

gencia
e con-
rialan
socie-
nduc-
to es
e pro-
a digi-
e para

10
MARÍA MIRNA GRANAT RAMOS
LUCINDA SEPÚLVEDA GARCÍA
JUAN ANTONIO GARZA SÁNCHEZ

COMUNICACIÓN CONVERGENCIA DIGITAL
Y MEDIOS DE COMUNICACIÓN



COMUNICACIÓN

CONVERGENCIA DIGITAL Y MEDIOS DE COMUNICACIÓN

MARÍA MIRNA GRANAT RAMOS
LUCINDA SEPÚLVEDA GARCÍA
JUAN ANTONIO GARZA SÁNCHEZ
(Coordinadores)

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN



UANL

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA
DE NUEVO LEÓN
Secretaría de Extensión y Cultura

Jesús Ancer Rodríguez

Rector

Rogelio G. Garza Rivera

Secretario General

Rogelio Villarreal Elizondo

Secretario de Extensión y Cultura

Celso José Garza Acuña

Director de Publicaciones

Lucinda Sepúlveda García

Directora de la Facultad de Ciencias de la Comunicación

Padre Mier No. 909 poniente, esquina con Vallarta

Monterrey, Nuevo León, México, C.P. 64000

Teléfono: (5281) 8329 4111 / Fax: (5281) 8329 4095

e-mail: publicaciones@uanl.mx

Página web: www.uanl.mx/publicaciones

Primera edición, 2012

© Universidad Autónoma de Nuevo León

© María Mirna Granat Ramos / Lucinda Sepúlveda García /

Juan Antonio Garza Sánchez

La publicación de este libro se financió con recursos PIFI 2011

ISBN: **978-607-433-919-2**

Impreso en Monterrey, México

Printed in Monterrey, Mexico

El uso de la creatividad y la tecnología en la educación

Lic. Karina Gabriela Ramírez Paredes⁶²

Resumen

La creatividad es el producto de un proceso gestado en la mente y se perfecciona con el tiempo, y a pesar de que desde la infancia se educa para tener un pensamiento convergente, al pasar de los años, la creatividad se vuelve indispensable.

Hoy en día el concepto de educación creativa y el uso de las Nuevas Tecnologías han cobrado mayor importancia, convirtiéndose en un centro de atención relevante dentro de las escuelas. Sin embargo, existen pocos currículos a través de los cuales los alumnos puedan desarrollar su creatividad.

Debido a que la educación con el uso de las Nuevas Tecnologías requiere mayor creatividad para la aplicación de actividades por parte del maestro, éste deberá contar con una actitud reflexiva, crítica y participativa, permitiendo al estudiante no sólo ser un receptor pasivo, sino convirtiéndolo en un agente-actor del proceso de expresión y comunicación.

La investigación cuenta con un enfoque cualitativo y es de tipo descriptivo. Se analizará el uso de la creatividad y la tecnología en las unidades de aprendizaje, mediante encuestas a alumnos y profesores de nivel licenciatura, esto con el propósito de conocer el proceso creativo llevado a cabo por jóvenes estu-

⁶² Estudiante de la Maestría en Ciencias de la Comunicación, de la Universidad Autónoma de Nuevo León.

diantes y docentes. Esto con el fin de que en próximas investigaciones se desarrollen técnicas para formar mediante una educación creativa e inteligente, alumnos/líderes de cambio capaces de crear nuevas aportaciones.

Palabras clave: Creatividad, Tecnología en la Educación, Aprendizaje, Pensamiento Convergente, Pensamiento Divergente.

La creatividad y la tecnología en la educación

Actualmente la creatividad en la escuela cobra más importancia, ya que es necesaria para formar no sólo alumnos que puedan memorizar e imitar, sino que se desarrollen como productores de nuevos conocimientos y patrones.

A pesar de esto, debido a obsoletas unidades de aprendizaje o profesores acostumbrados a impartir las clases de manera ordinaria, la creatividad puede sufrir un bloqueo en los alumnos, afectando a su educación o incluso en su desarrollo personal, esto ya que de acuerdo a Fuentes y Torbay (2004:06), la creatividad es un factor de alto poder en las diferentes esferas del ser humano, capaz de crear nuevos nichos de transformación.

Aunque la creatividad debe potenciarse desde los primeros años del individuo, mediante el uso de técnicas, la creatividad se puede desarrollar en cualquier momento; lo cual es de suma importancia, ya que la creatividad es uno de los factores protectores que puede disponer una persona para reaccionar y trascender positivamente en situaciones de adversidad.

Del proceso creativo

El proceso creativo se inicia con una conexión a nivel de emoción; esta emoción genera una energía que se canaliza y modifica dependiendo del ambiente social, el cual le da sentido de pertenencia en búsqueda de la trascendencia y sentido de vida.

Entonces, el proceso creativo implica:

- Una estructuración de la realidad
- Una desestructuración de la misma, y
- Una reestructuración

A lo largo de los años diversos autores han presentado variadas fases del proceso creativo, las más comunes son las siguientes:

- Plantear el problema
- Recolectar datos
- Fase de incubación
- Iluminación
- Solución y comunicación.

Gracias a estas fases se puede decir que la creatividad es uno de los recursos individuales y colectivos más importantes con los que se cuenta, debido a que **permite a la sociedad vivir en una gran variedad de recursos, ya que las personas creativas toman en consideración todas las posibilidades de resolver cualquier asunto.**

Creatividad y resolución de problemas para el currículo

En la actualidad la resolución de problemas es la principal actividad en la educación, en dónde no es suficiente el encontrar

una solución propia a los problemas, o contar con información aprendida al paso de los años, ya que esto se relaciona con la falta de desarrollo en el pensamiento creativo.

Es por esto que se ha hecho hincapié en la enseñanza de las ciencias como un proceso (Garrett, 1988:224), el cual está orientado al desarrollo del pensamiento creativo con el fin de optimizar los procesos de resolución de problemas.

Resolver un problema, de acuerdo a Garrett (1988:225), es enfrentarse al problema, por lo tanto, encontrarle solución a dicho problema requiere un pensamiento creativo, considerando la novedad, originalidad y utilidad.

Por lo tanto, el desarrollo del pensamiento creativo es una práctica esencial en los nuevos currículos escolares, ya que permite la resolución de problemas, lo cual es de suma importancia a nivel personal y profesional en la vida de los alumnos.

Creatividad en la escuela

Hoy en día en la escuela se busca desarrollar la creatividad, la inteligencia y el talento de los alumnos y profesores, permitiéndoles cumplir sus sueños; es por eso que el concepto de educación creativa cada vez cobra más importancia.

Pero para cumplir esto, es necesario desbloquear viejos limitantes mentales y formar consciencia de la necesaria actualización curricular para lograr una mejor educación.

La creatividad es creada cada momento, sin necesidad de tener un significado científico. Sin embargo, De Prado (citado por Fuentes y Torbay, 2004:09) ha realizado una taxonomía sobre la creatividad, la cual permite organizar y documentar operaciones del acto creativo en la escuela de manera lógica, para en base a dichas operaciones, guiar a los profesores al poner en marcha actividades que potencialicen la creatividad.

Esta taxonomía distingue tres tipos de creatividad:

- Creatividad objetiva y realista: relacionada con lo que una persona ya sabe o lo ha vivido. Consiste en elaborar hipótesis sobre la realidad.
- Creatividad imaginativa y fantástica: sobrepasa a la realidad sin tener control sobre lo racional.
- Innovadora e inventiva: busca crear algo inexistente. Del pensamiento innovador.

Por otra parte, existen prácticas que la pueden obstaculizar a la creatividad en la escuela:

- Desinterés organizacional
- Represión
- Recursos insuficientes
- Escasez de tiempo
- Negación a nuevas propuestas
- Avergonzar al alumno
- Ignorar esfuerzos y logros del alumno
- Fomentar competencia entre los alumnos
- Estereotipar o generalizar

Al contrario de esto, existen algunas dimensiones de un clima favorable para la creatividad y como aplicarlas en la educación:

- Contar con actividades desafiantes
- Dar libertad de tomar decisiones
- Promover el respeto a las diferencias/originalidad
- Permitir a los alumnos ser espontáneos

→ Incitar a diversos puntos de vista sin ser criticados o calificados.

A pesar de estas prácticas que pueden favorecer u obstaculizar la creatividad, hoy en día en distintas escuelas el alumno es únicamente un receptor pasivo y no un participante activo, es por eso que se debe buscar establecer mediante una educación creativa e inteligente, es decir, líderes de cambio capaces de crear nuevo conocimiento, lo cual logrará una mejora en su institución y/o comunidad. Sin embargo, existen pocos currículos a través de los cuales los alumnos puedan desarrollar su creatividad.

Es por esto que, actualmente es necesario redefinir la educación, y aplicar una educación creativa y reflexiva en donde el maestro estimule la creatividad de los alumnos y no sólo reconozca su talento creativo.

Creatividad en la escuela

De las Nuevas Tecnologías

El miedo a lo desconocido no debe impedir la utilización de las Nuevas Tecnologías en las aulas. Ya que su uso proporciona más tiempo para un aprendizaje de mayor nivel cognoscitivo, incitando a la síntesis creativa, a las estrategias intelectuales, a la motivación y afecto hacia el trabajo y a la producción y utilización de todos los sentidos corporales en el intento psicomotor de la creatividad (Martínez, 2000:48).

El uso de las Nuevas Tecnologías en la escuela conlleva nuevas formas de trabajo, siendo cada vez más indispensable para la creación de nuevos materiales educativos. Y una vez realizada la experiencia, reducida la ansiedad y eliminado el miedo, se produce el efecto creativo deseado.

Con esto se puede decir que el uso de la tecnología contribuye a la mejora de las actividades educativas y a la resolución de problemas. Ya que el uso de las Nuevas Tecnologías permite al

estudiante el acceso a conocimientos científicos, metodologías, investigaciones, etc., facilitando su proceso de aprendizaje.

Las Nuevas Tecnologías en la educación son muy importantes, ya que permiten estimular la competitividad y desarrollar la creatividad y la innovación. Para esto, los programas de estudio deben ser flexibles y acordes a las necesidades cambiantes de los estudiantes, guiándolo en la búsqueda de conocimiento, rompiendo con el esquema tradicional de profesor - alumno.

Además el docente deberá contar con una actitud reflexiva, crítica y participativa, para el apoyo de contenidos curriculares utilizando la tecnología que brinda la informática, aceptando la diversidad de contenido que los alumnos puedan brindar en las actividades. También, deberá dinamizar el aprendizaje de sus alumnos y pasar de ser expositor a guía del conocimiento y, así despertar el interés del alumno y por lo tanto desarrollar la creatividad en la solución de problemas en las unidades de aprendizaje.

El profesor tendrá que dejar de ser el maestro informador, y tendrá que desarrollarse como educador-animador, comunicador, coordinador y facilitador del aprendizaje, además tendrá que desarrollar actividades para que el alumno deje de ser un receptor pasivo de la información para convertirlo en un agente-actor del proceso de expresión y comunicación.

De igual manera Matos (2000:25) menciona que el docente es un mediador no de manera declarativa, de hecho debe asumir el reto de involucrarse en la construcción del conocimiento en el aula. Dentro de la praxis pedagógica integradora, el rol del docente debe ser percibido como promotor del aprendizaje, motivador y sensible.

Proceso metodológico

El trabajo cuenta con un enfoque cuali y cuantitativo, es de tipo descriptivo, y establecerá mediante entrevistas cómo se lleva a cabo el uso de la creatividad en la educación.

La población está conformada por 30 alumnos de 4to. Semestre de la Licenciatura de Diseño Gráfico de la Facultad de Artes Visuales de la Universidad Autónoma de Nuevo León, de los cuales el 70% son mujeres y el 30% son hombres, con un rango de entre 19 y 47 años. También consta de 5 profesores (2 hombres y 3 mujeres).

Con base a la revisión bibliográfica de esta investigación se diseñaron dos encuestas para medir la importancia y el uso que se le da a la creatividad y la tecnología en las clases. La primera encuesta es dirigida a los alumnos y consta de 7 preguntas de opción múltiple, mientras que la encuesta dirigida a los profesores consta únicamente de 4 preguntas.

Resultados

Los resultados de la aplicación de las encuestas arrojan que de acuerdo a la Taxonomía de Creatividad de De Prado, tanto alumnos al momento de elaborar un trabajo, como profesores al momento de revisarlo, toman más en cuenta que el trabajo sea algo objetivo y real. En el caso de los profesores el 80% toma en cuenta la creatividad objetiva y realista, mientras el 20% restante dice tomar en cuenta la creatividad inventiva e innovadora. Asimismo el 73.3% de los estudiantes lleva a cabo sus trabajos de forma objetiva y realista, mientras el 13.3% toma en cuenta la creatividad imaginativa y fantástica y un 10% la creatividad innovadora e inventiva.

De acuerdo a los estudiantes los profesores promueven un clima favorable para el desarrollo de la creatividad, ya que el 76.7 % menciona que sus profesores involucran actividades no-

vedosas y desafiantes lo cual ayuda al mejoramiento del desarrollo del pensamiento creativo, un 13.3 % coincide en que el docente felicita a todo el grupo por siempre hacer excelentes trabajos, lo cual es una práctica que obstaculiza el desarrollo creativo ya que hace que los alumnos no se esfuercen al máximo y se puede presentar un conformismo por parte de éstos.

De los puntos tomados en cuenta para la solución creativa de problemas, la originalidad es tomada en cuenta por el 30% de los entrevistados, mientras que el 6.7 % toma en cuenta la utilidad y el resto (3.3%) buscan hacer cosas de manera novedosa.

En el caso de los profesores, un 20% toma en cuenta la novedad, otro 20% la originalidad, mientras que el 60% toma en cuenta la utilidad que se le da a los proyectos o tareas.

Asimismo, 40% de los docentes dice ser solamente un guía para los alumnos, un 40% dice ser expositor y guía para los estudiantes, mientras que el restante 20% dice ser un expositor y crítico.

En el caso de la tecnología, los maestros dicen utilizarla para facilitar a los alumnos la búsqueda de diferentes temas, analizar cambios del pasado, para tener otras alternativas de trabajo o simplemente para reforzar su conocimiento.

En cuestión de tecnología, es claro que los estudiantes la utilizan para resolver sus trabajos, ya que el 93.3 % prefiere acceder a información por internet, contra el 6.7% que prefiere ir a la biblioteca de la escuela.

Además mencionan algunas ventajas de trabajar en la plataforma Nexus: es más rápido el acceso a la información, se puede contar con diverso material de apoyo y diferentes puntos de vista, además de poder trabajar desde su casa. Sin embargo el 30% coincide en que una desventaja al trabajar con Nexus es que falla, otras desventajas que los alumnos mencionan son que llega a ser monótono, e incluso bloquea la creatividad ya que las actividades realizadas son limitantes.

De acuerdo a los alumnos una clase creativa debe ser en la cual se desarrolle un mayor número de actividades desafiantes,

es decir, en dónde el maestro involucre retos para los alumnos, y en dónde además se tenga mayor libertad de expresión.

Finalmente, los alumnos mencionan las actividades realizadas por el maestro que pueden llegar a bloquear la creatividad:

- Uso de protocolos y formatos al momento de pedir un trabajo
- Mencionar que los trabajos están mal hechos y criticarlos
- No interactuar con los alumnos y solo exponer temas

Conclusiones

Los alumnos utilizan la creatividad objetiva y realista ya que tienen forma de fundamentarla ante sus profesores, y la creatividad imaginativa y fantástica y la innovadora e inventiva no, por ser cosas que van más allá de la realidad y por lo tanto no se encuentran en programas que tomen en cuenta su desarrollo. A pesar de esto los profesores tratan de involucrar actividades novedosas y desafiantes, sin embargo dichas actividades pueden limitar la creatividad de los estudiantes al llenarlas de formatos o protocolos de entrega.

Lo mismo pasa con la aplicación de la tecnología, en especial el caso de la plataforma Nexus, ya que al usar el internet los alumnos pueden ampliar su conocimiento u obtener un gran abanico de respuestas ante un problema, pero desafortunadamente las actividades de la plataforma están elaboradas para dar una respuesta convencional.

Recomendaciones

- Permitir que los alumnos planteen problemas resulta conveniente para que mantengan interés en resolverlos.

- Plantear problemas desafiantes en donde no se conozcan los resultados y el éxito no sea absoluto, esto colocará a profesores y alumnos en el proceso de aprendizaje en diferentes situaciones, permitiendo así que las diferencias se desarrollen y exploten en bien de todos los implicados.
- Permitir a los alumnos y profesores romper protocolos esporádicamente.
- Permitir a los alumnos y profesores equivocarse.

Referencias bibliográficas

- Fuentes, C; Torbay Á. (2004). Desarrollar la creatividad desde los contextos educativos: Un marco de reflexión sobre la mejora socio-personal. Recuperado el 3 de octubre de 2011. De <http://redalyc.uaemex.mx/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=55120112>
- Garret, R. (1988). Resolución de problemas y creatividad: Implicaciones para el currículo de ciencias. Investigación y experiencias didácticas. p. 224 - 230. Valencia. Recuperado el 9 de septiembre de 2011. De <http://ddd.uab.cat/pub/edlc/02124521v6n3p224.pdf>
- Martínez, E. (2000). Mensajes, creatividad y valores para socialización de un mundo tecnificado. Revista Comunicar No. 14 p. 43 - 49. Andalucía. Recuperado el 9 de septiembre de 2011. De <http://redalyc.uaemex.mx/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=15801406>
- Matos, M. (2002). Enciclopedia de la Pedagogía. España: Editorial ESPASA CALPE, S.A.

Índice

Presentación	9
Prólogo	11
Introducción	13
Nuevos medios, nuevas sociedades: la investigación en comunicación hoy <i>Wenceslao Castañares Burcio</i>	17
Políticas Públicas de Comunicación: La realidad en Norteamérica <i>Ana Isabel Segovia Alonso</i>	45
Propuesta para el tratamiento del Eje Transversal Internacionalización del Modelo Educativo de la UANL <i>María del Roble Obando Rodríguez</i> <i>Lucinda Sepúlveda García</i>	61
Los retos de la divulgación periodística en tiempos violentos <i>María Mirna Granat Ramos</i> <i>Juan Antonio Garza Sánchez</i>	87
Las rutas del suicidio en NL: Análisis cartográfico 2006-2009 <i>Patricia Liliana Cerda Pérez,</i> <i>José Gregorio Jr. Alvarado Pérez</i> <i>Emma Cerda Pérez</i>	105

Elementos críticos en la implementación de cursos online <i>Ernesto Rocha Ruiz y Daniel García Santos</i>	153
Marketing social para migrantes mexicanos en Estados Unidos y México: diferencias y puntos de acuerdo <i>Janet García González, Vianney Hernández Xochipa, Nohemí Palacios De Aquino Ingrid Rodas Castillejos</i>	171
Consumo y apropiación de las tecnologías de información y comunicación de jóvenes universitarios de la región sureste de Coahuila <i>Julieta Carabaza González, Andrea Aguilar Edwards, Gabriel Pérez Salazar Juana Ma. Alanís Ramírez</i>	189
Las noticias sobre seguridad pública en Nuevo León y su publicación en la prensa regiomontana, durante 2010 <i>Sergio Manuel de la Fuente Valdez</i>	213
Comunicación y solución de conflictos <i>María Teresa Cervantes Loredó Yolanda López Lara</i>	235
La información en la formación de la ciudadanía, <i>Jesús Morales León</i>	263
Nuevas formas de ver y hacer publicidad televisiva <i>Arturo González López María de Jesús Aguilar Herrera</i>	275

Los amigos de Enrique: Presencia de Peña Nieto
en facebook
Beatriz Elena Inzunza Acedo 293

La caricatura política como reflejo de la realidad
regiomontana de los años 2006 a 2010
Ana Laura Torres González
María Mirna Granat Ramos 317

El uso de la creatividad y la tecnología en la educación
Karina Gabriela Ramírez Paredes 331

Política Pública de Comunicación: El notariado
en Norteamérica
María Isabel Segura Almaraz 341

Propuesta para el tratamiento del Eje Transversal
Internacionalización en la práctica docente
Marta del Rosario Sepúlveda Carrón 343

Los retos de la divulgación periodística en tiempos
de violencia
María Mirna Granat Ramos
José Antonio García Sánchez 345

Las rutas del aprendizaje en la formación de la ciudadanía
2000-2009
Patricia Liliana Cortés Pérez
José Gregorio Jaramilla Jaramilla
Ernesto Córdova Pérez 347

En la comunicación, es posible analizar y discutir colegiadamente su convergencia con las ciencias sociales, las tecnologías y herramientas digitales con las que contamos en la actualidad. Los estudios de audiencia del mundo, por ejemplo, señalan que los medios digitales se han convertido en los de mayor penetración en la sociedad mediatizada en que vivimos. Además, la influencia que ejerce sobre la conducta humana es tema de numerosas publicaciones, pero el consumo mediático es afectado de manera directa por la oferta de mensajes y las características de producción y la distribución de los mismos. Por lo tanto, la irreversible tendencia digital en los procesos de la comunicación y de la información debe observarse para atender las necesidades y problemas que se detecten.



ISBN 978-607-433-919-2

