

• **Actitud**

La educación pretende, en definitiva, la formación valiosa de la personalidad, y siendo la actitud la estructura básica de ésta, la problemática de la formación y cambio (modificación) es un problema central en las ciencias de la educación.

La formación y el cambio de la actitud será concebida diferenciada (y aun antagónicamente) según el modelo científico al que se adscriba, ya que lo decisivo va a ser la génesis de la actitud tanto para facilitar y orientar su formación, cuanto para la elaboración de programas de cambio. Así las coberturas teóricas, los diseños y estrategias educativas, etc., van a depender del marco científico de referencia.

Variables o factores básicos de los procesos de formación y cambio de actitudes. Son fundamentales:

- el marco sociocultural en que se desarrolla la vida del sujeto,
- el grupo social de referencia–pertenencia,
- el clima en que se producen las interrelaciones (objetales y personales),
- los valores y contenidos culturales predominantes,
- los modos, condiciones, situaciones, etc., de los procesos de aprendizaje (importancia de los sistemas de enseñanza),
- la congruencia de los modelos, a los que se está expuesto, y tipos de relación (los procesos de imitación o de aprendizaje vicario son fundamentales),
- las posibilidades de puesta en acción, condiciones, resultados, evaluación social, etc.,
- la experiencia vital acumulada,
- las características específicas de cada sujeto (dimensiones cognitivas, afectivas, rasgos de personalidad),
- etcétera.

También, en general, las estrategias de formación y cambio de actitud integran en mayor/menor cantidad y calidad procesos de a) información; b) conformación de disposiciones afectivas; c) facilitación de puestas en acción, y d) valoración personal y social (que debe reforzar la conducta deseada de la actitud).

Diccionario de las Ciencias de la Educación, Santillana, Madrid, España, p. 37

• **Alumno Creativo**

La creatividad hace referencia a esa capacidad innovadora del hombre. A los niños de seis a ocho años se les puede educar y enseñar a tener cierta originalidad y a no conformarse con lo típico

Los ejercicios para estimular la creatividad se basan en propuestas de carácter abierto, permitiendo multiplicidad de respuestas, y los padres debemos aceptar preguntas divergentes y curiosas y admitir nuevas ideas.

Resolviendo de muchas maneras diferentes los problemas facilita el pensamiento productivo frente al reproductivo o repetitivo.

Que el pensamiento es creativo quiere decir que construimos nuestra realidad de acuerdo a nuestros pensamientos y creencias. Estos pensamientos básicos se forman en la primera infancia, en el nacimiento e incluso en la vida intrauterina. Por eso la búsqueda, identificación y reconocimiento amorosos de los pensamientos y creencias es básico para la transformación de nuestra realidad.

Muchos autores la consideran excéntrica, inconformista, individualista, sin interés por lo que no sea producto

de su imaginación.

Un estereotipo sería Vinci, Beethoven, Poe, Einstein, Newton.

Pero tras un reciente estudio del Instituto de Evaluación e Investigadores, de la Universidad de California sobre 600 personas de distintos campos profesionales, se ha llegado a la conclusión:

1. No existe ningún estereotipo claro del individuo creador, si bien todos presentan ciertas similitudes.
2. Todos exhiben una gran curiosidad intelectual.
3. Disciernen y observan de manera diferenciada.
4. Tienen mentes con amplia información que pueden combinar, elegir y extrapolar para resolver problemas que tengan una elaboración novedosa.
5. Presentan tolerancia hacia otras personas.
6. Dicen haber tenido una infancia desdichada.
7. Tienen mayor percepción de sus características psicológicas.
8. Tienden a la introversión.
9. Se hallan liberados de restricciones e inhibiciones convencionales.
10. Son independientes.
11. Intelectualmente son verbales y comunicativos y no les interesa controlar ni sus propias imágenes ni sus impulsos, no los de los demás.

En otro estudio realizado por el Profesor Lowenfeld en la Universidad de Pennsylvania, se determinaron ocho características de la persona creativa, confirmadas más tarde por el Profesor Guilford en la Universidad de California del Sur:

- Sensibilidad.
- Fluidez.
- Flexibilidad.
- Originalidad.
- Capacidad de redefinición.
- Capacidad de abstracción.
- Capacidad de síntesis.
- Coherencia de organización.

GUILFORD, J.P. La Creatividad, presente, pasado y futuro, en Guilford, J.P y otros, *Creatividad y educación*,

- **Analogía**

(Del latín *analogia*, y éste del gr. *Ana*, conforme a, y *logos*, razón.)

(Filosofía) Actividad lógica que consiste en el establecimiento de la concordancia o correlación de los términos de dos o más sistemas. Platón lo recogió en su filosofía para expresar la relación de las cosas percibidas por los sentidos y sus correlatos ideales. En la escolástica, la analogía se refiere a la predicación común de un nombre a varios inferiores, en sentidos diferentes y basados en algún principio que garantice esa aplicabilidad. En este sentido existen varias analogías: analogía de atribución, analogía de proporción, analogía de proporcionalidad // Relación de semejanza entre dos cosas, características o términos. La corriente lógico-positivista matiza que esta correlación sea entre un hecho observable y verificable y otro término no observable pero deducible.

(Psicología) La equivalencia de significados y relaciones se utiliza frecuentemente en la elaboración de pruebas psicopedagógicas, que se denominan test de analogía.

Diccionario de las Ciencias de la Educación, Santillana, Madrid, España, p. 93

El término tiene dos significados fundamentales: 1) el sentido propio y restringido, requerido por el uso matemático (para el que vale proporción) de igualdad de relaciones; 2) el sentido de extensión probable del conocimiento mediante el uso de semejanzas genéricas que se pueden aducir entre diferentes situaciones. El término fue usado por Platón y Aristóteles en el primer significado, y aún hoy es usado por la lógica y por la ciencia. En su segundo significado, el término ha sido y es adoptado por la filosofía moderna y contemporánea. El uso medieval del término sirve de transición entre uno y otro significado.

- Platón adoptó el término para indicar la igualdad de las relaciones –de 2 en 2– entre las cuatro formas de conocimiento que distinguiera en *La República* o sea entre la ciencia y la y la diánoia, que pertenecen a la esfera de la inteligencia (que tiene por objeto el ser) y la creencia y la conjetura, que pertenecen a la esfera de la opinión (que tiene por objeto el devenir). Como el ser está en el devenir –dice Platón–, así la inteligencia está en la opinión, así la ciencia está en la creencia y la diánoia en la conjetura. Aristóteles adopta la palabra en el mismo sentido de igualdad de relaciones. Nos dice, pues, que las cosas en acto no son todas iguales entre sí, pero son iguales para la analogía en sentido de que tienen todas la misma relación con los términos que funcionan respectivamente como potencias. No es necesario –dice Aristóteles– requerir la definición de todo, sino también mirar a la analogía y, por tanto, ver que el construir está con la habilidad de construir en la misma relación que la vigilia está con el dormir, el ver con el tener los ojos cerrados, la elaboración del material con el material mismo y la cosa formada con la cosa informe. De la misma manera, Aristóteles afirma que los elementos y los principios de las cosas no son los mismos, sino que son sólo análogos, en el sentido de que son iguales las relaciones que tienen entre sí...
- ...El segundo significado del término, como extensión probable del conocimiento mediante el paso de una proposición que expresa una determinada situación a otra posición que expresa una situación genéricamente similar, o como extensión de la validez de una proposición de una determinada situación a una situación genéricamente similar, era conocido por los antiguos bajo el nombre de procedimiento por semejanza... Pero la lógica y la metodología de nuestro siglo son mucho menos desconfiados con referencia a la analogía, quizá porque la vuelven a llevar al primer significado, o sea, a la igualdad de relaciones. Por ejemplo, uno de los procedimientos analógicos consiste en la creación de símbolos que tengan una semejanza mayor o menor con las situaciones reales, y cuyas relaciones produzcan las inherentes a los elementos de tales situaciones. Tales símbolos resultan alguna vez modelos mecánicos, o sea diseños, esquemas o máquinas que reproducen las relaciones en que median elementos reales... Otras veces tales modelos se obtienen mediante el denominado proceso de extrapolación, que consiste en llevar al límite el comportamiento de un conjunto de casos ordenados en serie, en las que se suponen eliminadas

gradualmente las influencias perturbadoras.

ABBAGNANO, Nicola, *Diccionario de Filosofía*, 3ª Edición, Fondo de Cultura Económica, Turín, pp. 67–71

- **Arte**

Actividad humana objeto de juicio estético // Normas y reglas para realizar algo // Habilidad para hacer una cosa.

Los dos criterios básicos para definir el arte son: su génesis en la conducta del hombre y su función prioritariamente estética. Así la naturaleza, aunque susceptible de apreciación artística, no puede considerarse como obra de arte. El valor estético de una obra de arte radica en su belleza. Las teorías sobre el valor estético se clasifican en: a) objetivistas: sostienen que la belleza es algo inherente a la propia obra, b) subjetivistas: postulan que la belleza es una reacción subjetiva del espectador, c) eclécticas: concilian, en formas varias, lo subjetivo y lo objetivo. El arte, como manifestación fundamental de la cultura, tiene una relevancia crucial en el ámbito pedagógico, de tal manera que la educación artística figura como un objetivo fundamental de todos los sistemas educativos. Tres dimensiones principales abarca la educación artística: el conocimiento de las obras de arte, la educación de la sensibilidad artística y la realización de los objetos artísticos; las tres, estrechamente unidas.

Diccionario de las Ciencias de la Educación, Santillana, Madrid, España, p. 137

- **Autoestima**

Es la percepción de nuestro valor, habilidades y logros; la visión positiva o negativa, que tenemos de nosotros mismos.

La autoestima está estrechamente relacionada con el autoconcepto y autoeficacia. Cuando los niños perciben su valor, habilidades y logros, ¿tienen una visión positiva o negativa de sí mismos? Todo el mundo necesita sentirse amado, que gusta a los demás, aceptado, valorado, capaz y competente. La autoestima es la forma en que los niños sienten acerca de sí mismos (Damon, 1983), el agrado y respeto que sienten por sí mismos.

Existen cuatro fuentes principales de autoestima: la relación emocional del niño con los padres, su competencia social con los compañeros, su progreso intelectual en la escuela y las actitudes de la sociedad y comunidad ante ellos. Los niños que son amados, cuyos padres son cálidos, protectores, interesados y activos en la tarea de guiarlos, tienen a desarrollar una autoestima positiva. A medida de que los niños se van relacionando, la competencia social se convierte en un componente creciente de la autoestima. El éxito en la escuela también se relaciona con una autoestima elevada, ya que es difícil sentirse bien con uno mismo cuando se va mal en la escuela. Y por último, la autoestima se ve influida por las actitudes de la sociedad. Las personas de algunos grupos minoritarios tienen problemas para desarrollar una autoimagen positiva si sienten que otros los menosprecian a causa de su origen racial o étnico. Sin embargo, las actitudes de la sociedad no siempre son suficientes para producir una baja autoestima. Los niños que crecen en familias que les enseñan a sentir orgullo de su raza o sus orígenes y que les permiten desarrollar una fuerte identidad étnica y orgullo social, son capaces de mantener una autoestima elevada a pesar de algunos de los prejuicios que encuentran en los demás.

Padres y maestros hacen a veces juicios inexactos acerca de las habilidades de autoestima académica de los jóvenes. Se ha desarrollado una serie de inventarios de autoestima para evaluar ese rasgo en las personas de edad escolar.

RICE, Philip, *Desarrollo Humano*, Prentice–Hall, México, 1997, p. 258

• Comunicación

En un sentido lato puede tomarse como formulación de un principio universal de interrelación a múltiples niveles: biológico, psicológico, sociológico, cosmológico, tecnológico, etc.

Dentro de un contexto general, pero más restringido, suele ceñirse al ámbito de la existencia humana en sus diversas conexiones a la realidad circundante, así como a las distintas actividades que con ella se mantienen.

Esta generalización del término puede considerarse como resultado del inusitado desarrollo experimentado en el siglo XX dentro del campo de las transmisiones y de las ciencias a él vinculadas. Todo lo cual ha convertido al dominio de la comunicación en un sector complejo e interdisciplinar de crucial interés desde las coordenadas científicas y tecnológicas más dispares.

El estudio de la comunicación se distingue en tres niveles: el sintáctico (relación entre las estructuras signílicas), el semántico (relación entre los signos y los significados) y el pragmático (relación entre los signos y sus usuarios).

En el uso cotidianizado del término puede entenderse por comunicación aquel proceso que posibilita el intercambio de significados entre sujetos por medio de una serie de convenciones sistematizadas en unos códigos y aplicadas sobre un concreto tipo de medio semiótico (verbal, escrito, gestual...)

Por otra parte, dado el papel fundamental desempeñado por los mass-media, los procesos comunicativos se han convertido en el eje de las más distintas vertientes antropológicas, lo que es constatable desde cualquier modalidad de investigación relativa a las ciencias humanas.

La morfología y el funcionamiento de los procesos comunicativos conllevan una gran diversidad de nociones a ellos vinculadas.

Diccionario de las Ciencias de la Educación, Santillana, Madrid, España, p. 285

• Creación

(l. *-tione*; doble etim. *criazón*). Acto de crear o sacar una cosa de la nada. En un sentido muy amplio, este término suele indicar una causalidad productora (Dios un artesano, un artista). Si se intenta precisar, pueden señalarse cuatro sentidos del término: Indica la producción humana; se refiere a la producción cultural y artística; en ella se ocupa la Estética; en este sentido de producción ha sido sostenido por los griegos, que la denominaban *poiesis*.

Enciclopedia Salvat, Tomo II, Salvat Editores S. A., Madrid, España, 1967, p. 1355

La palabra tiene un sentido muy genérico en todas las lenguas, sentido que indica una forma cualquiera de causalidad productora, tanto la de un artesano, la de un artista, etc. Pero su significado específico, como particular forma de causación, se halla caracterizado por 1) por la falta de necesidad del efecto con referencia a la causa que lo produce; 2) por la falta de una realidad presupuesta respecto al efecto creado, además de la causa creadora; 3) por la inferioridad de valor del efecto con respecto a la causa y, eventualmente, 4) la posibilidad de que uno de los términos de la relación, o ambos, caigan fuera del tiempo. Las características 1 y 2 diferencian la creación de la emanación además de las formas ordinarias de la causación. La característica 3 es común a la creación y a la emanación y las diferencia, a las dos, de las formas ordinarias de la causación. La característica 4, de cualquier (sic.) modo que se verifique, acerca la creación a la emanación, pero no se verifica siempre...

...Hegel y el idealismo romántico en general, sustituyen la noción de creación por un concepto elaborado por

Spinoza: la derivación racional necesaria de las cosas, como momentos lógicos... Otros han hablado en sentido análogo de evolución emergente. Este sentido de la palabra, que subraya las novedades y la imprevisibilidad del resultado de un proceso, es el que está implícito en los usos que la refieren a actividades humanas, como cuando se habla de creación artística, literaria, científica.

ABBAGNANO, Nicola, *Diccionario de Filosofía*, 3ª Edición, Fondo de Cultura Económica, Turín, pp. 256–259

• **Creatividad**

A lo largo de la historia han sido muchas las definiciones de creatividad que se han dado, a raíz de las cuales, podemos generalizar diciendo que:

–La creatividad es un sentimiento de libertad que nos permite vivir en un estado de transformación permanente.

–La creatividad en la ciencia, el arte y el vivir son las formas con las que se expresa la necesidad de trascender, de dar luz a algo nuevo.

–Es la capacidad para encontrar conexiones nuevas e inesperadas.

–Es un poder que no tiene dueño.

Si quisiéramos concretar lo anteriormente dicho en una sola definición, encontraríamos que la creatividad es la capacidad de inventar algo nuevo, de relacionar algo conocido de manera innovadora o de apartarse de los esquemas de pensamiento y conductas habituales.

En Psicología se le atribuyen los siguientes atributos: Originalidad, Flexibilidad, Viabilidad, Fluidez y Elaboración. (Menchen, Dadamia y Martínez, 1984)

<http://www3.rincondelvago.com/apuntes/verHTML.php?00008216>

• **Curiosidad**

(Del latín *curiositas*, deseo de saber.) Deseo de saber y averiguar una cosa.

Aún no se ha aclarado científicamente la situación de la curiosidad en el grupo de los sentimientos, de los deseos o de los instintos. Sí se le reconoce una estrecha relación con la aptitud intelectual, las emociones y los intereses.

La curiosidad supone una cierta inquietud, en el sentimiento de que algo está incompleto o caree de armonía; el sujeto reconoce esa falta o necesidad y se sorprende por ello.

La curiosidad pone así en contacto consciente a la persona con el medio. Se puede considerar a la curiosidad como una variable motivacional que activa, regula y orienta la conducta.

Los centros de atracción de la curiosidad varían según la evolución psicológica, grado de madurez e instrucción y, por supuesto, son distintos en cada individuo.

La excitación de la curiosidad depende de factores exógenos (propaganda) o endógenos (intereses propios), influyendo más unos o otros según qué etapa de maduración atraviese el individuo.

Existen factores que coartan la curiosidad, como pueden ser el miedo, las leyes, los deberes morales, la censura social, etc.

La curiosidad como deseo de conocer o investigar alguna cosa, es un elemento que el profesor debe aprovechar para facilitar y estimular el aprendizaje del alumno. Debe de ser encauzada y desarrollada, desde el punto de vista didáctico, mediante las técnicas de trabajo intelectual y es el punto de partida del aprendizaje por descubrimiento. Actualmente la curiosidad está adquiriendo también una progresiva importancia en relación con las técnicas de desarrollo de la creatividad, que aprovechan la tensión originada en el individuo por la curiosidad o la sorpresa ante lo desconocido.

Diccionario de las Ciencias de la Educación, Santillana, Madrid, España, p. 344

• **Descubrimiento**

Acción y efecto de descubrir. Hallazgo, encuentro, manifestación de lo que estaba oculto o era desconocido.

Adelanto o progreso científico, literario, artístico o industrial, que proporciona nuevos conocimientos en algunos de los ramos del saber.

Del latino *discooperire* manifestar, hacer patente una cosa.

Enciclopedia Salvat, Tomo II, Salvat Editores S. A., Madrid, España, 1967, p. 1035

Se da una novedad en el proceso o en el producto, el cual no es necesariamente nuevo por completo, sino solamente para el sujeto y para quienes no lo conocían antes.

CARRILLO, Elba, *La creatividad*, UNAM, México, 1978, p. 34

Según Heidegger, la posibilidad de ser de todo ente que no tiene la forma del `ser ahí' [o sea de toda cosa del mundo] para encontrar delante y determinar en un peculiar proceso de descubrimiento a través de los entes que hacen frente inmediatamente al ser de aquellos entes [en el mundo]. Es, según Heidegger, uno de los caracteres fundamentales de las cosas, en cuanto son `a la mano', por lo tanto de la *mundanidad*.

ABBAGNANO, Nicola, *Diccionario de Filosofía*, 3ª Edición, Fondo de Cultura Económica, Turín, p. 308

• **Expresión**

Función representativa y resultado de la misma, a través de símbolos e imágenes (gestos en sentido amplio), como manifestación de la propia intimidad del sujeto, dirigido o no a otro. Cuando la expresión se sitúa en el contexto de la comunicación, se produce normalmente con el fin de lograr la comprensión del sujeto a quien se ofrece.

Diccionario de las Ciencias de la Educación, Santillana, Madrid, España, p. 617

... podemos, pues, recapitular los rasgos fundamentales de la expresión, tal como han sido aclarados por la investigación moderna, de la siguiente manera:

- La expresión es cumplimiento, un término final, más que un instrumento o un medio; 2) La expresión consiste en manifestarse mediante símbolos y es, por lo tanto, un comportamiento característico y propio del hombre; 3) La expresión, por lo menos en su forma madura, implica la diversidad, la distancia, o sea la alteridad, entre símbolo y contenido simbólico (o, como también se dice, entre símbolo e intuición correspondiente).

Por su primera característica, la expresión se diferencia de la comunicación, que tiene valor instrumental. El lenguaje como expresión no es un simple medio de comunicación, sino un modo de ser o de realizarse del hombre. En este sentido, se dice que el arte es expresión: en ella, en efecto, los instrumentos comunicativos adquieren un valor último. Y en este sentido Scheler afirma que el acto sexual es un movimiento de expresión, no un movimiento con vistas a una finalidad... Por el segundo carácter, la expresión es propia de toda especie de comportamiento que consista en la producción o en el uso de los símbolos y, por lo tanto, está ligada al concepto general de lenguaje. Por el tercer carácter, la expresión es diferente de la intuición y toda relación de identificación.

ABBAGNANO, Nicola, *Diccionario de Filosofía*, 3ª Edición, Fondo de Cultura Económica, Turín, p. 511

• **Flexibilidad**

Del latino *flexibilis*, -tatis- Calidad de flexible. Disposición del ánimo a ceder y a acomodarse fácilmente a un dictamen.

Enciclopedia Salvat, Tomo II, Salvat Editores S. A., Madrid, España, 1967, p. 1433

Es la característica de la creatividad mediante el cual se transforma el proceso para alcanzar la solución del problema o el planteamiento de éste. Involucra una transformación, un cambio, un replanteamiento o una reinterpretación.

http://homepage.mac.com/penagoscorzo/creatividad_2000/creatividad8.html

Es la facilidad para abordar de diferentes maneras una mismo problema o estímulo.

CARRILLO, Elba, *La creatividad*, UNAM, México, 1978, p. 34

• **Ideación**

De idear. Génesis y proceso en la formación de ideas.

Enciclopedia Salvat, Tomo II, Salvat Editores S. A., Madrid, España, 1967, p. 1433

Trazar, inventar. Formar idea de algo.

Hallar o descubrir algo nuevo o no conocido.

Dicho de un poeta o de un artista: Hallar, imaginar, crear su obra.

<http://www.wordreference.com/es/en/frames.asp?es=idea>

Es tener una fase de apertura, interrogación, recepción, asimilación. En ciertas personas, las de estilo globalizador, prevalecen los procesos intuitivos, sintéticos, de visión rápida de lo que se busca; otras, las del estilo focal, son más analíticas, proceden paso a paso, consiguiendo sus propósitos a través de una dedicación y esfuerzos continuados.

El mecanismo más frecuente de la ideación es la transformación personal de contenidos o ideas interiorizados en algún momento. Lo creativo lleva siempre el sello de algo personal.

DE LA TORRE, Saturnino, *¿Cómo sistematizar la estimulación creativa?*, p. 25

Término usado por Husserl en *Las investigaciones lógicas* para designar lo que después denominó intuición eidética o intuición esencial.

ABBAGNANO, Nicola, *Diccionario de Filosofía*, 3ª Edición, Fondo de Cultura Económica, Turín, p. 637

- **Ideas**

Del latín *idea*, y éste del griego *idéa*, de *ideím*, ver.

Primero y más obvio de los actos del entendimiento, que se limita al simple conocimiento de algo.

Conocimiento puro, racional, debido a las naturales condiciones de nuestro entendimiento.

<http://www.wordreference.com/es/en/frames.asp?es=idea>

Acto del entendimiento que se limita al simple conocimiento de una cosa.

Idea se puede entender: como concepto o término (lógica), como contenido de la mente (psicología), como forma o principio del que deriva la realidad (metafísica), como órgano del saber (gnoseología). Para los griegos, idea equivalía a aspecto, modelo, imagen.

Predominio del significado metafísico. Platón considera las ideas como arquetipos existentes en sí, ordenadas jerárquicamente hasta culminar en la idea suprema (el bien); poseen entidad metafísica, existente en el mundo suprasensible (idealismo realista); son arquetipos con carácter dinámico y creador.

Enciclopedia Salvat, Tomo III, Salvat Editores S. A., Madrid, España, 1967, p. 1738

- **Iluminación**

Después de un periodo lleno de confusión, las ideas se presentan repentinamente; una solución o una idea nueva parece surgir de la nada, en medio de cualquier otra actividad.

CARRILLO, Elba, *La creatividad*, UNAM, México, 1978, p. 35

La construcción de la luz, de la iluminación creativa es pues un acto que va de lo cognitivo a lo conductual, que involucra buena parte de nuestras habilidades. De acuerdo al modelo holodimérgico, cada dimensión involucra a su vez a otras dimensiones. La generación de ideas, la creatividad puede ser un buen ejemplo de cómo ocurren estos procesos. El modelo puede servir para identificar obstáculos en el desarrollo de la creatividad o a potenciar dimensiones que favorezcan el desarrollo de una persona más creadora, de una persona que pueda potenciar su característica más definitoria: la creatividad.

<http://homepage.mac.com/penagoscorzo/penagos2003.html>

- **Imaginación**

Del lat, imaginatio, visión, imagen.

Actividad mental basada en la percepción, la memoria y el pensamiento, mediante el cual se reproducen imágenes (imaginación reproductiva) y se crean asociaciones entre éstas (imaginación productiva). La imaginación reproductiva interviene principalmente en el proceso del conocimiento, y la productividad, en la creación artística. Los factores que determinan la imaginación son de índole interna (estado fisiológico del individuo, experiencias pasadas, etc.) y externa (cultura, costumbres, etcétera).

En general, la posibilidad de evocar o producir imágenes independientemente de la presencia del objeto al cual se refiere. En estos términos fue definida la imaginación por Aristóteles que fue el primero en someterla a análisis. En primer lugar, distinguió la imaginación de la sensación y, en segundo lugar de la opinión. Que la imaginación no sea sensación resulta del hecho de que se puede tener también una imagen cuando falta la sensación, en el sueño por ejemplo. Que la imaginación no sea opinión resulta del hecho de que la opinión implica que se crea en lo que se opina, lo que no sucede en la imaginación, la cual, por lo tanto, puede ser también de los animales. El rasgo que acerca a la imaginación a la opinión es que, cómo está puede ser también falaz. Aristóteles considera que la imaginación es un cambio generado por la sensación y similar a ella aún cuando no esté ligado.

ABBAGNANO, Nicola, *Diccionario de Filosofía*, 3ª Edición, Fondo de Cultura Económica, Turín, p. 652

• **Innovación**

Es un proceso dinámico de cambios específicos y novedosos que tienen como resultado el crecimiento personal, institucional y social. En la innovación se destaca el lado institucional y social de la creatividad. Proyectar, diseñar implicarse en la realización de innovaciones equivale a actuar creativamente siempre que ello comporte la posesión y comunicación de nuevas ideas toda innovación, así entendida, parte de la iniciativa personal, implica cambio y transformación, sigue un proceso de dentro hacia fuera, viene condicionada por el medio y ha de superar ciertos obstáculos o resistencias

DE LA TORRE, S, *Creatividad y formación*, 1989, p. 107

Cuando se altera y mejora lo conocido hay una aportación completa que exige una reestructuración de lo conocido y una nueva manera de considerarlo. El resultado es nuevo, el proceso y el método originales.

CARRILLO, Elba, *La creatividad*, UNAM, México, 1978, p. 34

• **Inteligencia**

La inteligencia ha sido y es un tema central en la filosofía y psicología. Señala el nivel de desarrollo, de autonomía y de dominio del medio que va alcanzando el ser vivo a lo largo de la evolución. En el hombre, del nacimiento a la muerte y a través de la historia, permite su apertura a la realidad, el conocimiento y apropiación del mundo y de sí mismo, la personalización y su conducta y la invención de la cultura.

El término, introducido por Cicerón tiene un amplio espectro semántico, que refleja la idea clásica según la cual, el hombre por su inteligencia es en cierto modo, todas las cosas.

Diccionario de las Ciencias de la Educación, Santillana, Madrid, España, p. 792

Es la capacidad de responder de la mejor manera posible a exigencias que el mundo nos presenta, al comprender que los estímulos externos e internos del ser humano son múltiples, tendríamos que aceptar la existencia de dos tipos de inteligencia: Cociente Intelectual y Cociente Emocional.

La inteligencia, como el organismo, se desarrolla de acuerdo con una Ley. Todos nacemos con un potencial intelectual que se desarrolla con los años. Mientras el desarrollo del cuerpo termina a los 23-24 años, se supone que entre los 15 y 16, se produce el grado máximo de desarrollo de la inteligencia que luego se mantendrá constante hasta la vejez. Podrá haber desarrollo en la forma de utilizar la inteligencia ya existente o también un retraso, pero la inteligencia en sí, como instrumento, seguirá siendo la misma. Así, entonces, como la gimnasia permanente influye en el desarrollo del cuerpo, la instrucción y la educación influye en la

evolución de la inteligencia.

<http://www1.rincondelvago.com/apuntes/documento.php?00032344>

• **Inventiva**

Es considerado como sinónimo de creatividad. La creatividad es el proceso de presentar un problema a la mente con claridad (ya sea imaginándolo, visualizándolo, suponiéndolo, meditando, contemplando, etc.) y luego originar o inventar una idea, concepto, noción o esquema según líneas nuevas o no convencionales. Supone estudio y reflexión más que acción.

Es la capacidad de ver nuevas posibilidades y hacer algo al respecto. Cuando una persona va más allá del análisis de un problema e intenta poner en práctica una solución se produce un cambio. Esto se llama creatividad: ver un problema, tener una idea, hacer algo sobre ella, tener resultados positivos. Los miembros de una organización tienen que fomentar un proceso que incluya oportunidades para el uso de la imaginación. Experimentación y acción.

Consideraciones generales de la inventiva:

1. La creatividad está latente en casi todas las personas en grado mayor que el que generalmente se cree.
2. Cuando se trata de creatividad e inventiva, lo emocional y no racional es tan importante como lo intelectual y lo racional.
3. Los elementos emocionales y no racionales pueden enriquecerse metódicamente por medio del entrenamiento.
4. Muchas de las mejores ideas nacen cuando no se está pensando conscientemente en el problema que se tiene entre manos. La inspiración surge durante un período de "incubación", como cuando un hombre está manejando camino al trabajo o regando su jardín o jugando.

<http://www.gratisweb.com/alfonsoparedes/creatividad1.htm>

• **Lógica**

El término lógica procede de la palabra griega *logiké* que se deriva, a su vez, del sustantivo *lógos*. La variedad de sentidos del término *Lógos* puede darnos una idea de las dificultades que han de encontrarse a la hora de caracterizar la naturaleza, materia y alcance de la lógica. Un primer significado de *lógos* es el de la oración, palabra, discurso, etc., y en este sentido la lógica fue interpretada por algunos filósofos medievales como ciencia gramatical, *sermocinalis scientia*. Así, Hugo de san Víctor (1096–1141) afirmaba en su *Didascalion* que la lógica trataba de palabras (*de vocibus*). Un segundo significado de *lógos* es el de la razón, principio racional, etc., y en este sentido la lógica fue entendida por Tomás de Aquino (1225–1274) como *ars directiva rationis* y *rationalis scientia*; por su parte, I. Kant, en la introducción a su *logia* (1800), la denomina *Vernunftwissenschaft*. Si entendemos que la lógica hace referencia al acto mismo de razonar como acontecimiento Psicológico, entonces estaremos interpretando la lógica como ciencia psicológica. Por último, *lógos* tiene también el sentido de contenido o significado del pensamiento. En este sentido, la lógica fue interpretada ya por los estoicos como ciencia de las cosas significadas, como ciencia semántica.

Una de las concepciones más populares durante el siglo XIX acerca de la naturaleza y fundamento de la lógica fue aquella que según la cual la lógica es una ciencia descriptiva del pensar empírico de los humanos. Esta concepción –conocida como psicologismo– está asociada, entre otros, al nombre de J. S. Mill (1806–1873). En la introducción a su *System of Logia*, Mill afirma explícitamente que la única base de los axiomas de las

matemáticas y de los principios de la lógica es la introspección y en su *Examination of Sir William Hamilton's Philosophy* clasifica a la lógica entre las ramas de la psicología, siendo esta última la que le proporciona su fundamento teórico. La lógica es entonces, según la concepción de Mill, un arte que proporciona las reglas del pensar empírico de los humanos.

Diccionario de las Ciencias de la Educación, Santillana, Madrid, España, p. 877-880

• **Lúdico**

(Del latín *ludus*, juego) Relativo al juego

Véase juego

JUEGO: (Del latín *iocus*, diversión, broma)

Actividad lúdica que comporta un fin en sí misma, con independencia de que en ocasiones se realice por un motivo extrínseco.

Sobre las causas y finalidades del ejercicio lúdico se han dado diversas explicaciones. Entre ellas:

1) H. Spencer (1872): mediante el juego se produce una descarga de energía sobrante del organismo. 2) Kart Gross (1896): el juego es un preejercicio. El niño, a través de él, perfecciona ciertas habilidades que le serán útiles en el futuro. 3) Hall (1902): El juego está en relación con ciertas actividades de las generaciones pasadas, que persisten a lo largo de la evolución de la raza. El juego tiene una función de recapitulación de la filogénesis. 4) Carr (1902): el juego contribuye a la fijación de hábitos adquiridos y sirve para afianzar las nuevas habilidades mediante la repetición de los actos agradables que llevan a ella. 5) S. Freud: en el juego se manifiestan los deseos, conflictos e impulsos que el niño no puede expresar en la realidad. El juego tiene una función catártica, una función de realización de actividades reparatorias y una función de reproducción de situaciones placenteras. 6) S. L. Rubinstein; el juego está relacionado con la capacidad transformadora del hombre, y traduce la necesidad que tiene el niño de actuar sobre el mundo. Rubinstein modifica esta idea al subrayar que la actividad lúdica no aspira a un resultado utilitario y que, en cierto modo, es una evasión de la realidad. 7) Ch. Buhler: el juego es una actividad lúdica funcional. 8) Piaget: el juego es principalmente asimilación de lo real al yo.

Diccionario de las Ciencias de la Educación, Santillana, Madrid, España, p. 824

• **Lluvia de Ideas**

Parte del supuesto de que si se deja a las personas actuar en un clima totalmente informal y con absoluta libertad para expresar lo que se les ocurra. Existe la posibilidad de que entre el fárrago de ideas de todo tipo, incluidas las imposibles y descabelladas.

El desarrollo de esta técnica consiste:

- Cada miembro de la sesión, expone cuanto se le ocurra en relación con el punto sometido a esclarecimiento. Todo dentro de un clima informal.

- Según el método de Osborn, el desarrollo de la sesión se rige por los cuatro principios siguientes:

Expresar, en frases cortas y con palabras concretas, todas las ideas sugeridas por la cuestión propuesta.

Eliminar, para uno mismo y para los otros, toda actitud crítica, que conduciría a emitir un juicio y a

seleccionar las ideas propias y las de los otros.

Como ejercicio de imaginación, se pueden emitir ideas originales.

No debe perderse de vista el objetivo de la cantidad de ideas emitidas: el aprovechamiento en común del capital–imaginación del grupo debe llevar al máximo de eficacia.

- Por lo expuesto, los participantes no deben tratar de rodearse de garantías antes de expresar sus ideas.
- El profesor o monitor, debe además de recordar, si es preciso, los principios básicos, como establecer la duración de la sesión.
- Cada observador anota, sin intervenir y en silencio, las ideas aportadas por cada miembro del grupo que tiene en su zona de observación.
- Una vez hecha la lista de las ideas recogidas, se buscan ideas complementarias. Después se envía la lista a los participantes, por si tuviesen alguna idea nueva que añadir.
- Finalmente, establecidos unos criterios de selección, se facilita la lista a un jurado para que seleccione las mejores ideas en función de esos criterios.

<http://www3.rincondelvago.com/apuntes/verHTML.php?00030230>

• **Memoria**

Capacidad para evocar información previamente aprendida. En la memoria se involucran, básicamente, las siguientes fases:

- *Procesos de adquisición.* Son los responsables de la entrada de la información. Se integran en esta fase los problemas perceptivos, los procesos atencionales (selectividad de los datos) y los fenómenos de registro. Son centrales desde un prisma funcional, especialmente para la educación, los modos de aprender, los condicionantes contextuales y las características intrínsecas del material (tipo y contenido de la información).
- *Procesos de almacenamientos.* Se centra en torno a la problemática de la codificación, sistemas de representación, modos de organización de la información, etc. Uno de los núcleos centrales es el de la retención, que incluye tipos de memoria, las modalidades a corto plazo (MCP) y a largo plazo (MLP), así como los problemas de la información no integrada.
- *Procesos de recuperación.* Desde un enfoque funcional, se centra en la posibilidad, condiciones, mecanismos, etc., para utilizar la información adquirida, registrada y detenida. Incluye los procesos básicos de accesibilidad y disponibilidad de la información, así como los problemas de decodificación, reconocimiento de la ubicación, etc.

El anverso de la memoria es el olvido; la problemática del olvido está presente en todos los procesos descritos, pero los temas básico de su investigación se centran en el papel de la repetición, umbrales temporales, interferencia entre la información, problemas de recodificación, intensidad del registro, etc., así como los fenómenos, pocos conocidos, que se rotulan como procesos destructivos.

Diccionario de las Ciencias de la Educación, Santillana, Madrid, España, p. 927

• **Originalidad**

(Del latino *originalis*) Calidad de Original.

Es la característica que define a la idea, proceso o producto como algo único o diferente.

<http://homepage.mac.com/penagoscorzo/recursos2.html#origina>

Pertenece al origen que se remonta a él.

Dícese de la obra científica, artística, literaria o de cualquier otro género producida directamente por su autor, sin ser copia, imitación o traducción de otra. También es utilizada cuando se habla del escritor o artista que sabe dar a sus obras este carácter de novedad.

Enciclopedia Salvat, Tomo II, Salvat Editores S. A., Madrid, España, 1967, p. 2504

La originalidad se refiere al estilo personal de pensar y en el hacer; se manifiesta en reacciones y respuestas imprevisibles, ingeniosas y poco comunes.

Un producto para ser creativo debe ser novedoso, inesperado, imprevisible, poco frecuente. Para verificar que algo es poco común debemos compararlo con otros objetos de la misma clase y elegir los criterios que vamos a adoptar para determinar cuán original es.

CARRILLO, Elba, *La creatividad*, UNAM, México, 1978, p. 33

• **Pensamiento Convergente**

Actividad de pensar convergentemente. Para J. P. Guilford, proceso intelectual que el organismo realiza sobre una información dada (materia prima), para producir una información (resultado) determinada completamente por la primera información. Es una búsqueda de imperativos lógicos.

En el pensamiento convergente se siguen las pautas trazadas y se avanza en el sentido impuesto por las normas y condiciones previas hacia el objetivo previsto. En suma, el pensamiento convergente determina la extracción de deducciones merced a la información obtenida. Se trata de que el sujeto, en una labor globalizada, encuentre la respuesta adecuada.

Para el mismo Guilford, que elaboró test para medir el pensamiento convergente, tiene una importancia capital en algunas actividades que exigen un pensamiento riguroso, como la matemática, la lógica, la ingeniería, el derecho, etc.

En el aula se fomenta y estimula el pensamiento convergente cuando se determina que a un estímulo corresponde una única respuesta posible. Cuando el maestro ante una pregunta espera la respuesta correcta.

Entran también en este campo las técnicas de enseñanza programada, donde está previsto el camino por el que se encaminará al escolar en sus respuestas.

El alumno convergente reproduce las enseñanzas recibidas; en un buen alumno que no plantea problemas en el aula.

Hasta el movimiento pedagógico conocido como E1, el pensamiento convergente era prácticamente el único pensamiento que se fomentaba y desarrollaba en la escuela Nueva.

Diccionario de las Ciencias de la Educación, Santillana, Madrid, España, p. 1089

• **Pensamiento Divergente**

Actividad de pensar divergentemente. Para J. P. Guilford, proceso intelectual que el organismo realiza a partir de una información dada (materia prima) tendente a producir variedad y cantidad de información (resultado) partiendo de la misma fuente. Es una búsqueda de alternativas lógicas.

Es un proceso encaminado a buscar algo nuevo partiendo de contenidos anteriores. Esta forma de actuación mental se caracteriza por la búsqueda ante un problema, de las posibles e inhabituales soluciones.

Para el mismo Guilford el pensamiento divergente es la raíz de las innovaciones, el que empuja a nuevos senderos.

Como indicadores de la capacidad divergente de un sujeto se pueden enumerar:

- Productividad o fluidez, para comprobar la capacidad de generar ideas.
- Flexibilidad, para determinar la habilidad en buscar la solución en campos distintos. Se opone radicalmente al concepto de rigidez.
- Originalidad, para valorar el número de ideas nuevas.
- Elaboración, se trata de comprobar la riqueza en los detalles que matizan la intuición original.

Los tests de pensamiento divergente, como contrapuestos a los del pensamiento convergente, requiere la producción de múltiples soluciones posibles más que una única respuesta correcta. Se exige que los examinados produzcan sus propias y diversificadas respuestas.

En el aula se puede estimular y fomentar el pensamiento divergente como base para propiciar el comportamiento creativo. Es preciso, para E. P. Torrance, crear un ambiente que anime a los niños a hacer preguntas y que respete esas preguntas sin ignorarlas o ridiculizarlas. Es preciso potenciar una enseñanza en la que cada cual aporte algo personal, valioso e innovador y diseñar actividades que den ocasión para que aflore las aportaciones originales, como medio para conseguir un aprendizaje innovador y la solución de problemas.

Diccionario de las Ciencias de la Educación, Santillana, Madrid, España, p. 1090

- **Sinéctica**

Del griego *synektikós*, que engloba muchas cosas.

El término se ha tomado modernamente del inglés *synectics*. En el ámbito de la psicología y pedagogía, lo introduce en 1994, W. J. J. Gordon, vinculado a la creatividad.

Actualmente significa:

- Una metodología para investigar el proceso creativo (análisis e integración de los resultados y del proceso creativo, gracias a las graduaciones del grupo de trabajo);
- Una técnica de estimulación de la creatividad (relacionar cosas distintas, generalizaciones, analogías, etc.),
y
- Procedimiento para general grupos creativos (interdisciplinariedad)

El trabajo en grupo, para hacer de lo familiar extraño y de lo extraño familiar, y la grabación de las discusiones e intercambios de ideas de los momentos más fecundos ha sido la técnica que con más frecuencia ha utilizado Gordon.

La sinéctica ha sido aplicada en diversos campos, pero donde la técnica ha dado mayores resultados ha sido en la industria.

- **Acción didáctica**

Puede enfocarse desde el punto de vista del maestro o del alumno, en la forma preponderante, por cómo enseñar o cómo orientar el aprendizaje, aun cuando los demás elementos son factores importantes para que la enseñanza o el aprendizaje se realicen con mayor eficacia, claro esta, en el sentido de los fines de la educación.

NÈRECI, G. Imideo, *Hacia una didáctica general dinámica*, Kapelusz, Buenos Aires Argentina, 1969,, pp. 57-58

Todo el que es realizado intencionalmente con el propósito de posibilitar el crecimiento o maduración de otra u otras personas, mediante la puesta en relación comunicativa entre el educador y el educando en torno al contenido de enseñanza.

ANDER, Ezequiel, *Diccionario de pedagogía*, Magisterio del río de la plata

- **Alumno**

Persona criada o educada desde su niñez por alguien, respecto de este. Cualquier discípulo respecto de su maestro, de la materia que está aprendiendo o de la escuela, clase, colegio o universidad donde estudia.

Persona que recibe educación en un centro escolar. Son varias las notas distintivas que definen al alumno y lo diferencian de discípulo receptor de influencia educativa sistematizada fuera del hogar y de la influencia familiar, diferenciación según el maestro – profesor, la materia, el nivel educativo y el nivel educativo y el centro en que estudia.

Diccionario de las ciencias de la educación, Santillana, Madrid, España, 2000, p. 76

Es quien aprende; aquel por quien y para quien existe la escuela. Siendo así, está claro que es la escuela la que debe adaptarse a él, y no él a la escuela. Esto debe interpretarse de un modo general. En realidad debe existir una adaptación recíproca, que se oriente hacia la integración, esto es, hacia la identificación entre alumno y la escuela.

NÈRECI, Imideo, *Hacia una didáctica general dinámica*, Kapelusz, Buenos Aires Argentina, 1969,, pp. 61

Sinónimo de discípulo, así mismo con estas voces se designa la educando que recibe una formación de otros educadores (que no sean sus padres o tutores).

Visual Enciclopedia de Pedagogía y Psicología, Programa educativo visual

- **Aprendizaje**

Proceso mediante el cual un sujeto adquiere destrezas o habilidades practicas, incorpora contenidos informativos, o adopta nuevas estrategias de conocimiento y/o acción. Es importante distinguir entre aprendizaje (entendido como los procesos que se producen en el sistema nervioso del sujeto).

Diccionario de las ciencias de la educación, Santillana, Madrid, España, 2000, p. 116

Es todo tipo de cambio de la conducta, producido por algunas experiencias, gracias a la cual el sujeto afrontan situaciones posteriores de modo distinto a las anteriores. Por consiguiente, el proceso mediante el cual una

actividad sufre transformaciones por el ejercicio. El aprendizaje, se advierte por el rendimiento escolar, pero no se identifica con él. Actividad que sirve para adquirir alguna habilidad y que modifica de forma permanente las posibilidades de un ser vivo. El aprendizaje tiene como finalidad la adquisición de hábitos.

Visual Enciclopedia de Pedagogía y Psicología, Programa educativo visual

El aprendizaje es un proceso que se realiza en el interior del individuo cuando éste vive experiencias significativas que producen en él un cambio más o menos permanente. Los cambios producidos en el individuo no son siempre positivos, hay experiencias que traen cambios en la conducta. Siendo el aprendizaje un proceso que se da en el interior del individuo, no puede imponerse. El cambio que manifiesta que ha habido un aprendizaje puede consistir en la adquisición de un conocimiento, una actitud, un hábito, una habilidad, una destreza, etc.

MORENO, Guadalupe, *Didáctica. Fundamentación y práctica*. México, Tomo 1, Fondo psicopedagógico progreso, México, pp.31–32.

Deriva de aprender (lat. apprehendere): tomar conocimiento de, retener. El aprendizaje es la acción de aprender algo, de tomar posesión de algo aún no incorporado al comportamiento del individuo. Puede considerarse en dos sentidos. Primero, como acción destinada a modificar el comportamiento; segundo, como resultado de esa misma acción.

NÈRECI, Imídeo, *Hacia una didáctica general dinámica*, Kapelusz, Buenos Aires Argentina, 1969,, pp. 58

• **Cartas descriptivas**

Son las guías detalladas de los cursos, es decir, las formas operativas en que se distribuyen y abordan los contenidos seleccionados.

LARIOS Deniz, Jonás y Silvia Luz López Alcaraz, *Elaboración de programas de enseñanza*, DGEMSyT, Colima, 1997 p. 9

Entre las diferentes formas de elaboración de los programas de estudio vigentes en el país, a nivel de enseñanza media superior y superior, en la década de los 70, se encuentran las "cartas descriptivas" 4 que se presentan como un avance en el proceso científico de la docencia"; y era práctica común que en las dependencias se entregasen a los docentes formatos vacíos para que fuesen llenados. De esta manera se pretendía acabar con el memorismo y fijar las bases de una evaluación objetiva. Frente a esto, que muchas veces fue una imposición institucional, los profesores tuvieron dos reacciones básicas: la aceptación más o menos acrítica de las "cartas descriptivas", o bien el cuestionamiento de dichas formas de elaboración de programas, que los llevó a buscar nuevas alternativas.

<http://alpha.rec.uabc.mx/dgaa/matdidac2/didactica/Ma.Luisa/Lecturas/modelos.doc>.

• **Complemento didáctico (ó Compendio)**

Es conveniente que al planificar su curso –al comenzar el año– el profesor elija cuidadosamente un texto o compendio auxiliar de estudios para el uso de los alumnos. La adopción del libro de texto no implica, ciertamente, ni el sometimiento al mismo ni tampoco la mera repetición, en clase, de sus páginas ya que, de ser así, podría prescindirse del profesor. Éste por su parte, no debe asumir la actitud, tan generalizada y que tanto confunde al alumno, de refutación del compendio, dando a entender que todo lo que consta en el libro está errado o que no está bien así y que únicamente su palabra (la del profesor) es la que vale.

El compendio debe de servir de instrumento orientador, de auxiliar didáctico, en las prácticas y ejercicios;

para ellos debe ser convenientemente señalado. Es, pues, indispensable la adopción de un buen libro, útil para la orientación de los estudios del alumno y también para el planeamiento del profesor.

Diego González, en su *Didáctica General*, consigna tres tipos de compendio:

- *Libro de texto* o libro de enseñanza, que debe contener la materia a dictarse.
- *Libro de trabajo* que se destina a estimular y a dirigir al alumno en trabajos libres y de creación.
- *Libro de vivencias* procura identificar al lector con las escenas relatadas, que son siempre de fondo educativo. Intenta llevar a cabo una enseñanza viva de amor a la naturaleza, al prójimo, etc.
- *Libro de enseñanza programada* que es escrito teniendo como base la instrucción programada. Esa modalidad de libro se aproxima bastante al *libro de trabajo*, aunque es más completo, ya que además conduce al alumno al aprendizaje de nuevos conocimientos.

NERECI, G. Imídeo, *Hacia una didáctica general dinámica*, Kapelusz. México, pp. 286–287

• **Conocimiento**

(Psic). Desde esta perspectiva, el conocimiento se concibe como un proceso, que recibe el nombre de cognición o proceso cognitivo, que es todo aquel que transforma el material sensible que recibe del entorno, codificándolo, almacenándolo y recuperándolo en posteriores comportamientos adaptativos.

Las principales formas de actividad en que se realiza el conocimiento son la percepción, la imaginación, la memoria y el pensamiento.

(Pedag.). Se entiende por conocimiento tanto el saber como el conjunto de los saberes que constituyen el currículum de cada una de las ciencias.

Diccionario de las ciencias de la educación, Santillana, Madrid, España, 2000, p.308

• **Contenido**

Experiencia de aprendizaje en un sistema de instrucción. Normalmente se compone de la información relativa a una materia o asignatura. El conocimiento puede ser interpretado como de forma más específica como los datos cualitativos en el desarrollo del currículum. Es el producto del análisis de tareas; es decir de la identificación de aquellas experiencias de aprendizaje necesarias para lograr las metas y los objetivos de instrucción. El conocimiento posee una estructura es decir, una configuración organizativa, los procesos de selección, cuantificación, calificación y ordenamiento que la determinan, dependen de las estrategias de aprendizaje y del conocimiento de la naturaleza intrínseca de la información que a su vez, que ha su vez dependen del que aprende, de la situación y del análisis de tareas.

Diccionario de las ciencias de la educación, Santillana, Madrid, España, 2000, p.316

• **Didáctica**

Del griego didactike, de didasko, enseñar. 1) *artística* Manejar recursos para que los alumnos aprendan. 2) *tecnológica* sistemas controlables de secuencias repetibles optimizantes para interiorizar cultura a base de decisiones normativas prescritas o preceptuadas para el aprendizaje.

Vistas las acepciones, parecen remotos los interrogantes sobre si es ciencia, técnica o arte con apoyaturas científicas. Nuestros didactas actuales aprehenden de la triple dimensión, aunque matizan características: controlar, procesar, guiar, integrar, optimizar, implicar docente – discente, lograr objetivos, aplicar, personalizar, etc.

Diccionario de las ciencias de la educación, Santillana, Madrid, España, 2000, p.408

La Didáctica cuyo, origen remoto se confunde con la Pedagogía, se perfila en la actualidad de forma predominante como ciencia del proceso de enseñanza sistemática en cuanto