realizar.

Los estudiantes ofrecen respuestas positivas al preguntarles sobre las instrucciones y objetivos de las tareas que se les han asignado. Ellos explican que la mayoría del tiempo, sus profesores explican de manera clara las instrucciones y objetivos por alcanzar con las tareas asignadas. Al solicitar a los estudiantes recomendaciones para los profesores al asignar tareas académicas, piensan que los profesores deben asignar tareas no muy tediosas, monótonas, ni largas. Puntualizan que se debe considerar la opinión de los estudiantes, sus estilos de aprendizaje y sus intereses. Creen además que las tareas deben tener como objetivo resolver y comprender problemáticas sociales actuales. Detallan que las tareas deben fortalecerse, de modo que estas sean un medio para:

- Promover la confianza en los estudiantes
- Aprender de los errores al corregir las tareas
- Aprender a trabajar en grupo y aprender a escuchar a los demás
- Interactuar lúdicamente y dinamizar la clase
- Reflexionar sobre experiencias anteriores o aplicar conceptos abstractos
- Compartir conocimiento y buena comunicación entre alumnos y docentes
- Explorar y crear en diversas maneras
- Practicar y desenvolverse sin presión

Como último aspecto, se les preguntó sobre las tareas interesantes o relevantes que se les han asignado, ellos responden que les agrada las tareas de tipo participativas y grupales, pero que

les gustaría se les ofrezca más oportunidades para disfrutar el realizar tareas que incluyan actividades que estén relacionadas con situaciones de la cotidianidad, las que los preparan para ser buenos profesionales y las que fomentan la curiosidad y la creatividad. Además, les gustaría que se promoviera más la investigación, ya que les ayuda a responder y pensar sobre el mundo en el cual se desenvuelven. Entre las tareas específicas que les han generado mayor satisfacción y significado en su formación académica, se menciona las siguientes actividades:

Tabla 2 Actividades

_ Investigación de temas reales	_ Realización de Entrevistas
_ Tesinas	_ Grupo de discusión
_ Giras educativas	_ Ensayos
_ Experimentos	_ Blogs interactivos en línea
_ Lectura analítica	_ Cine foro
_ Grabación de videos	_ Dramatizaciones
_ Conferencias	_ Murales

Fuente: Elaboración propia

Asignación de tareas académicas: guía de actividades

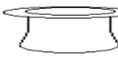
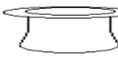
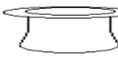
Las experiencias que se generen en el salón de clases son determinantes para lograr el tipo de educación y de formación integral que anhelado. Ubicar a los aprendientes como verdaderos protagonistas de su propio proceso de aprendizaje integrado, relevante y de vida, conlleva replantearnos nuestras prácticas académicas cotidianas. Las actividades e ideas propuestas descritas en esta guía son obtenidas de la experiencia, pues fueron aplicadas en diferentes cursos de la enseñanza del idioma inglés como lengua extranjera. Estas tareas han sido un proceso vehiculizador para procurar una mediación pedagógica formativa y colaborativa, las cuales son perfectamente adaptables a diferentes áreas académicas. El fin primordial es brindar a los estudiantes las posibilidades de crear, construir, reafirmar, interactuar, pensar creativa y críticamente desde prácticas de clase, como extensión o complemento de la mediación pedagógica facilitada por el docente.

Tareas generadoras de un aprendizaje integrado

El objetivo de estas ideas es promover la interacción grupal al presentar sus tareas en clase, en un entorno de discusión, práctica e intercambio de ideas. Estas ideas permiten el libre criterio de los estudiantes al realizar las tareas, no obstante, se motiva la originalidad, la creatividad y el uso de recursos tecnológicos y materiales que despierten los sentidos. A mencionar:

1. Elaboración de brochures: Propiciar la identificación de información específica/relevante mediante la elaboración de un folleto informativo. Los estudiantes destacan información clave de una temática en estudio. Se utiliza fotos, imágenes, frases para destacar sus propósitos, de acuerdo con su criterio.
2. Preparación de stands: Exponer un tema determinado mediante la preparación de stands. Los estudiantes preparan materiales de diversa índole como videos, fotos, objetos, frases que simbolizan y relacionan temas, experiencias académicas, situaciones o problemáticas en estudio.
3. Diseño de videos: Plasmar en un video digital una representación, drama, conversación o exposición sobre un tema en estudio. Los estudiantes pueden editar videos utilizando canciones, imágenes, fotos u oraciones para complementar su creación digital.
4. Presentación de procesos: Representar mediante el uso de materiales tangibles un proceso, donde se represente el cómo hacer algo. Los demás estudiantes deberán seguir las instrucciones y realizar con los presentadores el proceso expuesto.
5. Creación de juegos de mesa: Asignar a los estudiantes la creación de algún modelo de juego de mesa (bingo, gran banco, uno). Se solicita adaptar el juego a contenidos académicos. A criterio de los estudiantes, plantean y diseñan su propio juego de mesa para jugar en la clase y poner en práctica lo aprendido de un determinado tema con los demás estudiantes. Esto refuerza contenidos, ideas de una temática en estudio. Además, los estudiantes crearán las reglas e instrucciones que normarán el juego.
6. Crear comerciales: Los estudiantes pueden utilizar esta idea para vender a la clase algún supuesto, opinión o argumento mediante la creación un comercial, este puede ser original, o bien, adaptado de algún comercial visto en televisión.

Cuadro 1 de actividades: tareas grupales tendientes a desarrollar el pensamiento crítico y creativo

Actividad	Objetivos	Descripción												
<p>1.Seis sombreros para pensar (De Bono, 2000)</p>	<p>Definir, dirigir y simplificar el pensamiento en una dinámica grupal.</p> <p>Desarrollar el pensamiento creativo en relación con un tema determinado.</p> <p>Proponer diversas salidas o planteamientos respecto de un tema o problema.</p>	<p>Este método permite dirigir el pensamiento específico desde diferentes miradas. Los estudiantes abordan temáticas desde modos de pensamiento alternativos, brindan sus aportes, éstos se reúnen y se reconsideran.</p> <p>Actividad adaptada:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. El profesor divide la clase en grupos de seis miembros. Asigna a cada grupo un tema o problema específico. Cada grupo como tarea realizará lo siguiente: 2. Cada estudiante debe diseñar un sombrero de un color determinado, que indica un modo de pensamiento y desde el cual basará sus aportaciones. 3. Se dividen los sombreros de colores y se familiarizan con el modo de pensamiento del sombrero que han escogido. 4. Se designa un líder que guiará la discusión, según la técnica de los seis sombreros. 5. Analizan el tema asignado y la información, según la función y perspectiva del color del sombrero. 6. Los estudiantes realizan prácticas en casa para luego presentar en la clase la discusión del tema, según los 6 sombreros. 7. Una vez en la clase, compartirán sus perspectivas. 8. El grupo de audiencia deberá formular preguntas o comentarios en relación con el tema expuesto, haciendo referencia a los diversos modos de pensamiento. 9. Se valoran los aportes y las alternativas brindadas. <p>Descripción: color y modo de pensamiento de los sombreros</p> <table border="1" data-bbox="565 1045 1443 1507"> <tbody> <tr> <td data-bbox="565 1045 699 1209"></td> <td data-bbox="699 1045 1019 1209">Una mirada objetiva a los datos y a la información. "Los hechos son los hechos".</td> <td data-bbox="1019 1045 1170 1209"></td> <td data-bbox="1170 1045 1443 1209">Legitima los sentimientos, presentimientos y la intuición, sin necesidad de justificarse.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="565 1209 699 1346"></td> <td data-bbox="699 1209 1019 1346">Significa la crítica, lógica negativa, juicio y prudencia. Porque algo puede ir mal.</td> <td data-bbox="1019 1209 1170 1346"></td> <td data-bbox="1170 1209 1443 1346">Simboliza el optimismo, lógica positiva, factibilidad y beneficios.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="565 1346 699 1507"></td> <td data-bbox="699 1346 1019 1507">La oportunidad para expresar nuevos conceptos, ideas, posibilidades, percepciones y usar el pensamiento creativo.</td> <td data-bbox="1019 1346 1170 1507"></td> <td data-bbox="1170 1346 1443 1507">Control y gestión del proceso del pensamiento.</td> </tr> </tbody> </table>		Una mirada objetiva a los datos y a la información. "Los hechos son los hechos".		Legitima los sentimientos, presentimientos y la intuición, sin necesidad de justificarse.		Significa la crítica, lógica negativa, juicio y prudencia. Porque algo puede ir mal.		Simboliza el optimismo, lógica positiva, factibilidad y beneficios.		La oportunidad para expresar nuevos conceptos, ideas, posibilidades, percepciones y usar el pensamiento creativo.		Control y gestión del proceso del pensamiento.
	Una mirada objetiva a los datos y a la información. "Los hechos son los hechos".		Legitima los sentimientos, presentimientos y la intuición, sin necesidad de justificarse.											
	Significa la crítica, lógica negativa, juicio y prudencia. Porque algo puede ir mal.		Simboliza el optimismo, lógica positiva, factibilidad y beneficios.											
	La oportunidad para expresar nuevos conceptos, ideas, posibilidades, percepciones y usar el pensamiento creativo.		Control y gestión del proceso del pensamiento.											
Actividad	Objetivos	Descripción												
<p>2.SCAMPER (Eberle, 1996)</p>	<p>Generar ideas desde un proceso divergente.</p>	<p>Los estudiantes se organizan en grupos, establecen un problema, a partir de este se plantea la generación de ideas para su solución. Se procede a abordar el problema siguiendo la guía de preguntas SCAMPER.</p> <p>S: ¿Sustituir? C: ¿Combinar? A: ¿Adaptar? M: ¿Modificar? P: ¿Utilizarlo para otros usos? E: ¿Eliminar o reducir al mínimo?</p>												

		<p>R: ¿Reordenar? = ¿Invertir?</p> <p>3. Cada una de las letras representa un modo de generar ideas:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Sustituir. Sustituir cosas, lugares, procedimientos, gente, ideas. -Combinar: Combinar temas, conceptos, ideas, emociones. -Adaptar: Adaptar ideas de otros contextos, tiempos, instituciones, personas y demás -Modificar: Añadir algo a una idea o cosa y transformarlo. -Utilizarlo para otros usos: extraer las posibilidades ocultas. -Eliminar: Sustraer conceptos, partes, elementos del problema. -Reordenar: invertir elementos, cambiarlos de lugar y roles. <p>4. Durante este proceso se han generado respuestas a las preguntas planteadas. Los estudiantes anotan todos los datos, ideas generadas y proceden a evaluarlas, según criterios de selección elaborados previamente y en discusión con demás miembros del grupo, tratan de llegar a un consenso y establecen un informe.</p> <p>5. Una vez en clases, socializan el conocimiento, interactúan con otros grupos, reciben y dan información sobre las conclusiones o alternativas generadas de la guía de preguntas. Se retroalimentan recíprocamente en una discusión lineal abierta, cara a cara, con miembros de otros grupos (Adaptación de Eberle, 1996).</p>
Actividad	Objetivos	Descripción
3.CPS: Solución creativa de problemas en grupo (Osborn y Parnes, 1967)	Promover el pensamiento crítico y creativo en el logro de resultados novedosos y útiles.	<p>Es un esquema organizado para promover el pensamiento crítico y creativo en la obtención de resultados novedosos y útiles.</p> <p>Este proceso consta de seis etapas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1° Formulación del objetivo 2° Recoger información necesaria para abordar el problema 3° Reformular el problema 4ª Generación de ideas 5° Seleccionar y reforzar las ideas 6° Establecer un plan para la acción <ol style="list-style-type: none"> 1. Los estudiantes se familiarizan con la estructura de la actividad. El profesor explica los objetivos de la tarea y las instrucciones. 2. Se solicita a los estudiantes organizarse en grupos. 3. Los estudiantes preparan, construyen o formulan el problema. Esto se realiza aclarando la percepción del problema, recabando información y reformulando el problema. 4. Una vez que el problema está enunciado, proceden a producir ideas que conduzcan a su solución. Para llegar a las ideas hay dos fases, una primera, de pensamiento fluido, que genera el mayor número de ideas; y otra de selección, en la que discuten, concuerdan y escogen las ideas que les parecen mejores. 5. Las ideas más prometedoras son sometidas a evaluación grupal, al presentar su discusión a la clase, se visualizan inconvenientes o consecuencias de las soluciones propuestas a la práctica. 6. (Adaptación de Osborn y Parnes, 1967).
Actividad	Objetivos	Descripción
4.LOS ESCENA-RIOS Omar Torres Rodríguez	Describir imaginativamente dos escenarios, un escenario ideal y	<ol style="list-style-type: none"> 1. Asignar a los estudiantes abordar un problema desde la consideración de dos escenarios (ideal y catastrófico), tan imaginativamente como sea posible, de una situación que, en el momento, origina problemas. 2. Se procede a describir el escenario ideal tratando de alcanzar el nivel más alto de fantasía posible y dando el máximo de detalles, la situación ideal en la cual el problema que se debe tratar sería

	un escenario catastrófico de una situación que origina problemas.	<p>“mágicamente” resuelto.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Luego, se describe El escenario catastrófico narrando con detalles imaginativos la peor situación posible, llevando al máximo las consecuencias desastrosas de la descripción. 4. Una vez definidos la temática y escenarios, el grupo (3 o 4 personas) redactan un guión con los escenarios descritos, éstos pueden estar acompañados de dibujos o de simulaciones. 5. Posteriormente, en clases, los grupos presentan su tarea, es decir, los escenarios y las diferentes propuestas. 6. A partir de allí, como actividad general de cierre, los grupos hacen consenso sobre lo que implica transformar esos datos, ideas en propuestas de acción. 7. Se responden las pregunta ¿Cómo lograr el ideal, descrito?, o bien, a la inversa ¿Cómo evitar las consecuencias descritas? 8. Se aborda el problema desde acciones aportadas en un trabajo colaborativo, por su forma de juego y de relato, permite al grupo expresar deseos e insatisfacciones (Omar Torres Rodríguez, 1997,168).
Actividad	Objetivos	Descripción
VIOBAC Visitar, observar y actuar	Interactuar, aportar y ayudar a grupos en riesgo social en sus comunidades.	<ol style="list-style-type: none"> 1. El profesor invita a los estudiantes a formar grupos afines a su lugar de residencia. 2. El profesor explica que la tarea académica por realizar es de carácter social y que esta actividad está vinculada a X objetivo(s) del curso o del programa de estudio, como un eje transversal de la educación costarricense. 3. El profesor explica que se guiarán por el patrón VIOBAC como oportunidad para visitar, observar y actuar en sus comunidades, colaboran con un grupo en riesgo social o apoyan en la resolución de un problema. 4. El profesor asigna desarrollar el patrón VIOBAC, el cual contempla tres momentos. 5. El momento VI: visitar, se realizará una primera visita para reconocer el lugar y sus características. 6. El momento OB: observar, se frecuenta la comunidad y se interactúa con la gente para recolectar información relevante que ayude a identificar el problema o grupo en que les gustaría colaborar o aportar alternativas. 7. El momento AC: actuar, se proyecta colaborar a algunos miembros, grupos o problemáticas que enfrenta la comunidad, esto desde acciones simples y sencillas, a nivel micro. 8. Los estudiantes en una mesa redonda exponen la experiencia obtenida de las visitas y de su interacción con miembros de la comunidad. Luego dan a conocer las situaciones que les gustaría abordar en sus grupos de acción. 9. La clase (demás grupos) y el profesor ofrecen ideas, consideraciones y recomendaciones que guiarán a los grupos en su aporte a la comunidad. 10. Después de concluir la mesa de discusión, cada grupo tendrá más claro la ruta de acción y de aporte en sus comunidades. Estos aportes estudiantiles no deben ser complicados, por el contrario, se solicita a los estudiantes que estas acciones sean simples y sencillas de llevar a la práctica. 11. Los estudiantes planean su accionar, coordinando las tareas, tiempo, recursos y pasos que realizarán para organizar su aporte a la comunidad.

		<p>12. Los estudiantes registrarán este último momento de acción mediante fotos, videos o grabaciones de voz. Este material se comparte en la clase como mediación de un aprendizaje reflexivo, social e integrado.</p> <p>13. Los estudiantes son los protagonistas del patrón VIOBAC, el rol del profesor es guiar y orientar a los aprendientes en los diferentes momentos. La experiencia obtenida es material para mediar un aprendizaje a favor del pensamiento crítico y creativo en un ambiente de interacción social –agradable.</p>
--	--	--

Fuente: (Adaptación de: De Bono, 2000)

Conclusiones

Educar y formar son verbos que trascienden, son la clave para alcanzar el tipo de sociedad que buscamos, por ello, estamos exhortados a buscar estrategias basadas en un aprendizaje relevante e integrador, que estimule los sentidos para lograr un proceso educativo realmente significativo. A los aprendices de hoy, se les deben brindar estrategias que, más que memorizar, los guíen a aprender a aprender y a pensar crítica y creativamente. Estas acciones focalizan al estudiante como ser participativo, capaz de resolver problemas, proponer alternativas, analizar, construir, cuestionar, reflexionar, crear. Fundamental resulta, entonces, la aplicación de ideas y actividades innovadoras, flexibles, motivantes, que se basen en la experiencia, en la cotidianidad, en la colaboración.

Las tareas académicas inteligentes son un valioso componente que alcanza ese fin último, pues son flexibles y permiten abordar numerosos objetivos académicos y formativos, según sean planteadas y asignadas. La tarea supone una alternativa para generar clases creativas, diferentes, entretenidas, al solicitar a los estudiantes productos que medien en el proceso de enseñanza – aprendizaje con matices diferentes. Esta invitación requiere replantearnos nuestra labor académica diaria, otorga herramientas que permitirán responder con éxito a los retos y a los requerimientos actuales, constituyéndose en personas transformadoras de su entorno. El *rediseñar* la educación implica, como lo dicen varios autores, despertar del sueño y empezar a actuar, a trabajar, a crear y a construir esa educación de calidad, atrayente y creativa, sobre todo, debemos propiciar una educación de oportunidades, porque ella simboliza una gama de posibilidades.

Referencias Bibliográficas

De Bono, E (2000). *Sixthinkinghats*. Segunda Edición. Londres, Inglaterra: Editorial Penguin.

De la Torre, S. (2005). *Sentipensar: Fundamentos y estrategias para reencantar la educación*. Málaga, España: Ediciones Aljibe.

Eberle, B. (1996). The scamper technique. EbookBrowsee. Recuperado el 10 de abril de 2014 de <http://ebookbrowsee.net/scamper-technique-by-bob-eberle-pdf-d309085599>

Elder, L. (2003). *La Miniguía hacia el Pensamiento Crítico para Niños. La fundación para el pensamiento crítico*. Recuperado el 25 de marzo de 2014 de https://www.criticalthinking.org/resources/PDF/SP-Teachers_spanish_all.pdf

Ennis, R. (2011). *The Nature of Critical Thinking: An Outline of Critical Thinking Dispositions and Abilities*. Robert H. Ennis' Academic Web Site. Recuperado el 20 de marzo de 2014 de http://faculty.education.illinois.edu/rhennis/documents/TheNatureofCriticalThinking_51711_000.pdf

Johnson, D. y Johnson, R. (1999). *Aprender juntos y solos*. Buenos Aires: Grupo Editorial Aique. Recuperado el 10 de marzo de 2014 de <http://terras.edu.ar/jornadas/3/biblio/3JOHNSON-David-JOHNSON-Roger-Apendice.pdf>.

Osborn, A. y Parnes, S. (1967). *Creative Problem-Solving Process*. Creative Education Foundation, Inc. Recuperado el 10 de abril de 2014 de <http://www.creativeeducationfoundation.org/>

Paoloni, P, Rinaudo, M. y Donolo P. (2001). Estudio exploratorio acerca de tareas académicas en la universidad. *Revista electrónica de motivación y emoción*. (6),16. Recuperado el 20 de marzo de 2014 de <http://reme.uji.es/articulos/avillj3023106105/texto.html>

Rodríguez, J. (2012). *Cómo adoptar un pensamiento creativo: generando nuevas y provechosas ideas*. Editorial imagen.com. Recuperado el 25 de marzo de 2014 de <http://www.smashwords.com/extreader/read/124655/4/como-adoptar-un-pensamiento-creativo-generando-nuevas-y-provechosas-ideas>

Torres, O. (1997). *Técnicas para el trabajo grupal*. México: Universidad Autónoma de Morelos.
Vatterott, C. (2009). *Rethinking Homework: Best Practices That Support Diverse Needs*. National Middle School Association. Recuperado el 28 de Febrero de 2014 de <http://www.meridianschools.org/EMS/Staff/EMSPortal/ProfessionalDevelopment/Professional%20Development%20Articles/Homework/Five%20Steps%20to%20More%20Effective%20Homework.pdf>

Zúñiga, E. (2003). *¿Cómo mejorar la calidad de los procesos de enseñanza: un aprendizaje desde el aula?* Heredia. Costa Rica: EUNA.