



TECNOLOGICO DE MONTERREY

EGE[®]

Escuela de Graduados en Educación

Incorporación de Portafolios Electrónicos en la elaboración de textos escritos y la creatividad en su presentación digital en un instituto privado de enseñanza del inglés con alumnos de diferentes niveles educativos.

Tesis que para obtener el grado de:

Maestría en Tecnología Educativa

Presenta:

Angelica Vélez Atanacio

Asesor tutor:

Maestra Patricia Michel López

Asesor titular:

Dra. María José Torres Hernández

Xalapa, Veracruz, México

Julio, 2014

Dedicatorias

A Dios, por hacerse cargo de este proyecto desde los permisos, la puesta en marcha, las lágrimas, la colegiatura, el acompañamiento en los desvelos (cuando sabes que no me gustan).

Las oraciones de mi familia, amigos y la gente hermosa de San Pablo.

Hacerme una mujer a imagen y semejanza tuya, con capacidades intelectuales y creativas.

Agradecimientos

El conocimiento y apoyo adquirido de cada uno de mis profesores y compañeros en la maestría.

A mi asesora Paty del Tecnológico de Monterrey por cada punto revisado miles de veces.

A mis directivos por todo el apoyo brindado en la realización de este trabajo.

A cada uno de mis alumnos por guiarme y dejarse guiar.

Incorporación de Portafolios Electrónicos en la elaboración de textos escritos y la creatividad en su presentación digital en un instituto privado de enseñanza del inglés con alumnos de diferentes niveles educativos.

Resumen

Este proyecto, se enfoca en la implementación de Portafolios Electrónicos para evidenciar elementos creativos en el alumno. El trabajo fue llevado a cabo en una institución reconocida en la enseñanza de inglés como lengua extranjera. Surgiendo así la pregunta de investigación: ¿Cuál es el impacto de la incorporación de Portafolios Electrónicos en la elaboración de textos escritos en inglés y la creatividad en su presentación? Se buscó explotar tecnología existente en el instituto y se implementó el uso de Portafolios Electrónicos (PE) como herramienta para identificar elementos creativos tanto en la elaboración de escritos como en su presentación. Los alumnos los compartieron por medio de la red social, *Facebook* en grupos creados específicamente para su nivel de idioma y para la interacción mediante el proceso, logrando así una compartición por medio de la web y el fomento de un aprendizaje significativo. El proyecto se implementó durante dos meses con alumnos de cursos básico, intermedio y avanzado. Se utilizó la metodología cualitativa, los instrumentos de investigación fueron: la observación de PE, documentos de la institución (Cuestionario de Experiencia Académica), cuestionario sobre utilización de PE, Rúbricas de evaluación de la creatividad en PE y Rúbricas de evaluación de creatividad de textos escritos en inglés.

Índice

Dedicatorias	ii
Agradecimientos	iii
Índice de Tablas	v
Índice de Figuras	vi
Capítulo 1. Planteamiento del problema	1
1.1. Antecedentes del problema.....	1
1.2. Problema de investigación	6
1.3. Objetivos de investigación.....	7
1.3.1. Objetivo general.	7
1.3.2. Objetivos específicos.	7
1.4. Supuestos de investigación	7
1.5. Justificación	8
1.6. Limitaciones y delimitaciones	10
1.6.1. Limitaciones.....	11
1.6.2. Delimitaciones	12
Capítulo 2. Marco Teórico	15
2.1. Proceso de enseñanza-aprendizaje.....	15
2.2. Conductismo, cognitivismo y constructivismo.....	18
2.3. Aprendizaje significativo.....	20
2.4. Aprendizaje en línea o e-learning.	22
2.5. Aprendizaje de una segunda lengua.....	23
2.5.1. Adquisición y desarrollo de competencias en inglés.	24
2.6. La creatividad	27
2.6.1. Características de la creatividad..	27
2.6.2. Creatividad e innovación.	29
2.6.3. El pensamiento creativo.....	31
2.6.4. Formación de habilidades creativas.....	33

2.6.5. La creatividad en la producción del conocimiento.	34
2.6.6. El profesor como auto regulador de la experiencia creativa.	36
2.6.7. Evaluación de la creatividad	41
2.7. Las Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación	42
2.7.1. El cambio educativo y las nuevas tecnologías.....	43
2.7.2. La nueva Sociedad del conocimiento.	44
2.7.3. El docente como agente de cambio.....	45
2.7.4. El rol del alumno como actor activo.	48
2.7.5. La educación virtual.....	49
2.7.6. Desafíos y demandas de la educación ante nuevas tecnologías..	50
2.8. Recursos Educativos Abiertos	52
2.8.1. Los Recursos Educativos Abiertos.	52
2.8.2. REA con tecnología.....	54
2.8.3. Ambientes de aprendizaje con REA.	55
2.8.4. El portafolio como herramienta de aprendizaje.....	56
2.8.5. La Plataforma Prezi.	58
2.8.6. Investigaciones.....	59
Capítulo 3. Metodología	65
3.1. Método de investigación	66
3.1.1. Enfoque.	66
3.1.2. Fases de la investigación.....	68
3.1.2.1. Fase 1 Selección del tema.	68
3.1.2.2. Fase 2 Selección del contexto.	68
3.1.2.3 Fase 3 Participantes e investigador como instrumentos. 68	
3.1.2.4 Fase 4 Procedimiento.	69
3.1.2.5 Fase 5 Práctica.	70
3.1.2.6. Fase 6 Colección de datos.....	72
3.1.2.7 Fase 7 interpretación de resultados.	73
3.2. Población y selección de la muestra	73
3.2.1. Población.	74
3.2.2. Muestra.	74
3.3. Marco contextual	75

3.4. Instrumentos de recolección de datos	77
3.4.1. La observación.	78
3.4.2. Documentos.	78
3.4.3. Rúbricas.	79
3.4.4. El cuestionario.	81
3.5. Prueba piloto.	82
3.6. Procedimiento en la aplicación de instrumentos.....	82
3.7. Análisis de datos	86
3.8. Aspectos éticos	88
Capítulo 4. Análisis y discusión de resultados	90
4.1. Resultados obtenidos	90
4.2. Análisis de la información	114
4.3. Confiabilidad y Validez	122
Capítulo 5. Conclusiones	131
5.1 Resumen de hallazgos.....	131
5.2. Partes débiles del estudio.....	138
5.3 Recomendaciones	139
Referencias	141
Apéndices	147
Apéndice 1 Permiso institucional	147
Apéndice 2 Acuerdo de confidencialidad.....	148
Apéndice 3 Uso de la pantalla LCD Curso 14.....	150
Apéndice 4 Herramientas de recolección de datos	151
a. Formato de observación de PE.....	151
b. Cuestionario de Experiencia Académica (Institucional)	152
c. Rúbricas de evaluación de la creatividad en PE	153
d. Rúbricas de evaluación de textos escritos en inglés	154
e. Cuestionario sobre utilización de PE	155
Apéndice 5. Actividad comunicativa para desarrollar textos	156
Grupo creado por curso para compartición de PE	159
Curriculum Vitae.	160

Índice de Tablas

Tabla 1 <i>Número de cursos y alumnos Enero-Febrero 2014</i>	69
Tabla 2 <i>Información cubierta por curso y unidad</i>	71
Tabla 3 <i>Temas y preguntas a desarrollar para elaboración de textos en inglés por curso</i>	72
Tabla 4 <i>Muestra</i>	75
Tabla 5 <i>Cursos de inglés en The Institute</i>	76
Tabla 6 <i>Certificaciones en The Institute</i>	77
Tabla 7 <i>Temas para desarrollo de textos en inglés por curso</i>	80
Tabla 8 <i>Fechas y horario de entrega de PE del grupo 5</i>	94
Tabla 9 <i>Número de PE realizados por curso</i>	95
Tabla 10 <i>Incidencias identificadas en el Cumplimiento de la entrega</i>	98
Tabla 11 <i>Temas para desarrollar textos en inglés por curso</i>	102
Tabla 12 <i>Temas para desarrollo de textos en inglés por curso</i>	103
Tabla 13 <i>Comentarios de alumnos sobre aprendizaje con PE</i>	111
Tabla 14 <i>Comentarios de alumnos sobre compartición de información en Facebook</i>	111
Tabla 15 <i>Comentarios sobre uso de la plataforma</i>	112
Tabla 16 <i>Resultados de Cuestionario de Experiencia Académica</i>	113
Tabla 17 <i>Categorías y Subcategorías identificados</i>	114
Tabla 18 <i>Comentarios sobre experiencia de aprendizaje con PE de la cuestionario y del Cuestionario de Experiencia Académica</i>	129

Índice de Figuras

<i>Figura 1.</i> Elementos y pasos a seguir en el proceso enseñanza-aprendizaje. Freire (2004).....	16
<i>Figura 2.</i> La educación con la enseñanza virtual. (Mortera 2007; García 2012).	22
<i>Figura 3.</i> Componentes de la creatividad. (Amabile, 1988).	27
<i>Figura 4.</i> Elementos en el desarrollo de la creatividad personal (Amabile, 1998).	28
<i>Figura 5.</i> Categorías que afectan la creatividad (Amabile, 1998).....	30
<i>Figura 6.</i> Elementos de un proceso creativo (Hackett, 2011).	35
<i>Figura 7.</i> 7 Competencias en el campo competitivo (Wagner, 2008).	38
<i>Figura 8.</i> Roles del docente (Freire, 2004).....	46
<i>Figura 9.</i> Recursos Educativos Abiertos (Burgos y Ramírez, 2012).	53
<i>Figura 10.</i> Rúbricas de evaluación de PE con elementos de creatividad.	92
<i>Figura 11.</i> Elementos de creatividad.	101
<i>Figura 12.</i> Aprendizaje con PE.	105
<i>Figura 13.</i> Aprendizaje con lectura de PE.....	106
<i>Figura 14.</i> Creatividad en presentaciones con PE.	107
<i>Figura 15.</i> Utilización continua con PE.	108
<i>Figura 16.</i> Conocimiento de presentaciones electrónicas antes del curso.	109
<i>Figura 17.</i> Compartición de información con PE.....	110
<i>Figura 18.</i> Comparación entre música sobre experiencia de aprendizaje y lectura de PE.	124
<i>Figura 19.</i> Resultados de rúbricas de creatividad en textos y en presentación digital de PE.....	125
<i>Figura 20.</i> Resultados de cuestionario sobre uso de PE.....	126

Capítulo 1. Planteamiento del problema

*“Saber que se sabe lo que se sabe y que no se sabe lo que no se sabe he aquí el verdadero saber”
-Confucio-*

En la sociedad del conocimiento es necesario analizar lo que se sabe en relación a las nuevas tecnologías, el aprendizaje y el desarrollo de la creatividad, para así aprender a hacer frente a demandas y retos actuales sobre conocimiento y enseñanza.

En el presente capítulo se ofrece un panorama general acerca de la situación entre los diferentes actores del conocimiento: directivos, alumnos, docentes y su relación con las nuevas tecnologías y el aprendizaje. Con la presentación este panorama se establece la pregunta de investigación. En un siguiente apartado se hace una descripción del objetivo general y de los objetivos específicos, los cuales definen el alcance a lograr. Se hace énfasis en el apartado sobre la justificación así como la relevancia en el contexto educativo. Finalmente se describen los beneficios que la investigación aportará en el campo educativo, de manera específica en el de la enseñanza de inglés como segunda lengua.

1.1. Antecedentes del problema

Hablar del siglo XXI es referirse al cambio acelerado en diferentes ámbitos en la sociedad. Conceptos de este siglo tienen que ver con contextos relacionados al internet, la tecnología digitalizada, interacción a distancia e innovación. Un término actual es la llamada “sociedad del conocimiento” en la que el docente ya no tiene el rol principal, ni es visto como transmisor de información, sino como guía para el alumno. El alumno es

considerado como actor principal en esta sociedad del conocimiento, es participante activo de su propio aprendizaje.

Es en este contexto, de la era de generación de conocimiento se fundan tres conceptos importantes: la tecnología como medio y facilitador, el alumno como forjador de su propio aprendizaje con autodirección y el docente como tutor durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Dichos actores, se enfrentan a diferentes desafíos en un medio globalizado y un proceso de cambio acelerado. Las demandas de la sociedad del conocimiento, tienen que ver con el proceso de aprendizaje, la forma de lograrlo con innovación tecnológica y los roles que adoptan tanto el docente como el estudiante.

Uno de los principales propósitos de la educación y por ende del docente, es el de proveer los medios y procedimientos que faciliten al estudiante un aprendizaje significativo (Lozano y Burgos, 2007). Y que esta base a su vez, contribuya a desarrollar habilidades en los alumnos para el acceso y la aprehensión de los conocimientos. Fullan (1997) llama a esto como la “presión del salón de clase” y la habilidad tanto de docentes como de alumnos de adaptación a los crecientes cambios tecnológicos.

Niños, adolescentes y adultos utilizan tecnología de vanguardia, sin embargo su uso no siempre es para generación de conocimiento, que les impulse una formación sólida como ser humano, ya que se utiliza con propósito de entretenimiento por lo que la necesidad de difundir y desarrollar el gusto y la responsabilidad de la tecnología del conocimiento es latente. La sociedad actual se caracteriza por el individualismo, baja

tolerancia, carente de valores y con violencia, (Tejada, 2000).

En este escenario, es importante entonces para el docente actuar frente las demandas de:

- Potenciar el aprendizaje por medio de la web.
- Brindar herramientas necesarias para el alumno en la construcción de su propio conocimiento.
- Desarrollar el sentido de responsabilidad en el alumno para así motivar su propia realización.
- Educar en valores.
- Proporcionar apoyo al estudiante en su proceso de aprendizaje, facilitando la comunicación entre estudiantes con los mismos propósitos con interacciones para que se conozcan entre sí mediante diferentes formas de organizarse en redes.
- Ayudar al alumno en el desarrollo de habilidades y actitudes haciendo propuestas de enfoques, proporcionando instrumentos y procesos que posibiliten el encontrar información para así asimilarla, después organizarla y procesarla luego entonces aplicarla para comunicarla a los demás (García, L. 2001 y 2006; Buendía 2007).

Es importante que el docente desde su institución educativa interactúe como guía, facilitador y forjador de creatividad en el estudiante. Que además sea un promotor de valores necesarios para la sociedad, generador de un aprendizaje significativo y permanente. Que sea promotor e indagador de nuevas estrategias de aprendizaje y

adquiera roles de tutor, orientador, motivador, evaluador y director.

En relación a las demandas hacia el alumno es importante que este sea forjado desde su corta edad en valores en esta sociedad de cambio acelerado, que aprenda a aprender de forma colaborativa, continua y permanente.

Con respecto a las demandas de utilización de las NTIC (Las Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación) tienen que ver con la utilización como herramientas útiles en la adquisición y construcción de conocimiento, como promotores de valores y canal de interacción para lograr un aprendizaje colaborativo, como medio para optimizar el aprendizaje por medio de la red (Escamilla, 2007; Buendía y Martínez 2007; Tejada 2000).

Las NTIC han contribuido a la transformación de los modelos educativos. Las formas de planear e implementar las acciones educativas en nuestro contexto social demanda una alfabetización informática y de individuos que desarrollen competencias específicas para competir universalmente. Toda transformación y cambio tiene que ver con innovación. Algunos aspectos sobre innovación son: mayor importancia al trabajo personal y grupal del alumno, cambios en los métodos de enseñanza, mejor aprovechamiento de los cambios tecnológicos, diversificación de las experiencias de aprendizaje, fomento de la creatividad, iniciativa de espíritu crítico y la responsabilidad social, desarrollo integral de las capacidades cognoscitivas y afectivas (Ibarra, J.L., et al, 2004).

Pérez, Favela, López y McAnally (2005) mencionan que una de las capacidades vitales a desarrollar, es la de saber impulsar prácticas educativas innovadoras, guiando al

alumno para que se responsabilice de su propia educación, como parte de las habilidades para incorporar los recursos tecnológicos. Hablar en términos de innovación en la enseñanza, no necesariamente se refiere a la simple utilización de las herramientas tecnológicas, sino que debe haber una mediación docente pedagógica y tecnológica, en donde su uso logre un objetivo de aprendizaje. Moreno (2000) argumenta la importancia de una formación inter y transdisciplinar tomando en cuenta las necesidades biológicas, psicológicas, sociales y culturales del alumno como ser humano. El autor sostiene que la mediación docente debe crear adecuados ambientes de aprendizaje que tengan una conexión directa entre el que aprende con lo que se aprende.

Hacer alusión a los medios innovadores, conlleva a analizar los estilos de aprendizaje, ya que estos permitirán desarrollar la capacidad creativa en el educando. Referirse a estilos, es considerar los métodos propios o estrategias empleadas en la manera en que los estudiantes reaccionan de forma cognitiva ante la construcción de sus propios aprendizajes, la resolución de problemas, preferencias y experiencias.

Es necesario entonces para la innovación en la Educación, el uso de las NTIC y el internet como herramienta innovadora, el docente y el alumno con diferentes roles en el proceso de enseñanza-aprendizaje, para hacer frente a las necesidades de la sociedad del conocimiento, pero ¿Cómo hacer frente a estas demandas? A continuación se desarrollará la problemática de la investigación como un análisis de la realidad educativa a fin de visualizar posibles soluciones a esas demandas.

1.2. Problema de investigación

El espacio cibernético es un mundo de posibilidades que permite al docente forjar la creatividad del estudiante con el uso de Recursos Educativos Abiertos (REA) al mismo tiempo es un medio para actuar como facilitador y guía en la adquisición de habilidades comunicativas en el idioma inglés.

El uso de REA es importante para motivar al estudiante en la autodirección y autoaprendizaje. Los recursos educativos abiertos definidos como: "...materiales en formato digital que se ofrecen de manera gratuita y abierta para educadores, estudiantes y autodidactas para su uso y re-uso en la enseñanza, el aprendizaje y la investigación" (Silicia, 2007, p.27). Ofrecen tanto en el alumno como en el docente nuevas alternativas en la adquisición de nuevo conocimiento. Es posible para el docente como guía en el uso de estos desarrollar la creatividad del alumno con nuevas formas de aprender.

Los propósitos de REA son: proporcionar contenido abierto de alta calidad, remover barreras de acceso al conocimiento, entender y estimular el uso de la información. Con una guía de uso se promueve y se protege el derecho de autor, que incluye barreras de propiedad intelectual, interoperabilidad, multilingüismo, cultura y accesibilidad a infraestructura tecnológica y la de inequidad (Ramírez y Burgos, 2011).

A través de REA, se entiende y estimula el uso de la información mediante la creación de una red de operatividad de usuarios para compartir y colaborar información. Se analiza y se apoya su desarrollo para incrementar su efectividad y hacer la evaluación más fuerte. En el año 2002 con la petición de la UNESCO (*United Nations Educational Scientific and Cultural Organization*) para abrirse a la compartición de conocimiento de

calidad y aunque es un término relativamente nuevo, ya se habla de este fenómeno como “Movimiento de REA” (Ramírez y Burgos 2012). Considerando su aparición reciente, y a los PE como un ejemplo de estos recursos surge el interés de investigar:

¿Cuál es el impacto de la incorporación de Portafolios Electrónicos en la elaboración de textos escritos en inglés y la creatividad en su presentación?

1.3. Objetivos de investigación

1.3.1. Objetivo general. Identificar elementos de creatividad en Portafolios Electrónicos y en la comunicación escrita en inglés.

1.3.2. Objetivos específicos.

- Identificar mediante Rúbricas los elementos de creatividad que los alumnos presentan en los PE.
- Registrar a través de la observación el cumplimiento de elaboración de los PE por parte de los alumnos.
- Identificar los elementos creativos del texto escrito en los PE a través de rúbricas
- Identificar a través de un cuestionario la experiencia de aprendizaje que los alumnos obtuvieron al elaborar PE.

1.4. Supuestos de investigación

El conocimiento sobre uso de REA por medio de las NTIC en relación con el desarrollo de la creatividad en el aprendizaje y adquisición de segunda lengua es todavía tema desconocido para muchos a pesar del cambio acelerado que se está dando en

cuanto a NTIC. La formación permanente con diferentes modalidades educativas como herramienta de impulso en la educación, es importante para enfrentar las demás en este rubro, así como tomar en cuenta el desarrollo humano, social y económico del conocimiento. La presente investigación con utilización de PE pretende profundizar en la mejora de calidad educativa centrandó su atención tanto en el formado como en los elementos pedagógicos en el área de TESOL (*Teaching English to Speakers of Other Languages*).

El alumno será guiado en la utilización de PE como evidencia creativa en la mejora de la habilidad comunicativa en la escritura, donde tendrá la oportunidad de redactar tres actividades escritas en el idioma inglés y hará uso de PE, con estos se podrá observar y describir la creatividad en la redacción y en la presentación. También se pretende evidenciar en el alumno el desarrollo de la creatividad en el aprendizaje y el gusto por la tecnología en la compartición de conocimiento. Este procedimiento será aplicado primero por el investigador mismo para así compartir los resultados con miras de cambios en la práctica docente de la institución.

1.5. Justificación

En la institución donde se llevó a cabo la investigación, la educación tradicional es imperante, pero cuenta con instalaciones y equipo tecnológico actualizado. El alumno promedio es de posibilidades económicas media-alta por lo que el acceso a internet y a NTIC no es una limitante. Durante el curso, una vez a la semana el profesor y los estudiantes acuden al aula de medios para hacer ejercicios que marca el programa académico, para reforzar la gramática, estrategias de conversación, lectura y el

vocabulario de una unidad.

Esta investigación será de relevancia significativa en las áreas de TESOL, a fin de incorporar actividades haciendo uso de las NTIC en la enseñanza de inglés como segunda lengua, y que pudieran ser puestos en práctica en cualquier institución educativa. Para la institución, a fin de mejorar y actualizar los planes de estudio potencializando el aprendizaje, adecuar sistemas de evaluación y adoptar la estrategia por parte de la planta docente. En los alumnos, para autoformación en el uso de las NTIC como herramientas de conocimiento, y su aplicación de la herramienta *Prezi* en instancias personales o laborales.

Para el área educativa, serán importantes los resultados ya que se podrán evidenciar si el uso de PE en los procesos de enseñanza - aprendizaje, podrían ser utilizados como una estrategia didáctica, especialmente en la enseñanza del inglés.

La interpretación de la presente investigación, de acuerdo a la metodología cualitativa, se enfoca en lograr competencias comunicativas en el aprendizaje de inglés con la utilización de PE así como su efectividad como herramienta para que el alumno sea forjador de su propio conocimiento y desarrolle su creatividad en la escritura en el idioma inglés.

Al término del estudio se describirá en qué medida el uso de las NTIC y de PE contribuyen y desarrollan habilidades creativas en los alumnos para la aprehensión de los conocimientos, estos hallazgos resultaran de gran importancia para el investigador en mejora de su práctica docente y para evidenciar los resultados con directivos. Esto también contribuirá como base para futuras investigaciones.

Esta investigación es viable dado que se llevará a cabo en la institución donde

labora el investigador permitiendo así la autorización para realizarse, la accesibilidad en la información y un contacto directo con los alumnos.

En todo proceso de enseñanza aprendizaje es importante pensar en la formación continua y permanente. La identificación de PE como medios y herramientas útiles proporcionará recomendaciones sobre procedimientos que facilitan un aprendizaje significativo por lo que el docente generará nuevas ideas y logrará un replanteamiento de su práctica. Los resultados obtenidos darán orientación en mejora educativa a directivos de la institución en relación a un máximo aprovechamiento de recursos tecnológicos disponibles y de la capacidad creativa del alumno.

Al finalizar la investigación se obtendrá propuestas de cómo desarrollar habilidades creativas y de comunicación en inglés, a través de PE. No solo en el aprendizaje de una segunda lengua sino también como guía para otros campos de formación y especialización. Los resultados proporcionaran guía y dirección en la utilización de herramientas electrónicas.

Al analizar la capacidad creativa por medio de portafolios electrónicos (PE) permitirá y guiará al alumno no solo en el autoaprendizaje sino también en la autodirección y compartición de conocimiento logrando una comunicación efectiva entre estudiantes mediante redes de aprendizaje.

1.6. Limitaciones y delimitaciones

La investigación en NTIC y educación es muy amplia, por lo que es importante la delimitación de la investigación así como la visualización de sus alcances, los cuales serán descritos en los siguientes apartados:

1.6.1. Limitaciones. Dentro de la identificación de las limitaciones de la investigación, se clasifican en temporales y espaciales.

En relación a las temporales se podrían mencionar en función de la realización de los textos escritos como en seguida se describe:

La institución donde se realizará la investigación es privada, ofrece cursos de inglés como segunda lengua, en dieciséis iniciaciones en tres niveles que son: básico o *Breakthrough*, intermedio o *Fundamental* y avanzado o *Threshold*. Cada curso se divide en lecciones, la A enfocada conceptos gramaticales, la B a vocabulario, la lección C a la adquisición de estrategias de conversación y la lección D al desarrollo de competencias de lecto-escritura. En la lección D la lectura del día permite situar al alumno en un contexto donde se hace uso de conocimientos previos en relación a vocabulario, gramática y estrategia de conversación para desarrollar de forma creativa un texto en el idioma inglés.

Una problemática que afectaría en el trabajo de investigación sería la inasistencia o la falta de interés por desarrollar habilidades de escritura en la lección D.

Si el alumno de cualquier nivel, en especial de cursos avanzados, va a faltar a clases ve la lección D como una opción, esto se da porque la lectura y la escritura de textos no necesariamente en inglés es lo menos popular tanto socialmente como culturalmente en nuestro país.

Otra limitante más que se refiere a alumnos es la falta de constancia en los cursos, generalmente tienden a faltar a clase por cuestiones de trabajo o viajes, una opción donde es fácil para ellos descartar es la lección D. La inasistencia de los cursos para esta clase se da de manera progresiva donde en el nivel avanzado es más obvia. Cuando hay

cancelación de clases por x cuestión, lección D es suspendida y con ello el número de textos escritos por curso limitarían la investigación.

Una limitante más, se daría cuando los alumnos desertan o reprueban, reduciendo la muestra, además cabe la posibilidad de que el curso desaparezca por falta de estudiantes, ya que existe la política de contar con un número mínimo de 5 personas. Esperar a que se abriera un siguiente curso del mismo nivel, implica una espera de hasta tres meses, por lo que alargaría el tiempo en la reanudación de la investigación.

Una restricción relacionada con tecnología, podría referirse a no necesariamente falta de tecnología o conectividad, sino a la apatía del alumno a realizar su portafolio de evidencia escrita.

Se visualiza una probable limitación en cuánto a los conocimientos suficientes que pudieran tener los alumnos para mostrar su información en un PE.

1.6.2. Delimitaciones. El presente trabajo se desarrolló en una escuela privada, de Enero a Febrero 2014, con una muestra de 31 alumnos, 2 grupos en nivel *Breakthrough*, 1 en nivel *Fundamental* y uno en nivel *Threshold*. La Institución es relativamente mediana a comparación con otras escuelas. En el corporativo, hay trece aulas y un centro multimedia.

Su estructura se encuentra en constante mantenimiento y mejora. El Instituto está localizado en una zona céntrica de las principales avenidas de la ciudad. El ambiente y atmósfera de aprendizaje son acogedores, ya que se trata de crear un ambiente de aprendizaje del idioma donde este se promueve en todo momento, inclusive fuera del salón de clase. El centro multimedia tiene computadoras Mac que son utilizadas tres veces durante el curso con sesiones de media hora para practicar por medio de una

página web de la editorial con la que se trabaja. Los ejercicios están relacionados con la práctica del vocabulario, gramática, estrategias de conversación y comprensión de lectura de la unidad con la que se ha trabajado. En las aulas, es común la utilización de material didáctico que promueve aprendizaje, sobre todo material para la comunicación oral como lo son visuales, posters, *cues*, carteles, *flashcards*, trípticos, videos. En relación a la metodología además de la utilización de *realía* (material auténtico) y material pedagógico, se hace uso de herramientas tecnológicas como reproductor de CDs, televisión, DVD y computadora donde el alumno practica y consolida aprendizaje por medio de la página de internet de la editorial.

El corporativo cuenta con aproximadamente 8 sucursales en el estado de Veracruz, dos en la ciudad de Xalapa donde se desarrolló dicho proyecto.

En los cursos trabajados la competencia en habilidades en escritura ya se encuentra en desarrollo. En estos niveles el alumno ya tiene un conocimiento más amplio sobre la metodología de los cursos y un nivel de idioma que le permite usar competencias comunicativas en inglés, adecuadas para lo que se pretende investigar.

En relación a la delimitación poblacional, la muestra de cursos para adultos suele variar entre los 13 y 60 años.

El tiempo, es un factor a considerar, se planeó trabajar con cursos consecutivos para así tener continuidad, referencia y seguimiento en la construcción de conocimiento conforme al desarrollo de cada periodo. Los cursos que se tomaron en cuenta para la muestra en el mes de Enero son *English 5* (E9) y *English 11* (E11), En el mes de Febrero *English 5* (E5) y curso 14 *English Plus 2*. La duración de cada periodo es de cuatro semanas por lo que la toma de las muestras escritas se realizó en un periodo de Enero a

Febrero 2014.

El proyecto se llevará a cabo con el desarrollo de textos escritos con la utilización de PE con la aplicación de características de pensamiento creativo y con la utilización de NTIC.

Las delimitaciones teóricas en este proyecto se entrevén en una relación a tres variables importantes como lo son el uso de las NTIC, competencias en el idioma inglés así como el concepto de creatividad en la educación.

Capítulo 2. Marco Teórico

La tecnología educativa, el internet, un docente con diferentes roles como tutor, profesor, agente creativo, un enfoque pedagógico dirigido al alumno y sus necesidades, una interacción de diferentes actores en una sociedad del conocimiento activa en función de mejores prácticas en el proceso de enseñanza aprendizaje. En este capítulo se hace una descripción de las aportaciones teóricas que dan sustento a la presente investigación, partiendo de conceptos específicos como el aprendizaje, el uso de NTIC, aprendizaje significativo, adquisición de competencias lingüísticas en inglés, los distintos roles de los actores escolares, aprendizaje en línea, sociedad del conocimiento y sobre todo el tema de creatividad y PE como REA.

2.1. Proceso de enseñanza-aprendizaje. El proceso de enseñanza-aprendizaje debe ir encaminado a una mejora esta práctica debe buscar promover que el alumno sea actor activo y responsable en la construcción de su propio conocimiento así como su autodirección. Estas características deben ser enfatizadas de acuerdo al entorno social, cultura y propósitos pedagógicos. Lo que Marzano (1992) propone es la gran necesidad de todo profesor de llegar a ser experto en integrar experiencia a la instrucción, al curriculum y a la evaluación.

Marzano (1992) también sostiene que en el proceso de enseñanza aprendizaje debe haber una fuerte interrelación entre estas dos variables. También menciona que el aprendizaje es el producto de cinco dimensiones que ayudarán al docente en beneficio

del éxito en la práctica educativa: Actitudes positivas y percepciones acerca del aprendizaje, el pensamiento en la adquisición como integrador, constructor y el refinador del conocimiento, en el uso de aprendizaje significativo y hábitos productivos de la mente.

Es cierto que no se puede concebir al profesor por un lado y al alumno por otro, o a la enseñanza por un lado y el aprendizaje de forma aislada. La relación que hay entre profesor-alumno y enseñanza aprendizaje es muy estrecha puesto que es todo un proceso de interacción ilimitado. En este proceso son indispensables una serie de elementos y pasos a seguir. Los cuales Freire (2004) describe como: la observación, el desarrollo de la investigación, el respeto, el pensamiento crítico, un continuo hacer, el rechazo, la asunción de identidad cultural (Ver Figura 1).

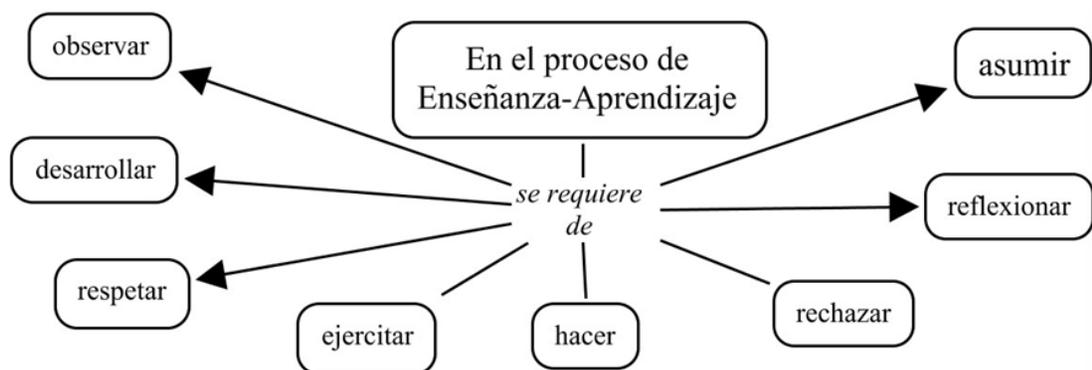


Figura 1. Elementos y pasos a seguir en el proceso enseñanza-aprendizaje. Freire (2004).

Freire (2004) indica que el observar con un rigor metodológico implica la importancia de la docencia en una relación estrecha con los alumnos. El docente debe siempre reflexionar sobre lo que está haciendo, con qué tipo de personas se está realizando la práctica, para qué y porque se está llevando a cabo de una forma

determinada, al tiempo que rechazar cualquier forma de discriminación respetar el conocimiento particular de cada estudiante. Desarrollar la investigación implica un análisis ¿Qué está fallando? ¿Qué mejoraría para obtener resultados óptimos? En cuanto al respeto, es necesario identificar la relación entre alumnos, profesor-alumno, fortalezas y limitaciones sobre lo que se sabe y no se sabe.

Para asumir una identidad cultural se debe hacer una reflexión continua en cómo afecta la cultura en el contexto en el aprendizaje. Para hacer lo que se dice, se debe arriesgar a aceptar lo nuevo, ser modelo de vida para el alumno para así predicar con el ejemplo y tener una concordancia entre lo que se dice y lo que se hace. En la respuesta sobre la práctica de formación es donde el docente se vuelve también investigador - innovador, pues al buscar las respuestas indaga y descubre si así lo dispone cambios y mejoras en beneficio del alumno y la sociedad del conocimiento en general. El desarrollar la investigación siempre al indagar sobre sus necesidades, ya que sin esta la enseñanza se vuelve meramente un proceso con un producto final sin enfoque humanista.

Las relaciones que hay entre profesor - alumno y enseñanza – aprendizaje, son parte de lo que Freire (2004) denomina “ciclo gnoseológico”, es el que se enseña y se aprende el conocimiento ya existente y aquel en el que se trabaja la producción del conocimiento aún no existente. También argumenta la importancia de la "docencia-discencia" - docencia-discencia- y la investigación, indivisibles, como prácticas requeridas por estos momentos del ciclo gnoseológico. En este, los actores educativos toman roles activos y está en su voluntad ejercerlos acertadamente para la creación de una interrelación idónea en la práctica educativa con los demás participantes.

La finalidad de aprender es la construcción de conocimientos para desenvolverse en una sociedad competitiva, para el crecimiento personal y profesional, para la mejora en la calidad de vida. Para Freire (2004) aprender no es un dar y recibir sino la importancia de conocer el conocimiento existente, es decir un análisis crítico de lo que se tiene para así llegar a la conclusión de lo que no se tiene o de lo que hace falta para tener la disponibilidad o a lo que llama “curiosidad” de conocimiento, aprender es transformar en bien de la sociedad.

Por otro lado, enseñar es crear las posibilidades de producción y construcción del conocimiento para la transformación y mejora de la sociedad. También subraya que quien enseña también aprende al enseñar y así sucesivamente, teniendo así una formación continua y un círculo de enseñanza aprendizaje. Se debe mantener un proceso continuo de indagación, reflexionar del para qué de la enseñanza, averiguar y buscar respuestas. Tanto el educador como el educando aprenden y se comparten lo aprendido.

Freire (2004), menciona la importancia de la formación permanente de los profesores y una continua reflexión crítica sobre la práctica es a lo que él llama “investigar”. A continuación se describen algunas teorías clásicas relacionadas con el aprendizaje.

2.2. Conductismo, cognitivismo y constructivismo

¿Qué significa aprender? ¿Dónde se aprende? ¿Cómo se aprende? ¿Quién aprende? ¿Qué se aprende? ¿Por qué se aprende? ¿Para qué se aprende? ¿Qué se hace o se logra con lo que se aprende? Se ha tratado de dar respuestas a estas preguntas mediante diferentes teorías como el conductismo, el constructivismo y el aprendizaje

significativo. Los conceptos relacionados con estas investigaciones llevan a aludir términos y teorías del aprendizaje, *e-learning*, sociedad del conocimiento, actores del conocimiento, modalidades de aprendizaje, y aprendizaje a distancia.

Para propósitos de la presente investigación se trata de explicar de qué manera se desarrollan competencias comunicativas en el idioma inglés en una institución especializada en esta rama, con diferentes roles de los actores, con herramientas de información y comunicación a través del uso de PE, elaborados por los alumnos.

A continuación se presentan de manera sintética las bases teóricas que hacen del conductismo, cognitivismo y constructivismo las teorías que más influencia han tenido en las últimas décadas del siglo XX y hasta nuestros días.

El conductismo con Dewey y Thorndike como principales autores basó sus estudios en condicionamientos operantes es decir la modificación de la conducta y que consideraba que no era de suma importancia desarrollar estudios de cognición a niveles superiores. Se hicieron aportaciones sobre refuerzos, condicionamientos, premios, entre muchas cosas que sirvieron como la antesala del camino en el cual se encuentra la psicología educativa hoy en día (Escorzia y Sánchez, 2012).

A partir de los estudios del conductismo se inicia el período del cognoscitivismo con exponentes reconocidos como Piaget, Ausbel y Norman, ya que se demuestra que el ser humano no es totalmente pasivo, sino al contrario, existen procesos cognoscitivos que permiten que actúe como procesador activo. Piaget con su teoría “Evolución del Pensamiento” reabre y descubre nuevas facetas de la psicología moderna, aplicadas hoy en día en muchas escuelas (Escorzia y Sánchez, 2012).

El construccionismo, desarrollado por Vygotsky, dice que “los cambios

producidos en los procesos mentales humanos, como consecuencia de la aparición de transformaciones en la organización social y cultural de la sociedad”, (De Pablos, 1998, p. 462). Al igual que Piaget y su construccionismo con características de desarrollo, el cual ha dado a la enseñanza nuevos horizontes, nuevas técnicas y estrategias para ser utilizadas en el aula.

Las teorías del aprendizaje aquí mostradas, deben ser retomadas para que en el aula se logre un aprendizaje significativo y llevar a los alumnos a construir su propio desarrollo mental y cognoscitivo.

Escorzia y Sánchez (2012) mencionan que el aprendizaje es un cambio relativamente permanente en la conducta, en las asociaciones o representaciones mentales como resultado de la experiencia. Aquí los autores dan relevancia al contexto de aprendizaje y a un proceso de cambio de alguna manera observable en el individuo.

2.3. Aprendizaje significativo.

El aprendizaje significativo partiendo de la teoría de Ausbel (1963), tiene que ver con un proceso, es decir se parte de un punto, se desarrolla, se relaciona con información previa (se da el anclaje) y después produce. En este proceso el alumno reacomoda conocimiento en su estructura cognitiva, hace una transformación, se logra una interiorización que estará disponible para cuando se necesite. Para el autor se da una selección de información, una organización y una integración.

La función del docente es fundamental puesto que se pretende que el rol del instructor sea aportar y lograr que los materiales sean de contenido significativo para el alumno, que active conocimiento previo y que se ayude a establecer conexiones entre la

nueva y la previa información. Entonces el docente al ser guía para el alumno desarrolla cierto grado de creatividad al hacer conexiones entre el conocimiento previo, reorganización de su estructura cognitiva y lograr una mejor elaboración.

La resolución de dificultades, es una estrategia que facilita el aprendizaje, inclusive se dice que no se considera a una persona inteligente a quien posee mucho conocimiento intelectual sino quién es creativo en cuanto a resolución de problemas. Se concluye que es posible aprender en función de la problemática a la que se enfrente. El docente debe crear ambientes de enseñanza donde el alumno pueda utilizar eficazmente lo que aprende en la resolución de problemas.

En el aprendizaje significativo debe haber una relación estrecha entre lo nuevo por aprender en relación con lo que ya se sabe. Este tipo de aprendizaje y tomando en cuenta el modelo constructivista parece ser palpable en el aprendizaje de lenguas extranjeras puesto que en el nivel básico se parte desde un alfabeto hasta la construcción de competencias comunicativas, desarrollando habilidades de escucha, lectoescritura y comunicación oral.

El aprendizaje significativo, se aplica en la enseñanza de segundas lenguas, ya que se parte de que ya hay una primera lengua existente, por lo que el anclaje se daría en esta primera lengua, se cuenta ya con un alfabeto en el sistema cognitivo, se trae consigo ya cierta experiencia del mundo por lo que esto debería facilitar la construcción de conocimiento en un ambiente determinado de aprendizaje de una lengua extranjera.

2.4. Aprendizaje en línea o e-learning.

Con las NTIC, se habla de diferentes modalidades de aprendizaje, el término más utilizado es el *e-learning* o aprendizaje electrónico. La siguiente figura muestra los posibles procesos de enseñanza-aprendizaje con el uso de tecnología e internet para así entender lo referente a aprendizaje por medio de medios electrónicos (Ver Figura 2).

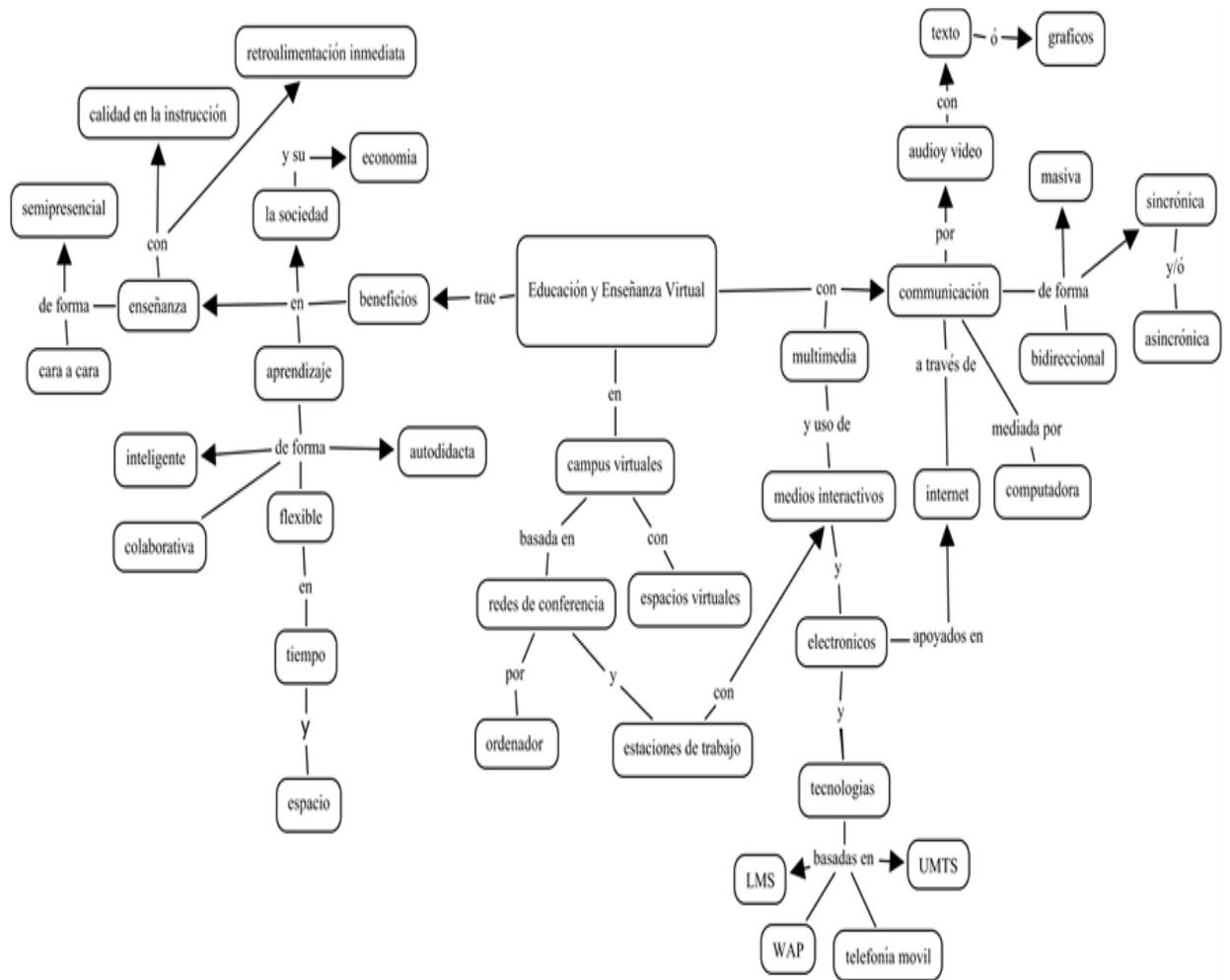


Figura 2. La educación con la enseñanza virtual. (Mortera 2007; García 2012).

El *e-learning* es definido como “la transformación de habilidades y/o conocimientos que ocurren por medio de Internet o de una red electrónica” (Estefano,

Rudel y Silverman, 2004, mencionados en Mortera, 2012). Sus elementos son el uso de internet, de tecnologías especializadas, soportes electrónicos (radio, televisión), con características de un tipo de aprendizaje independiente y colaborativo (García, 2012). De acuerdo con el autor el aprendizaje se da a distancia puesto que se basa en un diálogo didáctico mediado entre el profesor y el estudiante que, ubicado en espacio diferente al de aquél, aprende no solo de forma independiente sino también de forma colaborativa.

El aprendizaje combinado o híbrido se define como “La habilidad de combinar elementos de capacitación e instrucción en el salón de clases, de aprendizaje a distancia en vivo y autónomo y de servicios de aprendizaje avanzados que dan soporte de manera tal que proveen de un aprendizaje a la medida [del usuario]” (Fox, 2002, p.26, citado en Mortera, 2007, p. 131). Sus elementos son el uso de Web e Internet, clases presenciales, actividades lectoras, contenidos para aprendizaje en *CD ROM*, herramientas de soporte como software, foros, capacitación a distancia, a través de videoconferencias, audio conferencias, capacitación asíncrona (*Web* e instrucción en línea) correo electrónico, plataformas, capacitación síncrona (*chat rooms*, conferencias por computadora). El aprendizaje combinado se caracteriza por logros en competencias, mediante un proceso colaborativo (Mortera, 2007).

2.5. Aprendizaje de una segunda lengua.

La educación se ha transformado con el tiempo y su historia, ha llevado al mundo a modernizarse por lo que cada día surgen más retos para el docente. La formación y capacitación de los educadores se convierte en un proceso permanente de desarrollo y replanteamiento en beneficio del educador y del estudiante. Una de las enseñanzas que

es primordial en estos días es la de la competencia lingüística, especialmente en el idioma inglés.

Gracias a las tecnologías y a los medios que se tienen al alcance, hay distintas formas de implementar cursos que se enfoquen en las necesidades de la capacitación docente para lograr un mejoramiento de la enseñanza en niños, adolescentes y adultos. El aprendizaje de una segunda lengua llevado a cabo también en la modalidad en línea, es definido como “la transformación de habilidades y/o conocimientos que ocurren por medio de internet o de una red electrónica” (Stefano, Rudel y Silverman, 2004, mencionados en Mortera, 2012). Aprender una segunda lengua, tiene relación también con adquisición del aprendizaje, esto se ve siempre afectado con la interacción social y desarrollo cognitivo (Tahriri, 2012).

Por otro lado en la presente investigación se reconocen características importantes de las diferentes teorías del aprendizaje para explicar cómo se adquiere conocimiento en segunda lengua. En propósitos de mejora en la práctica educativa se identifican características del conductismo de Thorndike y Skinner sobre estímulo-respuesta, su asociación a través de formación de hábitos, su práctica y su reforzamiento en ambientes de aprendizaje adecuados. La principal característica que apoya esta teoría sobre estímulo-respuesta es la de la exposición a la lengua, la interrelación entre el desarrollo cognitivo y la adquisición/construcción del lenguaje, factores biológicos de Chomsky y Piaget (Tahriri, 2012).

2.5.1. Adquisición y desarrollo de competencias en inglés. Una competencia es la capacidad de realizar algo desde el punto de vista conductista, para el cognitivismo,

se considera como la habilidad de usar conocimiento para resolver un problema (Valenzuela, 2013). El aprendizaje de una lengua no solamente conlleva a aprender únicamente la lengua en sí y producirla. Un lenguaje es utilizado en un contexto social, es una forma de comunicación y ésta se debe dar en tiempo y forma, con lenguaje de acuerdo a las circunstancias y contextos, con su uso formal o informal, con vocabulario específico, con el contexto cultural adecuado.

Las competencias le permiten al ser humano desenvolverse en todos los aspectos de su vida, debido a que cuenta con una serie de habilidades, destrezas, conocimientos, así como de actitudes y valores que coadyuvan en mejorar su calidad de vida (Lavin, 1990, citado en Dzul Funderburk e Hidalgo, 2010).

Al hacer referencia a las competencias, se hace hincapié en la adquisición de capacidades y disposiciones desde una perspectiva abierta, donde el estudiante es consciente de sus logros y alcance de objetivos. No se habla de un profesional competitivo sino competente (ANUIES, 2004).

“Las competencias suponen procesos de aprendizaje con una estrecha vinculación entre teoría y práctica” (ANUIES, 2004 p. 49). Esto se define en su articulación con problemas concretos de la vida profesional.

Por tanto, las competencias deberán tener un sustento teórico específico, aun cuando éste no sea explícito. Así, el desarrollo de aprendizaje por capacidades es un modelo de educación que requiere propiciar la aplicación conceptual en desempeños y saberes prácticos que demuestran el conocimiento, siendo a su vez un aprendizaje continuo y constructivo.

Si el proceso educativo se planifica desde su totalidad, teniendo en cuenta los aspectos metodológicos y evaluativos a nivel de competencias, el alumno será capaz de reconocer los términos y posibilidades de aplicación en situaciones profesionales concretas, en el transcurso y posterior a la finalización del curso. Siendo ello, una estrategia de enseñanza global y trascendente (ANUIES, 2004).

Para que un ser humano se desenvuelva en un contexto social una de las herramientas principales es la lengua. En el aprendizaje de inglés el alumno adquiere y desarrolla habilidades de comunicación oral y escrita. Cuando sabe utilizar conceptos gramaticales en enunciados de forma correcta y además saber dónde, cuándo, cómo y con quién utilizarlos, es entonces donde se considera que se cuenta con competencia lingüística y “*language performance*”. Al mismo se deben también desarrollar las habilidades de competencia pragmática, sociocultural y de discurso.

En el campo educativo se requiere ayudar al alumno para que desarrolle competencias, en el saber y en el saber hacer de forma continua y permanente. En la enseñanza de un nuevo idioma, se debe formar al alumno en competencias lingüísticas ya que el saber comunicarse le abrirá las puertas a un aprendizaje continuo y permanente. La teoría y la práctica deberían de ir aunadas al desarrollo de competencias digitales, uso de NTIC y REA. Zascernska (2010) menciona sobre el concepto actual de competencia desde un punto de vista constructivista como una habilidad de innovar con la creación, diseminación y aplicación de conocimiento.

2.6. La creatividad

Una vez desarrollado el tema sobre el aprendizaje sobre sus modalidades, es importante también considerar de qué forma este ocurre. Una de sus características principales en la producción de este es la creatividad. Vecina (2006), considera que la creatividad no es únicamente un concepto de la cultura y de las artes, sino que tiene consecuencias en lo personal, social, cultural y económico. Es decir, tiene relación con la innovación, la resolución de problemas, con los avances científicos y tecnológicos.

La creatividad es definida como una forma de cambio al no haber una definición universal establecida hasta estos tiempos. Se considera una persona creativa a alguien que observa desde un conjunto de estímulos lo que antes no había visto o nadie más ha visto (Vecina, 2006).

2.6.1. Características de la creatividad. Los componentes de la creatividad son rasgos de personalidad, inteligencia y capacidad de trabajo, motivación, estilos cognitivos, por mencionar algunos (Hackett, 2011). No siempre se identificarán todos, pero con un grupo de alumnos siempre será posible observar la mayoría por lo que es indispensable su proceso y su permanencia.

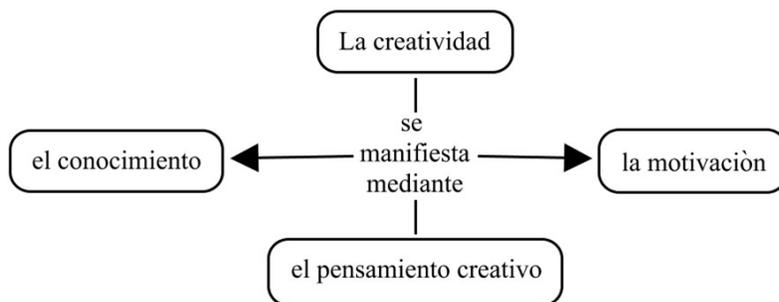


Figura 3. Componentes de la creatividad. (Amabile, 1988).

El desarrollo, la creatividad se manifestará mediante tres componentes: el conocimiento, el pensamiento creativo y la motivación (Amabile, 1988). La autora denomina a la experiencia como conocimiento técnico, procedimental e intelectual, toda información que se tenga dará lugar a nuevo y diferente. También define la motivación como una pasión interna para resolver problemas de primera mano que llevarán a soluciones mucho más creativas que los incentivos, la manera flexible e imaginativa en cómo se resuelvan estos problemas dará lugar al pensamiento creativo (Ver Figura 3).

Para Amabile (1988) su énfasis en creatividad se da mediante una interacción entre personas, procesos, situaciones y resultados.

Para desarrollar creatividad de manera individual es importante, según Amabile (1998) considerar los siguientes elementos: El conocimiento, el pensamiento, el ambiente, la generación de ideas, la motivación personal e intrínseca. Ver Figura 4.

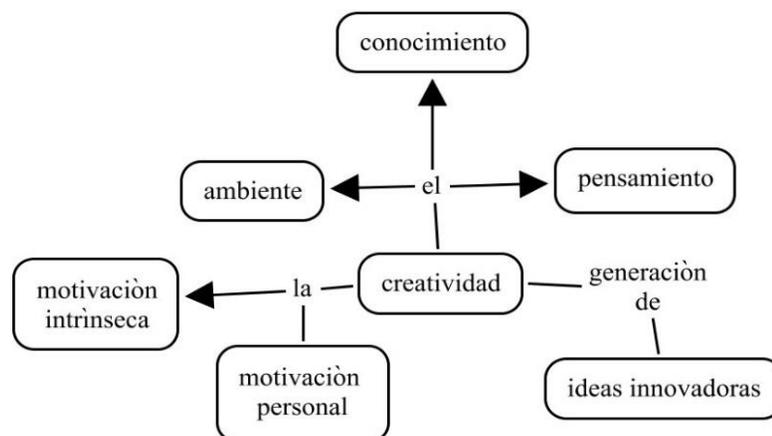


Figura 4. Elementos en el desarrollo de la creatividad personal (Amabile, 1998).

El conocimiento refiere características como la habilidad de generar ideas innovadoras, la forma en cómo la persona piensa, aspectos intelectuales, la forma de cómo se razona, el conocimiento y la experiencia con que se cuenta para resolver

problemas. La motivación personal, se refiere al interés intrínseco, el deseo de hacer algo por y para sí, la curiosidad, la confianza en sí mismo. La motivación intrínseca el principio de la creatividad ya que se obtendrán grandes resultados cuando la persona se siente principalmente motivada por el interés, la satisfacción y el reto en el trabajo por sí mismo y no por la presión externa. Acerca del ambiente, debe haber una conciencia clara del proceso creativo es decir, la persona sabe lo que va a realizar por y para que, el ambiente promoverá acciones creativas sin crear una presión o cierto grado de control Amabile (1988).

Estos elementos son claros conceptos a analizar en el alumno por parte del docente, su puesta en acción depende en todo momento en la experiencia de formación. El docente debe indagar sobre estos elementos de manera individual en la generación de conocimiento para un máximo desarrollo y explotación en relación con tecnología para la generación de nuevo conocimiento. Si bien es cierto que las tecnologías tienen ya en gran magnitud cierto grado de motivación, el tutor es aún intermediario y promotor del desarrollo de la generación de ideas innovadoras.

2.6.2. Creatividad e innovación. Para Ballas citada en Hackett (2011) la innovación significa el descubrimiento y uso de nuevos patrones de pensamiento dirigidas a todas las situaciones existentes. Hace énfasis en la necesidad de reconocimiento de que las situaciones, las preguntas, un área problemática no es lo que es innovador sino la forma diferente en que se direcciona una acción diferente.

Cuando la creatividad es considerada como proceso de cambio, esta puede ser enseñada y alimentada mediante procesos innovativos, por ejemplo cuando se está

produciendo una obra plástica inédita o se lleva a cabo el desarrollo de un producto ingenioso o se elabora una respuesta e idea concreta (Vecina, 2006).

La computadora es una herramienta que fomenta el diseño y la creatividad puesto que la innovación es cambio, en realidad con el simple hecho de utilizarla en el intercambio de información ya está ocurriendo una modificación, enfocarla a una experiencia creativa en beneficio de la educación es donde radica el reto.

Amabile (1998) identifica seis categorías prácticas que afectan la creatividad, estas son: los retos, la libertad, los recursos, características del trabajo en grupo, apoyo organizacional y supervisado (Ver Figura 5).

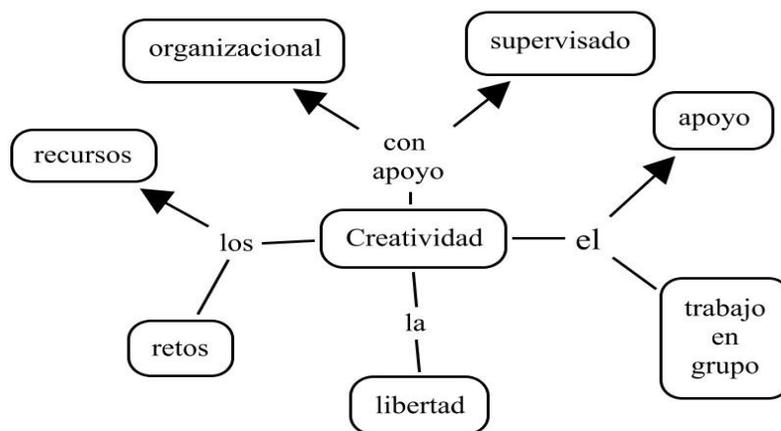


Figura 5. Categorías que afectan la creatividad (Amabile, 1998).

Los retos deben estar balanceados de acuerdo al estudiante. La libertad tiene que ver con dar autonomía el estudiante en cuanto al proceso de cambio en un proceso innovador. Los recursos, en especial el tiempo y el dinero deben ser cuidadosamente identificados, ya que para el autor bien utilizados y planeados apoyan de lo contrario son elementos que acabarían con la creatividad. El trabajo colaborativo tendrá que ver con

personas de diferente nivel intelectual y maneras de trabajar una combinación bien manejada acarreará resultados positivos. Una supervisión constante debe ser reforzada tanto logros como fallas puesto que los ambos bien manejados motivarán y lograrán cambios, por ende innovación. La creatividad se ve reforzada y desatada a medida que hay cierto apoyo detrás tanto de profesores como de directivos, es crucial toda una interrelación de los actores del conocimiento.

2.6.3. El pensamiento creativo. Se llama al cerebro como procesador biológico y como autor de las ideas creativas (Vecina, 2006). Un pensamiento creativo surge con el desarrollo de habilidades previas, en la generación de ideas, en la profundización de estas, en el valor y la apertura por explorarlas, en la escucha de nuestro “yo interior” (Treffinger, Young, Selby y Shepardson, 2002). El pensamiento creativo no es necesariamente un elemento personal sino que este puede ser enseñado, la clave está en la identificación y explotación de las habilidades naturales de cada persona en relación o combinación con otras, es decir el trabajo en equipo. Vecina (2006) sostiene que para lograr un pensamiento creativo es necesario tener una necesidad de crear, curiosidad, retos, trabajo arduo hacia un objetivo encaminado.

Una persona con pensamiento creativo generalmente rechaza parámetros o estándares en la resolución de problemas, tiene interés en variedad de temas y campos, toma múltiples perspectivas en la resolución de un problema, se dirige hacia un objetivo, tiene confianza en sí mismo y en su juicio personal (Treffinger, 2002).

Algunas de estas características mencionadas y considerar en el aprendizaje de lenguas son en relación a la creatividad en generación de ideas, al desarrollo del pensamiento creativo con fluidez, flexibilidad, originalidad, elaboración, pensamiento

metafórico (Treffinger et al., 2002). El autor menciona que no todas las personas cuentan con estas características pero si pueden ser enseñadas y a su vez alimentadas.

En el aprendizaje de lenguas extranjeras la enseñanza-aprendizaje se basa en la comunicación de ideas con una producción constante del idioma, usos de nuevas expresiones, nuevo vocabulario, en la elaboración de respuestas constantes en determinada habilidad a desarrollar o “problema a resolver”, por ejemplo a toda pregunta dirigida en el idioma es ya una problemática a resolver el dar una respuestas dado que se busca inmediatamente la habilidad para responder con el vocabulario, expresiones, entonación, adecuados.

Amabile (1988) argumenta que las habilidades de un pensamiento creativo son la forma flexible e imaginativa en la resolución de problemas. En el aprendizaje de lenguas estas habilidades se están desarrollando de manera constante ya que en toda expresión utilizada en el idioma como producción de la lengua, el pensamiento es un proceso continuo y como tal se debe enseñar y alimentar para su buen desarrollo y funcionamiento.

Adams (2005) también sugiere que las características de un pensamiento creativo son: el realizar una resolución de problemas de manera cómoda, la habilidad para combinar conocimiento anterior de diferentes campos, la habilidad para perseverar en resolución de problemas difíciles de resolver y la habilidad para hacerse a un lado en la resolución y regresar a este con una perspectiva fresca.

En el campo de lenguas el docente como creador de ambientes “cómodos”, con capacidades de interacción y producción continua de conocimiento hacen funcionar al procesador biológico de una manera constante y permanente desde que se inicia el

proceso. Los ambientes de aprendizaje de segundas lenguas tienden siempre a ayudar al alumno a experimentar todo tipo de resolución de problemas comunicacionales, con la utilización de nuevos conceptos, estructuras gramaticales, estrategias de conversación y relacionados con experiencias de vida propias.

2.6.4. Formación de habilidades creativas. La creatividad se considera como una capacidad que puede ser desarrollada. Vecina (2006) la define como manifestación de o en prácticas humanas en diversos contextos, en su funcionamiento óptimo, con innovación, resolución de problemas, avances científicos y tecnológicos y cambios sociales. El ser creativo requiere de esfuerzo y tiempo. El profesor debe explorar de forma continua el nivel de creatividad tanto individual como grupal, de sus educandos. La definición de creatividad depende de los propósitos pedagógicos que el profesor busque. El ayudar al alumno en el desarrollo de un pensamiento creativo puede contribuir en su desarrollo emocional y social.

La formación de habilidades creativas va a depender en gran medida de las características personales y del contexto (Adams, 2005). Este autor, recomienda que dentro del proceso formativo se diseñe un curriculum donde se promuevan los tres componentes de una “inteligencia exitosa”, el autor menciona que es necesario promover la decisión de ser creativo y una meta - cognición del proceso creativo: que se promuevan ambientes y acercamientos pedagógicos conductivos a la motivación intrínseca y que se incremente el uso de problemas y proyectos basados en el aprendizaje en el salón de clase.

Algunos puntos que Adams (2005) sostiene sobre estrategias de innovación y creatividad que valdría la pena realinear el sistema evaluativo son:

- Recursos que reflejen la necesidad de enfocarse en la creatividad con uso de tecnologías en todos los niveles educativos.
- La promoción de una integración de cursos con espíritu emprendedor desde niveles básicos, enseñanza con métodos constantes sobre resolución de problemas.
- La integración de juegos en la educación así como la incrementación del uso de aprendizaje interdisciplinario, es decir la producción de un aprendizaje creativo y motivador e integral.
- Y por último promover la mejora en la orientación vocacional y oportunidades en la exploración de una carrera donde se promuevan las capacidades más que la arraigada evidencia de conocimiento como lo son los diplomas o certificados.

Para poner en marcha todos estos elementos es importante la participación e interacción de todos los ciudadanos en la sociedad del conocimiento, la puesta en marcha de pensamiento creativo en la generación más procesos constantes con pensamiento creativo.

2.6.5. La creatividad en la producción del conocimiento. Para el desarrollo del talento creativo, Erickson (1996) citado en Vecina (2006) menciona que para experimentar creatividad en diferentes áreas se requiere previo aprendizaje, es decir se parte de un punto (Simonton, 2000). La creatividad debe tener un rol central en la educación puesto que al cultivarla se incrementa el interés de querer formar parte de actividades, se genera una identidad positiva en la juventud y esto a su vez un proceso constante en la generación de conocimiento y mejora social.

En la gran sociedad demandante de ideas creativas, el mundo necesita de pensadores creativos, científicos, ingenieros, líderes y trabajadores que aporten soluciones a las grandes demandas a las que nos enfrentamos. Hackett (2011) argumenta la necesidad de enfocarse a la generación de nuevas ideas con características de creatividad personales, la generación de ideas en la práctica educativa con lo que él llama FFOE (Fluidez, Flexibilidad, Originalidad y Elaboración). Ver Figura 6.

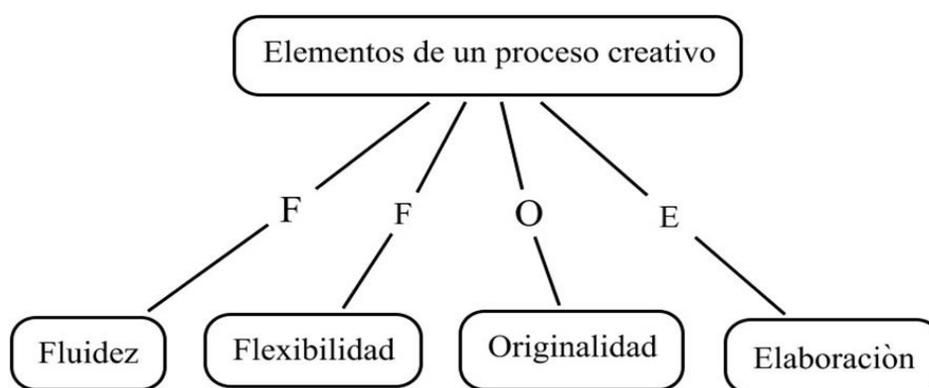


Figura 6. Elementos de un proceso creativo (Hackett, 2011).

En la resolución de problemas las características personales la fluidez logrará la generación de respuestas variadas con diferentes posibilidades a elegir desatando los motores de la creatividad. La flexibilidad permitirá observar al problema o a la pregunta desde diferentes perspectivas, la originalidad permitirá desarrollar ideas novedosas, únicas o no antes vistas y finalmente la elaboración refiere a la habilidad para agregar detalles, llenar espacios o la expansión de ideas. Esta práctica conlleva a simplemente tomar en cuenta a los alumnos en todo el proceso de construcción de conocimiento y en la realización de algo. El rol del profesor es identificar sus propias fortalezas en estos

aspectos para así identificarlas y desarrollarlas en los alumnos, de esta forma desatar el pensamiento creativo (Hacket, 2011).

Un proceso de cambio no debe ser necesariamente un complicado para que sea innovador, Sternberg (1999) menciona por ejemplo que los conceptos son en sí creaciones, que pueden ser formados gradualmente mediante exposiciones múltiples, es decir que entre más se exponga al alumno a nueva información y a una práctica constante de estos ya se está generando conocimiento, aprendizaje, se está dando entonces la innovación, de la forma en que se exponga es como se fomenta la creatividad tanto en la enseñanza como en el aprendizaje.

La creatividad está al alcance de todos, el cambio innovador bien dirigido encamina a un proceso de construcción de conocimiento, está en la voluntad del docente de lograrlo y de hacerlo de una manera efectiva. El docente debe explorar todas las experiencias posibles para que este proceso se dé de forma atractiva y funcional para el alumno puesto que uno de los propósitos de la experiencia creativa está en la especificación de los factores y procesos que determinan tanto el que se desate el conocimiento existente y que se aplique a nuevas situaciones como el análisis de que tanto estos factores inhiben o propician una creatividad funcional (Sternberg, 1999).

La construcción de conceptos como experiencia creativa del conocimiento ajusta perfectamente en el aprendizaje de lenguas puesto que desde los niveles básicos se da un proceso de adquisición de vocabulario básico, con una construcción de forma gradual y en espiral conforme se avanza en niveles y competencias comunicativas.

2.6.6. El profesor como auto regulador de la experiencia creativa. Para hacer de la clase una experiencia creativa, es necesario que el maestro genere las actividades

que hagan que el alumno despierte la curiosidad y la generación de ideas, identifique en los alumnos sus habilidades y les presente cada día nuevos retos. Estar dispuestos a hacer algo, es contar con el tiempo y el deseo de llevarlo a cabo (Lasky, D y Yoon S. 2011). En el campo multidisciplinar siempre habrá espacio para la experiencia creativa, aunque el tiempo se vea como obstáculo si el docente lo identifica como tiempo de oportunidad entonces empezara un ciclo de experiencias de aprendizaje creativas e innovadoras. Primero como guía y modelo, identificando y potencializando características personales, buscando métodos y técnicas, proveyendo de ambientes de aprendizaje propicios y evidenciando los productos e ideas que se obtuvieron como resultado (Treffinger, 2002; Hacket, 2011 y Adams, 2005).

En una clase tradicional es el docente quien toma la iniciativa en todo proceso creativo, es su decisión la que mueve todo cambio, de aprendizaje, de respuestas que lleven a una transformación en el aprender, en el hacer. Si bien es cierto que se dejan hacer cosas por “falta de tiempo” o porque se “lleva tiempo” también es cierto que se pierde tiempo haciendo cosas. Con este actuar se espera que el alumno potencialice su proceso de aprendizaje y producción de conocimiento continuo.

Uno de los retos del profesor es el enfocarse en la construcción de competencias en la creatividad e innovación. Como se menciona anteriormente el docente juega un papel muy importante como agente creativo y como disparador de la creatividad. Las siete competencias en el campo competitivo del siglo XXI que Wagner (2008) considera importantes en el trabajo docente se observan en la siguiente Figura 7.

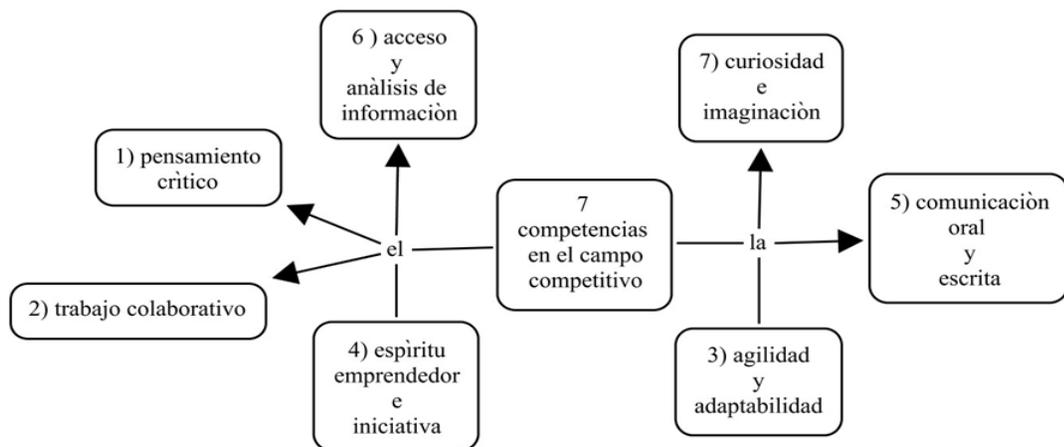


Figura 7. 7 Competencias en el campo competitivo (Wagner, 2008).

El pensamiento crítico y la resolución de problemas promueven una mejora constante. En el siglo pasado contar con un diploma era suficiente para tener un buen empleo, ante una sociedad globalizada y el cambio tecnológico emergente demandan demostrar que lo sé hacer, aquí es donde el aprendizaje llega a ser la parte práctica del pensamiento creativo. El trabajo colaborativo y el liderazgo son fundamentales en una era globalizada. En todos los tiempos el trabajo colaborativo ha sido parte esencial del conocimiento, hoy en día, el trabajo a distancia es posible, se requiere de líderes que se formen y al tiempo que formen y guíen a otros. Cualquiera puede ser un líder o guía, por ejemplo el ver a un niño intentado enseñar a su abuelita como usar una *Tablet* o los comerciales de forma irónica muestran a la abuela tratando de enseñar a su nieto casi adulto a hacer cantidad de cosas en línea (Wagner, 2008).

La agilidad y adaptabilidad, permiten resolver problemas con el uso de variadas herramientas. Con la tecnología se hacen cosas de manera automática, las diferentes aplicaciones se están adaptando para la tecnología móvil en beneficio de la resolución de

problemas educativos, de banca, entretenimiento, gubernamentales, y sociales coadyuvan en el proceso enseñanza – aprendizaje.

Espíritu emprendedor y la iniciativa son retos de una sociedad globalizada y en constante cambio tecnológico. Una sociedad que trata de mostrar y vender que todo es posible cuando se cuenta con tecnología. La iniciativa de hacer frente a esta demanda y de avanzar de manera paralela y al ritmo del cambio tecnológico es urgente en los centros educativos.

La comunicación oral y escrita, son aspectos a trabajar en todas las áreas de la sociedad, en la construcción de estas como capacidades. Parecería que la comunicación se está dando de manera eficiente con el uso de tecnología a la mano, sin embargo las crecientes extorciones e inseguridad por medio de ella, muestran una problemática a enfrentar. Si es posibilidad comunicarse en tiempo real, pero hay una paradoja ya que es común ver a un grupo de gente en diferentes medios sociales compartiendo tiempo y espacio llevando a cabo una comunicación con otras personas por algún medio móvil. Con todo esto y con el fácil acceso y análisis de información que se genera día a día surge la necesidad urgente de ser guía y modelo en esta situación y acrecienta la demanda de nuevas capacidades en todos los rubros principalmente sociales y educativos.

La curiosidad y la imaginación, ante la creciente competitividad, se requiere de grandes capacidades para generar algo que nadie ha visto antes. Estas competencias se fundamentan en la creatividad e innovación tanto del docente como del alumno, en el ámbito educativo. Tomando en cuenta que las habilidades creativas pueden ser

enseñadas y desarrolladas y que esto es parte de la formación, el área educativa mantiene más presión para tomar su rol sobre estos rubros.

Las herramientas en relación a las demandas en la adquisición de competencias creativas son: el uso de internet y de las nuevas tecnologías; el uso de celulares y su tecnología, sitios web y uso de medios sociales.

Sternberg (1999) argumenta que el docente no solo debe fomentar la creativa en los alumnos sino también enseñarles acerca del campo de la creatividad, para que ellos tengan más conciencia sobre su propio potencial creativo. El autor también da una serie de elementos para promover la creatividad en el estudiante y dentro del salón de clase, entre los más importantes son:

- Siempre ser modelo de creatividad con técnicas básicas como promover cuestionamientos, definiciones, generación de ideas en la resolución de problemas.
- Promover un tiempo para la creatividad con las instrucciones y premios adecuados, de esta manera se evitará el “matar la creatividad” (Amabile, 2008)
- Permitir errores y dando oportunidad al alumno de su identificación y el aprendizaje con estos.
- Identificar y abordar obstáculos, la tolerancia o baja tolerancia a estos serán siempre diferentes en cada ser humano.
- Utilizar técnicas complejas que conlleven a un manejo de autorresponsabilidad, autorregulación y retraso de la gratificación. Con esto se dará fomento al autoaprendizaje.

- Ser modelo, con perfiles de gente creativa, animando a la imaginación y colaboración, proveyendo de oportunidades en ayuda mutua.

- Animar a una exploración del ambiente, reconociendo, buscando identificando y finalmente motivando al crecimiento y proselitismo de la creatividad.

Cuando la voluntad del docente sea aplicar estos elementos en el campo de enseñanza de segunda lengua, será entonces auto regulador de la experiencia creativa y con esto desarrollara de forma efectiva resultados positivos en el proceso educativo.

2.6.7. Evaluación de la creatividad. La creatividad como concepto difícil de definir, resulta complicado evaluar. Se considera evaluar más fácilmente un producto creativo que un proceso creativo dado que el primero es tangible, mientras que el proceso conlleva a conceptos o situaciones abstractas (Santaella, 2006). La evaluación de la creatividad se puede dar en cuanto a procesos, productos, personas, habilidades, pensamiento creativo, personalidades creativas.

Los factores comúnmente tomados en cuenta en cuanto evaluación de creatividad son aquellos de Guilford (1959) y Torrance (1962) de fluidez, flexibilidad, elaboración y originalidad (Lacasella, 1998).

Treffinger, et al (2002) proponen cuatro categorías de características personales sobre creatividad las cuales refieren a habilidades cognitivas, personalidad y experiencias pasadas. Ellos consideran que estas características varían de acuerdo a las personas y disciplinas y que no todas pueden ser evidentes al mismo tiempo o pueden evidenciarse en momentos diferentes. También argumentan que las características pueden ser manifestadas de manera negativa. La naturaleza de la creatividad de alguna

manera muestra la complejidad en la evaluación de esta a tal grado que aún no existe un instrumento válido para evaluarla.

La evaluación es un proceso para obtener información de un grupo en específico mediante diferentes instrumentos para identificar fortalezas y debilidades (Treffinger, et al, 2002). Los autores mencionan que la evaluación de la creatividad conlleva a reconocer o identificar creatividad en individuos o grupos así como también al cumplimiento de objetivos sobre esta. De una forma más específica Treffinger, et al (2002) definen a la evaluación de la creatividad como a un intento de reconocer o identificar características sobre creatividad o a las habilidades entre la gente, o un entendimiento sobre sus fortalezas creativas y potenciales.

2.7. Las Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación

Tomando en cuenta la creatividad como parte en la producción del conocimiento se deben analizar las herramientas que propician y potencializan una experiencia creativa. Es necesario especificar cómo se está dando el cambio de formación con el uso de herramientas tecnológicas, de qué manera impacta la globalización en la educación, a qué se le llama y cómo se está dando la innovación en la educación con nuevas tecnologías, a que se le considera sociedad del conocimiento, cómo se percibe al docente como agente de cambio, la importancia de la comunicación efectiva en el proceso formativo. Todas estas especificaciones son analizadas en este apartado:

El proceso de enseñar y aprender, ocurre de una manera convencional cara a cara y la modalidad a distancia. Pastor (2005), sostiene que la sociedad del conocimiento está

marcada por un sistema educativo híbrido, con modales alternativos, tutoriales, semi-escolarizados y a distancia.

La Educación a Distancia ha tenido gran auge y popularidad en sus diferentes modalidades, entre personas que estudian algún posgrado o doctorado o trabajan, con el objetivo de mejorar en diversas áreas para la implementación laboral o personal. El estudio a distancia es individualizado y flexible, se adapta a las necesidades, características e intereses personales de los alumnos, a su disponibilidad de tiempo, espacio, motivaciones, ritmos y estilos de aprender.

Las NTIC han contribuido a la transformación de los modelos educativos en el proceso formativo. Las maneras de planear e implementar acciones educativas en un contexto social específico demandan una alfabetización informática e individuos que desarrollen competencias específicas para competir universalmente.

La globalización y los cambios que han surgido en diferentes áreas económicas, sociales, culturales, los avances tecnológicos de la información y comunicación NTIC son un detonante en la evolución educativa por tanto han modificado los procesos de enseñanza aprendizaje. Esta evolución conlleva a distintas modalidades de educación a distancia mencionadas anteriormente que poco a poco se han perfeccionado y han probado nuevas formas de aprendizaje, combinando estilos diferentes y necesidades logrando así un modelo efectivo.

2.7.1. El cambio educativo y las nuevas tecnologías. La creatividad consiste en hacer cambios innovadores, por ello el pensamiento creativo es usado en la resolución de problemas. Es importante identificar qué se debe innovar y quién debe hacerlo. Con

propósitos de esta investigación es por tanto necesario ahondar sobre innovación en la educación.

Los principales actores del conocimiento en la innovación educativa son el alumno y el docente. Este último, ya no es considerado como transmisor de conocimiento sino profesional innovador y creativo, con competencias tecnológicas.

En la actualidad, se reconoce que dadas las circunstancias cambiantes del mundo, la percepción que ha imperado sobre la educación en los distintos ámbitos ha cambiado. En las escuelas públicas como privadas de todos los niveles de la actualidad, reclaman otras necesidades que las integre como parte de la globalización, de ahí la importancia de que se aprenda inglés como segunda lengua, con el fin de que los egresados tengan la preparación y las competencias necesarias para participar en la nueva economía global. La sociedad exige un cambio educativo y en este caso el profesor es responsable de su actualización para transmitir el conocimiento a sus alumnos no importando su nivel educativo.

Partiendo de esta idea “Una educación a distancia moderna, además de utilizar los nuevos recursos didácticos, no deberá ser ajena a la influencia de los medios de información y comunicación en los comportamientos sociales” (García, 2006, p. 170). La creatividad en la educación será entonces el resultado de un proceso de producción de conocimiento por medio de tecnologías e internet, en este proceso las expectativas en mejora educativa se vislumbran en mayor proporción en diferentes niveles educativos, ambientes sociales y laborales.

2.7.2. La nueva Sociedad del conocimiento. La educación es reconocida como una sociedad del conocimiento por sus diferentes actores, su participación en la

construcción de conocimiento, e inclusive con un rol económico importante a desarrollar en la economía global (Buendía y Martínez, 2007).

El alumno tiene un rol activo en la producción y transmisión de conocimiento con el uso de tecnologías, y es el principal responsable de su propia formación.

Anteriormente se consideraba al profesor como principal agente de aprendizaje en el presente, hoy su función es de tutor para monitorear, apoyar y facilitar en la construcción de conocimientos (Tejada, 2000).

Con el uso de NTIC se tiene una participación activa centrada en el alumno, es en la propia construcción de conocimientos donde se asegura un aprendizaje significativo.

Con el uso de esas herramientas de información y comunicación, se definen los diferentes tipos de aprendizaje: el colaborativo, a través de la interacción y trabajo en equipo; significativo, permiten al alumno aplicar su conocimiento, habilidades y aptitudes en un contexto real; y auto-dirigido donde el alumno aprende de manera autónoma por medio de textos escritos a través de la lectura, análisis, reflexión, realización de tareas, búsqueda de información que le permita desarrollarse en un entorno global (Brunner, 2000; Fullan, 1997 y ANUIES, 2004)

Los contenidos de los cursos deben estar diseñados para favorecer el aprendizaje, es necesario fomentar la investigación y búsqueda de información, hacer uso de los medios digitales, impulsar la internacionalización y ética de los alumnos, trabajar de manera colaborativa en búsqueda de solución de problemas y desarrollo de proyectos.

2.7.3. El docente como agente de cambio. El rol del docente se ve afectado con el uso de tecnologías de una función tradicional a diferentes roles de gran impacto en beneficio de una sociedad humanista y tecnológica. El maestro ya no es considerado

como transmisor de conocimiento sino profesional innovador y creativo, Brunner (2000)

argumenta que el docente debe:

- Adquirir una actitud crítica y reflexiva con respecto a las tecnologías.
- Incorporar los medios como parte del diseño curricular.
- Apoyar su práctica con la mayor diversidad de medios.
- Redefinir su práctica educativa.
- Reconocer que el docente no es la única fuente de información.
- Promover la producción y difusión de materiales.
- Diseñar ambientes de aprendizaje con el empleo de medios tecnológicos.
- Favorecer el aprendizaje auto dirigido y el desarrollo del pensamiento crítico

y reflexivo.

A continuación se describen tres de los roles más distintivos en una sociedad actual: profesor creador, tutor y mediador tecnológico (Ver Figura 8).

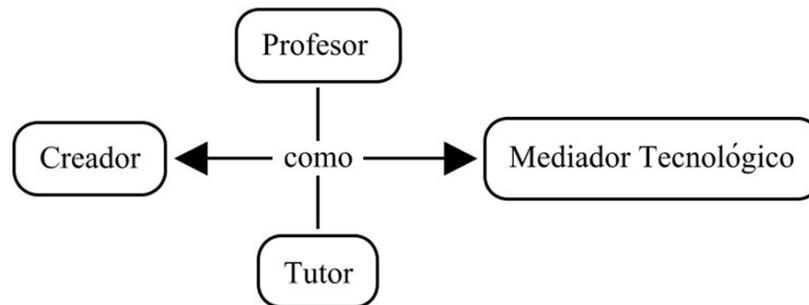


Figura 8. Roles del docente (Freire, 2004).

En el proceso de enseñanza aprendizaje el docente es también aprendiz y los alumnos tienen el rol de la enseñanza. En esta interacción, el respeto mutuo prevalece en un ambiente humanista. La labor del docente en la enseñanza no es meramente dar y

recibir si no interactuar y al mismo tiempo reflexionar sobre sus acciones, la autoevaluación de la labor durante el día y lo que está en la mejora, a este proceso se va alentando y se va volviendo a lo que llama “sabiduría”.

El profesor debe interactuar en el proceso de enseñanza aprendizaje de una manera simple, brindando la mayor confianza posible, la disponibilidad y la retroalimentación necesaria enfocándose en las necesidades del alumno. Freire (2004) enfatiza la actitud activa del docente como propiciador de condiciones donde se pueda aprender críticamente. Los alumnos deben ser creadores, instigadores, inquietos, curiosos humildes y persistentes. Para ello el formador debe enseñar a pensar correctamente, mediante la práctica de entender, desafiar al alumno con quien se tiene interacción motivándolo a evaluar lo que se está aprendiendo.

La tutoría en línea de acuerdo con Lozano, (2007) “Es el proceso de enseñanza-aprendizaje en el que un docente, maestro, asesor, facilitador, instructor o tutor acompaña, monitorea, da seguimiento, guía y retroalimenta a los estudiantes” (pp.421-422). El tutor tiene el papel de facilitador al tener empatía con sus alumnos por medio de mensajes cálidos, motivadores y personales, logrando una conexión emocional y afectiva, evitando generar una sensación de abandono.

El tutor es un consejero y asesor que sugiere como resolver un determinado problema, proporciona las instrucciones y la información necesaria, aclara dudas, es un facilitador del aprendizaje y sobre todo comparte sus experiencias y conocimientos. El instructor debe prestar atención periódica, informando de todos los aspectos referentes al curso. Estar familiarizado con la tecnología para desarrollar y crear cursos en línea, así como contar con habilidades de comunicación escrita. Otra de las funciones es la de

monitor del progreso del estudiante y de moderador en los trabajos colaborativos y foros de discusión. Es el responsable de que se cumplan los objetivos del curso y que el alumno quede satisfecho con su aprendizaje (Lozano, 2007).

De acuerdo con García (2001), el tutor es el medio de comunicación entre el estudiante y la institución, sus funciones se pueden definir en tres rubros: orientadora centrada en el área afectiva, académica facilitadora del autoaprendizaje e institucional, vinculación con la institución y otros profesores.

En el rol como mediador tecnológico, el docente debe crear un vínculo que conecte a estudiante con el objeto de estudio, haciendo más atractivo aquello que desea que se aprenda. Proporciona apoyo en el proceso de aprendizaje, facilitando la comunicación entre estudiantes, organizar las redes de aprendizaje y llevar a cabo una evaluación formativa.

Como responsable de la mediación pedagógica, el tutor no solo transmite conocimientos, sino que ayuda en el desarrollo de habilidades y actitudes, proponiendo enfoques, instrumentos y procesos que posibiliten el encontrar información, asimilarla, organizarla, procesarla y, sobre todo, aplicarla para comunicarla a los demás.

2.7.4. El rol del alumno como actor activo. El alumno era considerado como un contenedor vacío al que habría de llenarse de conocimientos, la pasividad en la educación está en proceso de cambio. El estudiante debe estar disponible para aprender de una forma colaborativa y autodidáctica. Para Freire (2004) es importante que no sea un objeto si no un sujeto activo en la construcción de su propio conocimiento, debe ser curioso y capaz de arriesgarse. Por lo tanto es importante que el aprendiz asuma que es

indispensable pensar acertadamente y que debe ser producido por sí mismo en comunión con el profesor formador (Freire, 2004).

2.7.5. La educación virtual. La formación a distancia, está orientada a un perfil de alumnos que requieren de tiempos diferentes para estudiar, que no cuentan con la posibilidad de acudir a un centro educativo, o para capacitar al recurso humano de las empresas o administraciones públicas.

La efectividad entre educación a distancia y la presencial, debe alcanzar el mismo objetivo, educar. (Hanson, 1997, citado en García, 2006). Se obtiene a través de los componentes principales: el alumno como elemento básico, el docente diversificado y como mediador pedagógico y tecnológico, la comunicación a través de los medios, la estructura y organización y la gestión de este sistema. Para lograr un aprendizaje significativo, no basta ser receptor de información, es necesario ser agente activo.

“La educación a distancia se ha convertido en un elemento clave para impulsar la educación para todos y a lo largo de toda la vida” (Harry, 1999, citado en García, 2006, p. 80), por ello, compartir enseñanza de calidad innovadora, ofertas de estudio, formación y capacitación permanentes en el proceso educativo, calidad en la interacción, comunicación bidireccional, mejora en la instrucción y en la evaluación, la utilización de audiovisuales, son claves para el éxito en la enseñanza en línea. Aunque la tecnología es imprescindible, el enfoque en el sistema educativo debe estar en el contenido y no en el medio.

Edel (2010) menciona que las dos vertientes relevantes del conocimiento sobre entornos virtuales de aprendizaje son: el estudio de las NTIC y su relación con el entorno

educativo. Él argumenta que son los recursos tecnológicos los que deben girar alrededor del acto educativo y no a la inversa.

Pérez, Favela, López y McAnally (2005) mencionan que una de las capacidades vitales a desarrollar en la educación a distancia es la de saber impulsar prácticas educativas innovadoras, guiando al alumno para que se responsabilice de su propia educación, como parte de las capacidades y habilidades para incorporar recursos tecnológicos.

2.7.6. Desafíos y demandas de la educación ante nuevas tecnologías. En la actualidad se debe optimizar el potencial de aprendizaje por medio de la red. Difundir el gusto y la responsabilidad por el encuentro entre cultura, educación y tecnología. No solo enfocarse en el entretenimiento.

Existen grandes brechas entre el trabajador de la educación y las prácticas pedagógicas con el uso de las NTIC, que podrían subsanarse con capacitación y disposición de actualizarse. Una limitación es la apropiación del rol docente como proveedor de conocimientos. Tejada (2000) argumenta que una de las demandas que se hace al profesor es repensar su función no únicamente como transmisor, sino también como tutor, orientador, motivador, evaluador, director. El autor sostiene que es también importante enfocarse en educar en el saber y en el hacer, una de las características en el desarrollo de la creatividad.

En todos los niveles educativos, el profesor debe buscar oportunidades para optimizar el potencial de aprendizaje por medio de la red que vayan de la mano con lo cotidiano a través de la creación de proyectos, búsqueda de información, aprender de los demás y la promoción de valores. Guiar al alumno en su proceso de aprendizaje y

hacerlo responsable de ello, motivarlo en la profundización de los temas. Le corresponde indagar nuevas estrategias de enseñanza valiéndose de objetos y herramientas tecnológicas.

Por otro lado, el profesor es modelo, guía, transmisor, promotor, creador, de valores necesarios para la sociedad actual. Buendía (2007) señala la importancia del maestro en el proceso de aprendizaje, además de formar en el sentido de la asociación, la aportación de intereses mutuos, la colaboración y la compartición. Para Pastor (2005) este tipo de educación se debe concebir dentro de las dimensiones pedagógicas y sociales, es necesario involucrarse en aspectos temáticos de una materia o curso, se debe involucrar aspectos éticos que permitan vivir en armonía.

Los padres de familia son y siempre serán los principales responsables en la educación de sus hijos. Buendía (2007) argumenta que como provisosores de tecnología deben en su momento estar al pendiente en cómo son utilizadas, mediar el uso del Internet en los hijos y utilizarlo como fuente de información formadora y no solo como entretenimiento. Les corresponde saber usar las NTIC y mantener la legitimización de su autoridad en el mal uso que sus familiares puedan dar a estas herramientas. De acuerdo a Tejada (2000) el padre de familia tiene y debe mantener la capacidad de transmitir valores y pautas culturales de cohesión social.

En la educación a distancia, como en el modelo presencial, tiene cabida el desarrollo de aprendizajes a través de la interacción y la construcción de conocimiento con medios tecnológicos. Negroponte (1996, p. 91) menciona que “En el mundo digital el medio no es el mensaje. Es la encarnación del mismo”. Por lo que la enseñanza debe enfocarse al proceso y a la práctica. Poseer competencias electrónicas, también los es en el mercado

laboral, se demandan perfiles que tengan la capacidad y las habilidades del manejo de tecnología e Internet.

2.8. Recursos Educativos Abiertos

Con las nuevas tecnologías y el acceso internet se abren infinitas alternativas en beneficio educativo, las cuales llevan a explorar otro tipo de información más profunda y detallada de un tema. Una de esas opciones, son los REA, en este apartado se hace una descripción de éstos, su relación con la tecnología, la necesidad de desarrollo de nuevas capacidades y la posibilidad de nuevos escenarios educativos.

2.8.1. Los Recursos Educativos Abiertos. Con el uso de las TIC, se tiene acceso a una vasta información sobre cualquier materia. Los REA, incluyen todo tipo de información sin fin de lucro es accesible con tecnología y acceso a web para consulta, uso, adaptación o readaptación (Ramírez y Burgos, 2010). Su utilidad en práctica educativa requiere de un proceso llevada a cabo entre profesores y alumnos, como canales de interacción, potencializadores de competencias y beneficios en la generación de conocimiento (Ver Figura 9). Son definidos como actividades educativas de acceso abierto como recursos de internet, la producción de materiales con licenciamiento abierto, repositorios, o como/de información *informediarios* en beneficio de la práctica educativa (Burgos y Ramírez, 2012).

Según Simons (2008), el uso de las NTIC ha transformado el campo de la información y de la educación misma, ya que estas hacen posible que los recursos educativos sean compartidos en forma creciente, tanto en esquemas de educación a

distancia como presenciales donde educadores y educandos construyen conocimiento de nuevas maneras y de formas propositivas.

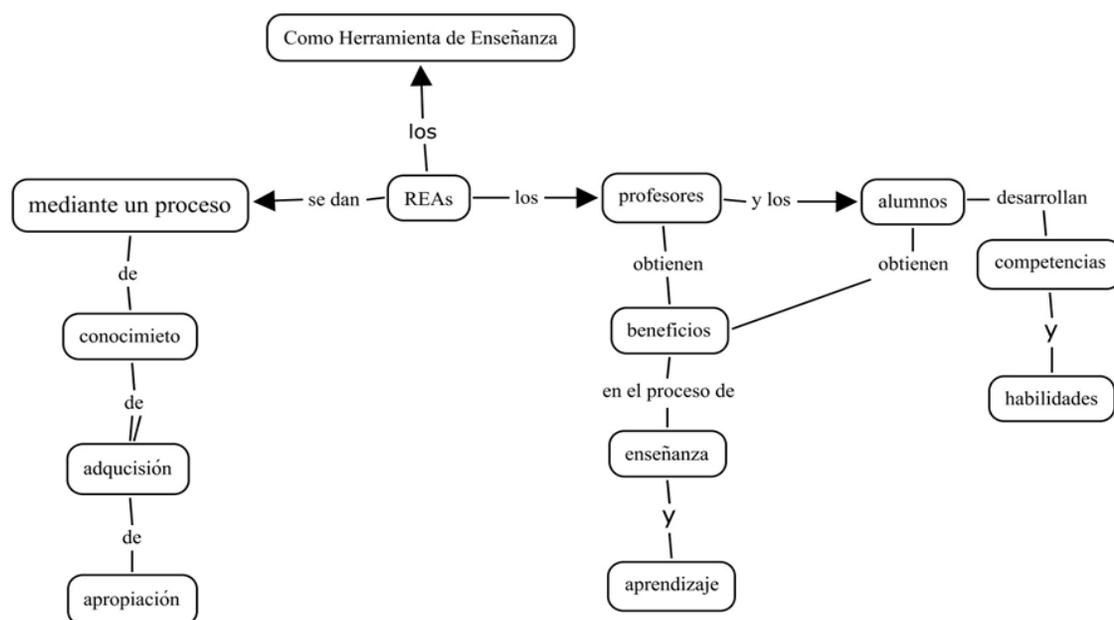


Figura 9. Recursos Educativos Abiertos (Burgos y Ramírez, 2012).

El término REA fue utilizado por primera vez en el año 2002, en un foro de la UNESCO sobre el impacto del material educativo abierto en la educación superior. Sicilia (2007), los describe como: "...materiales en formato digital que se ofrecen de manera gratuita y abierta para educadores, estudiantes y autodidactas para su uso y re-uso en la enseñanza, el aprendizaje y la investigación" (p.27). Son parte de un movimiento global que apunta al acceso abierto de la información en Internet y que ha sido denominado como "Open Access". Reciben el nombre porque es de fácil acceso, son de dominio público, con propiedad intelectual, pública, gratuita y con licenciamiento. Es decir sin restricciones a

material educativo, académico, científico o de cualquier otro tipo. Incluye principalmente artículos de investigación científica de revistas especializadas basados en *Peer Review*.

Aunque los REA son materiales y contenidos educativos ofrecidos libre y abiertamente, la autenticidad valida la calidad, sin embargo una vez que se busca y se localiza información se debe realizar un análisis para su utilización, a esto se le conoce como apropiación tecnológica (Celaya, Lozano y Ramírez, 2009). Es necesario poseer competencias digitales, es decir tener destrezas, conocimientos, habilidades y aptitudes que permiten utilizar de manera eficaz y eficiente los instrumentos y recursos tecnológicos localizados. Recordando que Internet es una red informática mundial, descentralizada, formada por la conexión directa entre computadoras u ordenadores mediante un protocolo especial de comunicación, pero no todas sus páginas son confiables.

Debido a que hay gran cantidad de información es necesario ser cuidadoso en cuanto a la propiedad intelectual que es el reconocimiento de un derecho particular en favor de un autor u otros titulares de derechos, sobre las obras del intelecto humano (Celaya et al., 2009).

El docente como guía y facilitador del conocimiento debe poseer competencias para la integración de REA en su labor, pero además debe intervenir en la producción, selección, búsqueda e integración de y en repositorios y conectores.

2.8.2. REA con tecnología. El quehacer formativo debe buscar enriquecer los ambientes de aprendizaje para una mejora educativa, el uso de tecnologías e Internet son herramientas de gran ayuda. El docente debe investigar información que potencialice la apropiación de conocimientos.

En el campo de la enseñanza-aprendizaje de lengua extranjera el uso de materiales con propósitos pedagógicos puede ser de gran utilidad. Los REA se encuentran disponibles en una vasta red para todas las áreas del saber. Influyen en la motivación de aprendizaje y en la creatividad de uso de la lengua. Fomentan el desarrollo de las cuatro habilidades básicas en un idioma: la gramática, lectura, escritura y la comunicación oral. Aunado a ellas, también el desarrollo de competencias tecnológicas es evidente.

El uso de REA, debe responder a las necesidades pedagógicas, implica poner en práctica habilidades de búsqueda, uso de los recursos, la alfabetización digital y el manejo de la información.

2.8.3. Ambientes de aprendizaje con REA. La finalidad de la investigación educativa es buscar aciertos que puedan mejorar la enseñanza de acuerdo a las necesidades y retos de la sociedad actual. Este proceso generalmente se ve concebido por expertos en la materia, fuera del salón de clases y en asumir que se llevan años para la realización de ciertos cambios. Sin embargo no es tarea de un observador sino del docente mismo “Mientras enseño continuo buscando, indagando. Enseño porque busco, porque indagué, porque indago y me indago. Investigo para comprobar, comprobando intervengo, interviniendo educo y me educo. Investigo para conocer lo que aún no conozco y comunicar o anunciar la novedad (Freire, 2004, p. 14)”. En esta continua indagación docente, el uso de la tecnología como herramienta y el internet como manantial de recursos, con la creatividad del profesor se logrará de la práctica educativa sea propicia en cualquier rama, y por ende en el aprendizaje de segunda lengua.

El maestro debe ser investigador, saber dónde y cómo indagar, innovar en su labor, compartir y divulgar los nuevos conocimientos, e implementar el cambio. Dick y Carey

(1996, mencionados en García, 2006) argumentan que para seleccionar información se deben tener en cuenta el contexto de aprendizaje, los objetivos, contenidos y perfil de los estudiantes y la disponibilidad de recursos.

Los medios considerados de mayor utilidad en el aprendizaje virtual y presencial de inglés son: los impresos, recursos audiovisuales, de exposición, proyectados, audio, montajes audiovisuales, cine, televisión, videos, soporte informático e Internet (Ramírez y Burgos, 2011). Resulta retador diseñar y utilizar materiales de acuerdo al perfil de los estudiantes, capaces de motivar, transmitir eficazmente la información, aclarar dudas, mantener diálogo con y entre alumnos, orientar, establecer recomendaciones, controlar y evaluar los aprendizajes.

2.8.4. El portafolio como herramienta de aprendizaje. El portafolio ha sido definido como muestra de evidencias y resultados de logros profesionales. También considerado como una técnica para mejorar en el proceso de aprendizaje académico y profesional, ya que es recurso para que el estudiante muestre, comprenda y reflexione sobre sus aprendizajes. Es un informe o expediente que el estudiante realiza a manera de autoaprendizaje y donde el docente evalúa e interactúa en el proceso. Se considera también como una forma de evaluación basada en competencias y autoaprendizaje (Cebrián, 2008 y Díaz y Heredia, 2012).

A diferencia de esta herramienta el e-portafolio o PE es soportado de manera virtual. Entre sus principales características (Alawdat, 2013; Barret 2000; Cole, et al., 2000 y Díaz, Romero y Heredia, 2012) en el beneficio educativo son:

- Supervisión más personalizada

- Con una visión constructiva del aprendizaje.
- Interés por el aprendizaje basado en competencias y por la solución de problemas en contextos reales.
- La comunicación, la reflexión y el autoaprendizaje.
- Con capacidad de soporte de contenido multimedia, así como el aprendizaje continuo y para la vida.
- De fácil acceso tanto para el usuario como para pares, docentes y público.
- Promueven el aprendizaje en un contexto social.
- Son una alternativa como herramienta electrónica en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Motivan al estudiante en el aprendizaje autónomo.
- Proveen de oportunidades para reforzar habilidades de aprendizaje, autoevaluación y la intercomunicación.

Todas estas características utilizadas y explotadas adecuadamente por el docente harán del PE una herramienta eficaz con grandes beneficios en la práctica educativa. Dependiendo de la función del aprendizaje hay diferentes tipos de portafolios y formatos. Académicos, grupales, públicos, privados, de aprendizaje, de trabajo, por mencionar algunos. Los formatos pueden ser a lápiz y papel y digitales. A los digitales, se les asignan otros términos: PE, digitales, basados en la red, basados en plataformas, y basados en tecnología. (Alawdat, 2013; Barret 2000; Cole, et al., 2000 y Díaz, Romero y Heredia, 2012).

Para propósitos de este trabajo de investigación se define como PE, considerado por Díaz y Heredia (2012) como trabajo o trabajos académicos realizados por el alumno durante un curso o ciclo donde pone en evidencia el aprendizaje logrado de forma gradual.

La efectividad de un portafolio de aprendizaje se medirá en base a la instrucción, se enfoca en la evaluación de múltiples dimensiones de conocimiento, es elaborado conforme al contexto disciplinar, la evaluación es basada en competencias, refleja trabajo colaborativo entre docentes y alumnos (Díaz y Heredia, 2012).

2.8.5. La Plataforma Prezi. Esta herramienta es una aplicación multimedia de acceso abierto y restringido para la elaboración de presentaciones en formato electrónico. Cuenta con diferentes funciones y la posibilidad de diseño conforme a propósitos por ejemplo; personales, educativas, de negocios, grupales por mencionar algunas.

Las funciones de esta aplicación en línea son similares a aquellas de Microsoft Office PowerPoint o de Impress de LibreOffice. Las variaciones son que esta plataforma soporta contenido multimedia con uso de la Web. Entre las características que resaltan se encuentran: la posibilidad de organización de información y edición, la medida y posición de objetos así como un fácil manejo de estos, la obtención de una ruta de navegación, presentación en línea y fuera de esta (realizando la descarga).

Tiene sus inicios en el 2009 y entre sus fundadores están Peter Arvai, Péter Halácsy, Ádám Somlai- Fischer.

2.8.6. Investigaciones. Son variados los estudios que se han realizado en relación con elementos y herramientas en mejora de práctica educativa con portafolios electrónicos como algunos que a continuación se mencionan.

Un ejemplo en específico es la utilización del “Eduportafolio” como herramienta de enseñanza-aprendizaje de una segunda lengua. En *Eduportfolio: a tool for second language teachers* Collin y Karsenti (2010) los autores presentan las ventajas del PE en comparación al portafolio en papel, estudio llevado a cabo durante un programa de formación para maestros en la Universidad de Montreal. La investigación presenta resultados cualitativos y cuantitativos, los instrumentos utilizados fueron un cuestionario en línea y entrevistas semiestructuradas. Las categorías de estudio identificadas son: motivación en utilización de PE y sobre la percepción individual y colaborativa. Estos instrumentos muestran evidencia pedagógica de que la integración del “Eduportafolio” fue eficaz para la adquisición de una segunda lengua en los maestros en formación, también se perciben como herramientas individuales más que para trabajo colaborativo.

Otro trabajo relacionado es sobre la implementación del PE como método de enseñanza, aprendizaje y evaluación. En *La evaluación de competencias complejas: la práctica del portafolio* Barbera (2005) intenta dar a conocer el sentido práctico así como su difusión. La autora reconoce la complejidad sobre evaluación y sobre la importancia como método evaluativo. Esto dado que mediante los PE se identifican diferentes procesos complejos como habilidades metacognitivas donde el alumno además de reflexionar sobre su propio aprendizaje y poner en práctica procesos creativos, este a su vez promueve hábitos sociales. La autora concluye que, el portafolio tiene un potencial evaluativo importante por los diferentes procesos reflexivos llevados a cabo como lo es

el pensamiento creativo, pero que es necesario prever y evitar todos los aspectos posibles que causen tensión en la elaboración de estos. Recomienda que independientemente del propósito del portafolio se delimite lo que se quiere elaborar con estos, una adecuada orientación, normas claras de elaboración que correspondan al desarrollo de diferentes capacidades.

Con el afán de proveer al alumno de herramientas que promuevan un aprendizaje significativo con una adecuada explotación de la tecnología un estudio similar es; *Relaciones entre aprendizaje, cognición, y tecnologías en la construcción del e-portfolio* de Blanch, S., Fuentes, M., Gimeno, X., Gonzalez, N., Rifá, M. y Santiveri, N. (2009) Los objetivos que los autores plantaron fueron: reflexionar sobre la función docente en educación superior, repensar los procesos evaluativos con el uso de portafolios, promover su difusión y el intercambio de experiencias. El estudio es descriptivo con análisis cualitativo de los resultados, utilizaron un cuestionario y dos entrevistas como instrumentos. Las categorías identificadas, fueron el aprendizaje, la cognición y la tecnología. Los resultados mostraron que el uso de portafolios evidencia la relación entre aprendizaje, cognición y uso de tecnologías. Que los alumnos son capaces de identificar objetivos y su logro. La elaboración de PE permitió al estudiante relacionar y sistematizar contenidos y hacer un análisis crítico. También que el uso de las NTIC facilita las relaciones interpersonales, dialogo, debate, intercambio y gestión de información. Además los autores argumentan que el diseño, elaboración, evaluación, presentación y análisis retrospectivo de los estudiantes les permitió consolidar aprendizaje. Y finalmente también que su incorporación promueve la creación de procesos formativos y complejos como fomento de autoaprendizaje con la tecnología

como facilitadora en el proceso.

Sobre uso de redes sociales y el desarrollo de textos escritos en una segunda lengua se encuentra el estudio de *Effectiveness of Facebook Based Learning to Enhance Creativity Among Islamic Studies Students By Employing Isman Instructional Design Model*. El objetivo de este fue examinar la efectividad del modelo instruccional en el desarrollo de la educación Islámica basado en *Facebook* para promover la creatividad entre estudiantes de estudios islámicos de nivel secundaria en Malasia. Alias, N., Siraj, Saedah., Khairul, M. y Hussin, Z. (2013) usaron como instrumentos un cuestionario para medir logros, el test de Creatividad de Pensamiento Creativo de Torrance (1994) para medir la creatividad en un antes y un después, en versiones verbal que se enfoca en el pensamiento creativo con palabras y en versión de figura con enfoque en el pensamiento creativo con figuras. El estudio comparó resultados usando análisis de la varianza ANOVA entre dos grupos uno llamado “*treatment group*” el cual fue instruido por medio de *Facebook* y el otro “*control group*” en el sistema tradicional. Las categorías de estudio fueron la creatividad en la escritura y en la resolución de problemas. Con el análisis ANOVA los autores encontraron que hubo diferencias significativas basadas en logros sobre creatividad, que el aprendizaje por medio de *Facebook* fue efectivo en el fomento a la creatividad y que el modelo instruccional Isman fue implementado exitosamente en el diseño y desarrollo del aprendizaje por medio de esta red social.

Una investigación con la variable de inglés como segunda lengua y el uso de portafolios electrónicos, es *Using E-portfolios and ESL Learners*. Se llevó a cabo con 11 estudios empíricos durante dos años en la utilización de portafolios electrónicos como

herramientas en la adquisición de la lengua, reemplazando así a los portafolios en papel. Se buscó evidenciar si el uso de PE tenía una influencia en el desempeño académico del alumno. Las categorías de estudio identificadas son: aprendizaje, competencia del idioma y evaluativa y habilidades técnicas. Este trabajo se llevó a cabo por medio del método de investigación mixto; Alawdat (2013) que el usar PE ayuda en el desarrollo de habilidades de lectura, escritura, desempeño oral, y habilidades técnicas. Que el uso de PE promueve el desarrollo del idioma, que enseña en la evaluación tanto del alumno como del profesor. Más beneficios con PE son los ecológicos, la edición y modificación de información se logra más fácilmente de acuerdo a las necesidades de los lectores.

Un trabajo más sobre uso de PE es *Diseño Tecno pedagógico de portafolios electrónicos de aprendizaje: una experiencia con estudiantes universitarios*. Díaz, F., Romero, E. y Heredia, A. (2011) sustentan su estudio en el enfoque de enseñanza situada y evaluación auténtica. Los autores realizaron el estudio con 18 alumnos de la carrera de psicología de la UNAM buscando como objetivos que los alumnos reflexionaran sobre su formación, análisis y evaluación de sus trabajos y que aprendieran a diseñar su propio portafolio. Los instrumentos utilizados fueron rubricas para evaluación, autoevaluación y la coevaluación así como información obtenida de una sesión plenaria. Las categorías de estudio identificadas; el proceso reflexivo, metáforas de la e-portafolio así como la evaluación sobre aspectos de lenguaje y aspectos técnicos en el manejo de la tecnología. Los resultados evidencian procesos de recuperación y análisis de la propia identidad de los estudiantes, sobre incidencias significativas sobre su formación, principales logros académicos. Sobre evaluación también aporta evidencia

como instrumento de reflexión y análisis de los estudiantes así como instrumento para la introspección, la reflexión y el crecimiento personal y académico.

Sobre aprendizaje de inglés con herramientas tecnológicas se encuentra el trabajo de *Uso de las TIC para el aprendizaje de inglés en la Universidad Autónoma de Aguascalientes*. Los objetivos principales: obtener información y opinión de los estudiantes por medio del cuestionario en línea acerca de la introducción de TIC en el aprendizaje de inglés, opinión sobre las TIC disponibles en su institución, así como encontrar qué habilidades en el idioma son las más desarrolladas con TIC. Las categorías de estudio fueron el uso de las TIC y la habilidad comunicativa atendida con las TIC. Arteaga (2011) encontró por medio de las encuestas que el alumno por su propia cuenta e iniciativa recurre al uso de tecnología propia más que acudir al aula de medios. El alumno define como adecuado este centro por su infraestructura más sin embargo la asistencia es poca. Los datos evidencian que la utilización de la *Web* es sobre practica de habilidades de lectoescritura.

Un trabajo en relación con la creatividad y cambio, es el proyecto *Creanova; Creatividad e Innovación: Claves para intervenir en contextos de aprendizaje*. El objetivo principal de este proyecto fue identificar y comprender los factores y condiciones necesarios para mejorar competencias creativas y la promoción de la cultura de la creatividad en ámbitos laborales y de formación profesionales. Fernández, I., Eizaguirre, A., Arandia, M., Ruiz, P. y Ezeiza, A. (2012) utilizaron el estudio de casos en el país Vasco y técnicas cuantitativas y cualitativas. Por medio de cuestionarios y entrevistas se encontró que la creatividad es favorecida con los elementos de necesidad, libertad, interacción y entorno. También se encontró que hay impacto en el uso de

ciertas estrategias educativas del proyecto en el desarrollo de la creatividad como parte del aprendizaje y la identificación de potencial creativo así como su desarrollo.

Capítulo 3. Metodología

Una vez descrito el planteamiento de la investigación y desarrollado el marco teórico, ahora es importante describir la parte activa, la puesta en acción del proyecto. En este capítulo se describe el método utilizado, los participantes e instrumentos y la recolección de datos.

Taylor y Bogdan (1990) señalan que la metodología cualitativa se refiere a la investigación que produce datos descriptivos. Sus principales características de ser una metodología interpretativa, fenomenológica y enfocada a construir realidades de interacción con el mundo social permiten adecuarse a la presente investigación.

Esta investigación es de naturaleza descriptiva dado que se construye en un contexto social con el objetivo de llegar a conocer la relación entre las variables de PE e identificación de elementos creativos. El trabajo pretende identificar elementos creativos en textos en inglés, su elaboración y diseño en PE como REA y su compartición por medio de *Facebook*. Los instrumentos permitirán identificar elementos creativos, así como la percepción de los estudiantes como experiencia de aprendizaje en el uso de NTIC, elaboración y compartición de PE.

El diseño de la presente investigación es de tipo cualitativo, caracterizado de acuerdo a Merriam (2002) por su enfoque en el significado y la comprensión así como proceso inductivo rico en descripción. De esta forma se pretende hacer un análisis e interpretación de la utilización de REA como medios innovadores en el proceso de enseñanza-aprendizaje de inglés como segunda lengua. El fin es describir la relación

entre las variables que son: elementos de creatividad en la redacción de textos escritos en inglés y en la elaboración de PE.

3.1. Método de investigación

El propósito de esta investigación pretende; Identificar elementos de creatividad en Portafolios Electrónicos y en la comunicación escrita en inglés. Se hará uso de REA como medio y herramienta que facilitan al estudiante un aprendizaje, específicamente se busca describir la capacidad creativa y comunicativa de los alumnos a por medio de PE, así como su organización y compartición en redes sociales. A fin de explicar en qué medida estos recursos de enseñanza, difunden y desarrollan en el alumno el gusto y el uso de la tecnología del conocimiento en el aprendizaje de inglés.

El investigador, siendo uno de los instrumentos principales describirá de manera específica como construyó la realidad, el significado atribuido a sus experiencias, proveerá de teorías e hipótesis sobre el nuevo significado construido a medida que desarrolle las observaciones. Los hallazgos encontrados mediante este proceso dotarán de significado y de una mejor comprensión a la práctica educativa en el campo de segunda lengua utilizando PE.

3.1.1. Enfoque. Para propósitos de esta investigación se hace uso del enfoque fenomenológico por su énfasis en la interpretación, éste se basa primordialmente en la experiencia subjetiva del individuo para describir los significados de las experiencias vividas con respecto a un fenómeno (Valenzuela, 2012). El investigador interactúa con la realidad que estudia usando instrumentos para comprender el fenómeno y dar voz a los participantes.

El objeto de estudio a identificar a través de la puesta en práctica de la utilización de REA, los elementos creativos en la elaboración de textos escritos en inglés y en la elaboración de PE, así como identificar la experiencia de aprendizaje que los alumnos obtuvieron al elaborarlos. Es por ello que la observación será en el entorno natural donde toman sus clases, a fin de comprender la experiencia humana en contextos específicos. Berger y Luckman (1972) dicen que la realidad se construye a través de las interacciones sociales. Guba y Lincoln (1994) argumentan que hay un número infinito de construcciones por lo tanto hay múltiples realidades.

Valenzuela (2012) menciona que existen dos tipos de observación en la investigación cualitativa: la estructurada y la naturalista. En la observación estructurada, los elementos a estudiar son establecidos con anticipación en relación con el problema de investigación. La clave de este tipo de observación de acuerdo a Giroux y Tremblay (2004) es que no necesariamente se requiere de observar cada evento si no aspectos específicos con efectos y propósitos del problema de investigación. Esta teoría es aplicable para este proyecto dado que no se pretende observar o evaluar todas las prácticas posibles en un salón de clases de segunda lengua, sino únicamente las variables de creatividad en textos escritos, uso de PE. El formato de la observación de PE con estas características se puede observar en la sección de apéndices (Ver Apéndice 4).

Existen diferentes grados de involucramiento en la observación, como: la no participación, la pasiva, la moderada, la activa y la participación completa (Spradley, 1980). En este estudio se optó por la participación moderada, en ella se requiere mantener un balance entre los roles de dentro y de fuera y equilibrar el involucramiento. Las ventajas de este tipo de información son: se obtiene una descripción sobre las

experiencias con los informantes de primera mano, los eventos son registrados en el momento que ocurren y se pueden identificar eventos poco usuales Spradley (1980).

Freire (2004) propone hacer de la práctica pedagógica toda una experiencia de observación con rigor metodológico, ejercitar un pensamiento crítico el cual se dará en todo momento mientras el docente tenga esta voluntad.

3.1.2. Fases de la investigación. Para llevar a cabo una investigación, se retoma a Valenzuela (2012) quien propone las siguientes fases:

3.1.2.1. Fase 1 Selección del tema. Se consideraron las necesidades pedagógicas y la de los alumnos, buscando encontrar alternativas para mejorar la enseñanza y aprendizaje del inglés como segunda lengua a través herramientas tecnológicas. Se procedió a indagar recursos innovadores, considerando que los REA pueden utilizarse tanto en el salón de clase como en casa de manera permanente y continua, y al mismo tiempo fueran compartidos con otros. De esta manera se identificó el tema de investigación, y se optó por la utilización de PE.

3.1.2.2. Fase 2 Selección del contexto. Una vez teniendo identificado el problema, se solicitó el permiso para realizar la investigación en la institución pertinente, la carta se puede observar en el Apéndice 1. Fue necesario tener algunas sesiones con los directivos de la institución acerca del desarrollo de la investigación, se tomaron acuerdos sobre la facilitación de documentos institucionales, actividades procedimentales, compartición de información y se firmó el acuerdo de confidencialidad.

3.1.2.3 Fase 3 Participantes e investigador como instrumentos. Para llevar a cabo la selección de los participantes, no se dio una selección al azar, se trabajó con grupos de acuerdo a la decisión de los directivos conforme a disponibilidad y funcionalidad de

la institución, es por ello que se usó la técnica muestro no probabilístico, conocido como intencional (Valenzuela, 2012). Todos los alumnos inscritos en los cursos English 5, English 5 (2), English 11 y English 14 se tomaron en cuenta para la participación del proyecto, en los meses de Enero a Febrero 2014 (Ver Tabla 1).

Tabla 1
Número de cursos y alumnos Enero-Febrero 2014

<i>Cursos Enero</i>	<i>Número de alumnos</i>	<i>Cursos Febrero</i>	<i>Número de Alumnos</i>	<i>Horario</i>
Curso 5 (E5)	9	Curso 14 (E14)	8	7:00-8:30
Curso 11 (E11)	12	Curso 5 (E5)	5	9:00-10:30

3.1.2.4 Fase 4 Procedimiento. Se llevó a cabo una búsqueda exhaustiva de REA con el propósito de identificar cuál sería viable para ponerse en práctica en el salón de clase y que pudieran fomentar aprendizaje creativo, continuo, innovador, desarrollar habilidades comunicativas en el idioma, que transformaran las capacidades, generara conocimiento y les permitieran a los estudiantes continuar aprendiendo de forma permanente y autodidacta.

Una vez hecha la búsqueda de REA y que cubriera los requisitos anteriores, fueron seleccionados los PE, se adaptaron para su utilización en el salón de clase de acuerdo a la metodología de la escuela, el programa a cubrir, las necesidades pedagógicas y las necesidades del alumno.

Desde el inicio del curso se hizo uso de la pantalla LSD con la ayuda de la

computadora portátil para enriquecer la clase a través de imágenes para reforzar el vocabulario, videos multimedia y presentaciones en *Power Point*. Esto sirvió de ejemplo y modelo para que los alumnos diseñaran PE y texto en inglés de forma electrónica (Ver Apéndice 3).

3.1.2.5 Fase 5 Práctica. En la institución, a los alumnos se les da una orientación el primer día del curso, sobre cómo serán evaluados, asistencias, oportunidades de recuperación de clases, facilidades, etc.

A los grupos que formaron parte de esta investigación, se le comentó que realizarían tres PE para la lección D de sus cursos, los cuales no se considerarían para su promedio final. Que utilizarían *Prezi* para la elaboración de los mismos y para ello recibirían asesoría en la elaboración de textos, pero que trabajarían de forma autodidacta en la explotación de plataforma para la elaboración de los PE. Para ello era necesario que abrieran una cuenta *Prezi*, explorar la plataforma y agregar al profesor como contacto en *Facebook* para que a su vez este le añadiera y se creara un grupo.

Una vez seleccionados los PE, como REA, fueron diseñados por los alumnos durante Enero y Febrero del 2014. Desde el inicio del curso se utilizaron elementos y prácticas con tecnología de manera que no se había hecho antes. De las lecciones A, B y C se trabajó con el desarrollo de habilidades auditivas, uso de vocabulario y conceptos gramaticales. La información cubierta por curso se observa en la tabla 2.

Tabla 2
Información cubierta por curso y unidad.

Curso y nivel	<i>Grammar concept</i>	<i>Vocabulary</i>	<i>Conversation Strategy</i>
4 básico	<i>Simple present & Present of Be</i>	<i>Clothes, food & weekend activities</i>	<i>Starting a conversation</i>
Unit 1			
Unit 2	<i>Verbs with to and _ing</i>	<i>Music-hobbies</i>	<i>Saying “no” in a friendly way / Really</i>
Unit 3	<i>Simple Present and Present Continuos</i>	<i>Aches and pain</i>	<i>Encouraging people to talk.</i>
11 Intermedio	<i>Subject and Object Relative Clauses</i>	<i>Phrasal verbs</i>	<i>Softening comments</i>
Unit 7			
Unit 8	<i>Wishes in the past</i>	<i>Dilemas</i>	<i>Giving advice</i>
Unit 9	<i>Qs within sentences</i>	<i>Separable Phrasal verbs</i>	<i>Giving different opinions</i>
14 Avanzado	<i>Be supposed to</i>	<i>Get expressions</i>	<i>Checking understanding</i>
Unit 4			
Unit 5	<i>The passive of modal verbs</i>	<i>Crime and punishment</i>	<i>Organizing your views</i>
Unit 6	<i>The past perfect</i>	<i>Superstitions</i>	<i>Making your meaning clear</i>

La lección D se enfoca al desarrollo de las habilidades de lectoescritura. Para trabajar el texto en inglés se estableció una pregunta donde los alumnos al contestarla desarrollarían un escrito. El tema de la lectura de la lección fue en relación a la unidad, como se presenta a continuación (Ver Tabla 3).

Para mostrar un ejemplo, el profesor presentó un PE usando gramática, vocabulario y estrategias de conversación, con la plataforma *Prezi*. De esta manera haciendo uso de elementos creativos y de multimedia se les explicó acerca de las funciones sobre compartición de información por medio de *Facebook* y se les invitó para que una vez que hubiesen creado, subieran y compartieran los PE en su grupo en la red social antes mencionada. Cabe señalar que se crearon 3 direcciones, una para cada curso.

Una vez una que se compartieron los PE, los alumnos leyeron y comentaron el trabajo de sus compañeros.

Tabla 3
Temas y preguntas a desarrollar para elaboración de textos en inglés por curso.

Curso y nivel	Preguntas para desarrollar texto en inglés		
	P1	P2	P3
5 básico	<i>U1-Getting to know you</i>	<i>U2-Leisure activities</i>	<i>U3-Healthy lifestyle</i>
	<i>How to article.</i>	<i>My hobbies</i>	<i>How do you cope with stress?</i>
11 intermedio	<i>U7 Relationships</i>	<i>U8 Tech Savy</i>	<i>U9 Regrets</i>
	<i>My best friend</i>	<i>Do's and Dont's for technology</i>	<i>What would you do if you had your life to live over?</i>
14 avanzado	<i>U4- Social life</i>	<i>U5-Problem Solving</i>	<i>U6 Strange events</i>
	<i>Life as an itrovert or an extrovert?</i>	<i>Should cam-phones be banned?</i>	<i>Amazing stories</i>

En el mismo proceso de compartición de los PE, se llevó a cabo el análisis de los comentarios obtenidos en las redes sociales mediante celdas de observación. Merriam (2008) propone considerar: el contexto, los participantes, las actividades e interacciones, la frecuencia y duración, los factores sutiles, el comportamiento del investigador. Para el registro de esta información se elaboró una rejilla de observación con elementos pertinentes al proyecto (Apéndice 4).

3.1.2.6. Fase 6 Colección de datos. Se llevó a cabo la recolección de los datos con las siguientes herramientas pertinentes: documentos de evaluación institucional (Cuestionario de Experiencia Académica), rejilla de observación, cuestionario sobre

utilización de PE con escala tipo Likert y 2 Rúbricas, una que evalúa el PE con elementos creativos y la otra los textos escritos (Ver Apéndice 4).

3.1.2.7 Fase 7 interpretación de resultados. Una vez coleccionados los datos y clasificados se hizo una reducción de la información para el análisis de resultados, se obtuvieron las siguientes categorías:

- Elementos de creatividad en los PE
- Cumplimiento de elaboración de los PE
- Elementos creativos en los textos escritos
- Experiencia de aprendizaje que los alumnos obtuvieron al elaborar PE
- Análisis del Cuestionario de Experiencia Académica

Se llevó a cabo la triangulación de la información para sustentar los resultados y se procedió a las conclusiones.

3.2. Población y selección de la muestra

El objeto de estudio fue la incorporación de PE, como recurso de REA, que permitieran poner evidencia la elaboración de textos escritos en inglés y el desarrollo de la creatividad. Donde los alumnos que conformaron la muestra crearon y compartieron PE, para evidenciar las variables antes descritas.

Hay siempre una razón sobre la selección de las unidades de análisis es decir, un propósito (Creswell, 2007; Miles y Huberman 1994; Patton, 2002). Los alumnos que conformaron la muestra obedeció a la accesibilidad que el investigador tuvo con la población, ya que es su maestro, permitiéndole analizar el fenómeno de primera mano (Valenzuela, 2012). Otro propósito de esta selección, es la disponibilidad tecnología que

tienen los alumnos tanto en la institución como hogar teniendo como objetivo una explotación adecuada de ésta en beneficio del aprendizaje de inglés. Entre las características más importantes de la muestra fueron la capacidad para desarrollar textos escritos, cierto nivel académico de inglés y habilidades tecnológicas como uso de computadora e Internet.

3.2.1. Población. Aunque en la escuela se ofrecen cursos de inglés para niños, adolescentes y adultos para propósitos de esta investigación, se trabajó con los cursos *English Path* (básico- intermedio) y *English Plus* (avanzado) que son clases para “adultos” donde ya existe el desarrollo de la habilidad escrita en el idioma. En estos grupos las edades variaron entre los 13 y 34 años. El nivel de conocimiento y experiencia de la utilización de medios tecnológicos es evidente en esta edad y cuenta con la posibilidad de desarrollar habilidades comunicativas de manera escrita.

Los grupos con los que se trabajó, el programa a seguir con la lección de lecto-escritura en inglés y cierto grado de habilidades creativas permitieron viabilidad en la investigación ya que estos elementos son importantes en el análisis del fenómeno del desarrollo de las capacidades creativas en inglés con uso de tecnología e Internet.

3.2.2. Muestra. La muestra representa una parte de la población de estudio. En esta investigación se hizo uso de una técnica de muestro no probabilístico, conocido como intencional (Valenzuela, 2012). El investigador no eligió a los integrantes de la muestra al azar, se siguieron ciertos criterios subjetivos: se dieron en función de los cursos para adultos asignados por los directivos y la accesibilidad del investigador a los grupos: curso 5 y 11 en el mes de Enero y un curso 5 y 14 en el mes de Febrero de 2014. Como se especifica en la tabla 4 quedando en total 31 alumnos.

Tabla 4
Muestra

<i>Cursos Enero</i>	<i>Número de alumnos</i>	<i>Cursos Febrero</i>	<i>Número de Alumnos</i>	<i>Total</i>
Curso 5 (E5)	9	Curso 14 (E14)	8	
Curso 11 (E11)	12	Curso 5 (E5)	5	
<i>Total</i>	<i>21</i>		<i>13</i>	<i>31</i>

3.3. Marco contextual

La institución donde se desarrolló la presente investigación está localizada en Xalapa, estado de Veracruz. Es una de 8 escuelas de enseñanza de inglés como segunda lengua en el estado, específicamente en las ciudades de Minatitlán, Coatzacoalcos, Córdoba, Orizaba, Boca del Río, dos institutos en Veracruz y dos en la capital.

La empresa abrió sus puertas en 1987 en esta ciudad bajo un nombre comercial diferente (Harmon Hall), en el 2010 decide separarse y crear la marca reconocida hasta el día de hoy *The Institute*. El propósito del cambio fue el de “cambiar para mejorar”. Los cambios inmediatos fueron el rediseño de los programas académicos, la apertura de un mercado dirigido a niños desde los cuatro años de edad, el logro de convenios con instituciones internacionales reconocidas en el campo como: *International House*, *Cambridge ESOL*, *Educational Testing Services* y *Cambridge Michigan Language Assessment* logrando así incrementar la oferta de exámenes de inglés internacionales estandarizados.

La escuela está ubicada en una zona céntrica de fácil acceso. Cuenta con estacionamiento propio, dos edificios de dos plantas, con 14 salones y un centro de medios. En la entrada principal se encuentra la dirección, el área de recepción y dirección académica.

En la institución se imparten cursos de lengua de niveles básico, intermedio y avanzado, además de certificados (Ver Tabla 5 y 6). La metodología manejada en el instituto es comunicativa, orientada a la expresión y a la funcionalidad de utilizar el lenguaje en contextos de la vida real.

Tabla 5
Cursos de inglés en The Institute

Curso	Programa	edades
Niños	<i>Little learners</i>	4-6
	<i>Kids club</i>	7-10 años
Adolescentes	<i>Teenstitute</i>	11-13 años
Adultos	<i>Breakthrough</i>	
	<i>Fundamental</i>	
	<i>Threshold</i>	
	<i>English Fitness A y B</i>	
	Preparación <i>TOEFL</i>	

La escuela ofrece dieciséis cursos para adultos con cuatro niveles, con una duración de cuatro semanas. Los grupos pueden estar conformados de 1 a 20 alumnos, en promedio oscilan entre 7 y 10 estudiantes. La presente investigación se llevó a cabo en los meses de Enero y Febrero del 2014 temporada con una población relativamente alta.

Tabla 6
Certificaciones en The Institute

Examen	
<i>PET</i>	<i>Preliminary English Test</i>
<i>KET</i>	<i>Key English Test</i>
<i>YLE</i>	<i>Young English Learners</i>
<i>IELTS</i>	<i>International English Language Testing Service</i>
<i>Toefl ITP y Toefl i BT</i>	<i>Test of English as a Foreign Language</i>
<i>ECCE</i>	<i>The Examination for the Certificate of Competency in English</i>
<i>FCE</i>	<i>First Certificate in English</i>
<i>TKT</i>	<i>Teaching Knowledge Test</i>

El criterio de evaluación en la institución, es un método estandarizado para todas las escuelas del corporativo: 40% en examen final escrito (opción múltiple), 40 % en examen final oral, 10 % en desempeño en el salón de clase y 10 % de asistencia.

3.4. Instrumentos de recolección de datos

Con el fin de recabar información de acuerdo al tipo de metodología cualitativa, los instrumentos utilizados en esta investigación fueron: la observación de PE, documentos de la institución (Cuestionario de Experiencia Académica), Cuestionario sobre utilización de PE, Rúbricas para identificar elementos de creatividad en PE y Rúbricas de evaluación de textos escritos en inglés.

La función de los instrumentos es la de ver contextos y comportamientos, preguntar y escuchar a los participantes, los utilizados son en base a la decisión del

investigador los cuales ayudarán a contestar las preguntas de investigación (Valenzuela, 2012).

3.4.1. La observación. Definida como una técnica de recolección de datos con el propósito de describir eventos, situaciones y comportamientos, mediante el registro visual y con artefactos (Marshall y Rosman, 1999; Taylor y Bogdan, 1987). Esta técnica fue aplicada en la investigación dado que se pretendió observar y recolectar información sobre el cumplimiento de elaboración de los PE por parte de los alumnos.

En el presente estudio se aplicará la observación estructurada moderada. Es estructurada ya que se establecieron las variables a estudiar, en la elaboración de PE y la creatividad en su construcción. Es moderada, ya que investigador guio a los alumnos en el uso de *Prezi* y la integración de ellos en los grupos de Facebook, así como en la elaboración de textos escritos en inglés, manteniendo un balance entre sus roles de maestro e investigador. La rejilla de observación de ubica en el Apéndice 4.

3.4.2. Documentos. Estos son definidos como cualquier tipo de material generalmente escrito de donde se obtiene información de primera mano. Sus ventajas son: proporciona el lenguaje y palabras de los informantes, se puede tener acceso a estos cuando se requiera y son evidencia escrita (Merriam, 2009; Bogdan y Biklen 1992; Creswell 2007). También son definidos como registros escritos, visuales y digitales que son pertinentes al estudio (Merriam, 2009).

Se utilizó un solo instrumento de la institución conocido como Cuestionario de Experiencia Académica, el cual se aplica al término de cada curso. A través de ello los estudiantes hacen una valoración sobre 8 aspectos:

- Inicio de clase empieza a tiempo.

- Actividades comunicativas.
- Atmósfera de amabilidad y respeto.
- Pronunciación, significado y uso del vocabulario.
- Conceptos gramaticales.
- Clase y las actividades en inglés.
- Material didáctico adecuado, suficiente y profesional.
- Calidad y contenidos de los materiales de audio y video

Cabe señalar que los únicos apartados considerados para la investigación fueron: material didáctico adecuado, suficiente y profesional, así como la calidad y contenidos de los materiales de audio y video. Dichos resultados sirvieron para triangular los resultados obtenidos en el cuestionario sobre utilización de PE.

Esta información fue solicitada desde el momento que se requirió el permiso para realización del proyecto, se proporcionó al investigador en el mes de Marzo, los resultados de las evaluaciones de Enero y Febreros 2014.

3.4.3. Rúbricas. Se definen como instrumentos que evalúan el desempeño de un estudiante y productos realizados (Simon, 2001). Estas muestran diferentes niveles de logro, hacen posible una evaluación objetiva mediante escalas de habilidades y desempeño.

Retomando las variables a observar, elementos de creatividad en la redacción de textos escritos en inglés y en la elaboración de PE. Se utilizaron dos Rúbricas para este trabajo. Ambas fueron adaptadas por Cavazos (2012) de Torrance (1974) sobre elementos de creatividad y para este estudio se consideraron también los elementos

creativos que propone Hackett (2011), se utilizó un escala de 3 a 1. Donde 3 es satisfactorio, 2 es suficiente y 3 es por mejorar (Apéndice 4).

La rúbrica de evaluación con elementos de creatividad que Torrance (1974) y Hackett (2011) tienen los 4 aspectos de un proceso creativo, los cuales se valoraron en los PE y en los textos en inglés que los alumnos de la muestra llevaron a cabo: la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y la elaboración. Cada rúbrica evaluó un PE de dos diferentes formas, identificando los elementos de creatividad en la digital con uso de tecnología y en la elaboración de textos en inglés (Apéndice 4).

Tabla 7
Temas para desarrollo de textos en inglés por curso.

	<i>P1</i>	<i>P2</i>	<i>P3</i>
Curso 5	<i>How do you cope with stress?</i>	<i>My hobbies</i>	<i>How to article...</i>
Curso 11	<i>My best friend</i>	<i>If I had my life to live over?</i>	<i>Do's and don'ts for technology.</i>
Curso 14	<i>Life as an introvert or as an extrovert?</i>	<i>A letter to the editor</i>	<i>Tell me an amazing story</i>

La rúbrica que evalúa la presentación digital de textos con uso de PE mide la evidencia de un pensamiento creativo con la generación de ideas y su profundización al dar respuesta en la resolución de problemas, confianza en sí mismo y juicio personal para construir un texto en inglés. Estas nuevas ideas elaboradas con nuevo vocabulario y expresiones adquiridas como estrategias de conversación, uso de respuestas suficientes en el “problema a resolver”, con el vocabulario de acuerdo a la unidad, expresiones y entonación adecuados. El texto desarrollado fue en respuesta a la pregunta planteada por el profesor o el tema asignado, ver pregunta en la siguiente Tabla 7.

La rúbrica que evalúa de presentación digital de PE mide los elementos creativos de un producto elaborado (Gardner, 1995), uso de las aplicaciones multimedia de la plataforma *Prezi*, características personales y herramientas que apoyarán la presentación digital del texto en inglés.

3.4.4. El cuestionario. Otro de los instrumentos más viables y utilizados en la investigación cualitativa son los cuestionarios con preguntas de una o más variables (Brace, 2008). El cuestionario sobre utilización de PE fue utilizado para identificar sobre la experiencia de utilizar PE en relación con su aprendizaje.

El instrumento contó con seis preguntas cerradas y una abierta acerca de cómo el alumno consolidó, reforzó su aprendizaje mediante la realización y compartición de portafolio (Ver Apéndice 4) En la pregunta abierta el alumno pudo externar algún comentario extra. Se utilizó un escalamiento tipo Likert con 5 categorías. Donde 5 es = Muy de acuerdo, 4= De acuerdo, 3 = Ni de acuerdo ni en desacuerdo, 2 = En desacuerdo y 1 = muy en desacuerdo (Hernández, 2010). Se utilizó un escalamiento tipo Likert como enfoque vigente para para medir actitudes; para efectos de este estudio, la reacción de los alumnos en torno a la elaboración de PE. El cuestionario fue aplicado una vez finalizado el curso en formato electrónico a través de *Facebook*.

Para dar validez a los datos obtenidos de la herramientas que se utilizaron se llevó a cabo la triangulación. Técnica que permite dar mayor credibilidad a los resultados de estudio cotejando datos, investigador y teorías. Triangular significa mostrar que tanto un resultado coincide con otro resultado obtenido, evidenciar cuando hay y porque hay diferencias (Patton, 1987).

3.5 Prueba piloto.

Como prueba piloto se pidió a tres alumnos independientes de los cursos que conformaron la muestra redactar un escrito en clase y luego en formato electrónico y lo compartieran. No se les indicó usar la plataforma *Prezi* ni alguna red social en específico para así monitorear su conocimiento sobre presentaciones electrónicas y sobre compartición de información. Una vez obtenidos los productos se registró su entrega con el formato de observación, se identificaron elementos de creatividad mediante las Rúbricas en los textos y en su presentación digital y finalmente con el cuestionario se obtuvo información por parte de los estudiantes con respecto a su experiencia de aprendizaje con PE.

Los instrumentos utilizados durante esta fase, permitieron identificar que el alumno poseía conocimientos del uso de la tecnología, que elaborar escritos dentro del salón de clase fue retador para luego diseñar una presentación electrónica. El poderlo compartir permitió identificar rasgos creativos en cada uno de ellos, a través de las rúbricas adaptadas por Cavazos (2012) de Torrance (1974).

De la misma manera el cuestionario permite identificar la experiencia de aprendizaje de que los alumnos tuvieron, fue posible procesar los datos. El proceso de observación facilitó hacer adecuaciones a las rejillas de observación, mismas que se aplicaron a la muestra del presente estudio.

3.6. Procedimiento en la aplicación de instrumentos

Taylor y Bogdan (1990) mencionan que en la metodología cualitativa se da de carácter inductivo puesto que se parte de un tema, en este caso la relación del

aprendizaje de lenguas mediante la utilización de REA. El autor menciona que entre las características de esta metodología se encuentran la participación del investigador como instrumento, flexibilidad en la propuesta, un marco teórico con una metodología adecuada para responder a la pregunta de investigación.

Con relación a la observación en la metodología cualitativa los procedimientos se determinan por el problema de investigación, aspectos específicos a observar, la confiabilidad, incidencias y la captación de eventos de la realidad en forma más profunda Valenzuela (2012). Con todos estos elementos se concluye que todas las decisiones tomadas por el investigador son desarrolladas en función del proceso y sobre la intuición de aspectos emergentes.

Esta investigación se llevó a cabo considerando la observación sistemática, (Valenzuela, 2012), hubo un acuerdo entre observantes, se definieron las variables y se contó con un formato de registro que permitió evaluar los PE. Tomando en cuenta estos elementos, el proceso se describe de la siguiente manera:

Previamente el investigador identificó las variables a observar que son: elementos de creatividad en la redacción de textos escritos en inglés y en la elaboración de PE.

Sobre los permisos, se entregó y se recibió una carta consentimiento por parte de la institución para llevar a cabo la investigación (Ver Apéndice 1).

Se estableció un formato con elementos y rejillas específicas a observar el cumplimiento de elaboración de los PE por parte de los alumnos. Se identificó la rúbrica de evaluación de los elementos creativos en el PE (flexibilidad, fluidez, originalidad, elaboración), así como la rúbrica para identificar elementos creativos en textos escritos.

Tomando en cuenta el aprendizaje como un proceso con una estrecha vinculación

entre teoría y práctica (ANUIES, 2004) y al aprendizaje significativo en relación a la información previa (Ausbel, 1963) se determinó que la lección D era la más viable para que los alumnos pudieran construir PE y textos en inglés. Los cursos se componen de 4 lecciones, con la siguiente secuencia lógica: En la lección A adquieren el aprendizaje de un concepto gramatical, lección B el vocabulario, lección C estrategia de conversación y es en la lección D donde el estudiante llega a un nivel de integración que le permite tener dominio de los contenidos temáticos del curso.

Desde el inicio del curso se utilizó la pantalla LCD y la computadora portátil, los cuales permitió al profesor usar REA en beneficio de la práctica (Ver Apéndice 3). Se incluyeron imágenes para presentar vocabulario, videos multimedia y presentaciones en Power Point para que el alumno consolidara el aprendizaje del vocabulario y estructura gramatical usados en un contexto real. Al mismo tiempo, los recursos permitieron servir de ejemplo, guía y motivación, para que los estudiantes pudieran realizar los PE y desarrollar textos escritos.

Además de guiar al alumno para sus propias presentaciones, se pretendió fortalecer y consolidar el aprendizaje del idioma, reforzando el proceso de enseñanza-aprendizaje de inglés con la incorporación de REA. El investigador, como profesor, guía y motivador (Freire 2004). El alumno como responsable en la formación de su propio conocimiento, motivador y a su vez instrumento de aprendizaje para sus pares con la información presentada en los portafolios. El investigador creó los grupos en *facebook*, para que los alumnos pudieran compartir y comentar los PE.

Una vez expuesto el tema de la lección D, se les explicó la importancia y características de un escrito en función del mensaje o propósito. Para reforzar la

comunicación escrita, los alumnos trabajaron en parejas en un ejercicio de pregunta respuesta permitiendo así obtener elementos e información que les ayudaron a elaborar su texto (Apéndice 6) Una vez que se elaboraron los escritos, el docente realizó la revisión correspondiente sobre estructura gramatical, uso de vocabulario y estrategias de conversación. Y se les motivo a que desarrollaran más ideas a fin de tener un escrito más amplio.

Una vez que se obtuvieron los textos, se explicó la elaboración y el propósito de PE, su registro en *Prezi* y sobre la exploración de la plataforma ya que esta permite diseñar presentaciones electrónicas con recursos multimedia y REA de forma creativa. Se hizo énfasis sobre el trabajo colaborativo y en redes, así como la compartición de los portafolios en la red social *Facebook* en el grupo del curso correspondiente (Ver Apéndice 6).

Los alumnos compartieron los PE, el investigador llevó a cabo las observaciones sobre el cumplimiento de elaboración de dichos productos, mediante una rejilla de observación. Posteriormente se identificaron los elementos de creatividad en los portalitos así como en los escritos a través de Rúbricas. Al final se aplicó el cuestionario que permitió identificar la experiencia de aprendizaje de la muestra, a través de un formato electrónico por *Facebook*.

Una vez aplicados todos los instrumentos se llevó a cabo la codificación para organizar y analizar los datos, lo cual permitió identificar las categorías del estudio para dar respuesta al planteamiento de la investigación. Para triangular la información, se consideró el Cuestionario de Experiencia Académica, que la institución proporcionó al investigador, a fin de conocer la experiencia de aprendizaje de los alumnos y su opinión

sobre el uso de los REA, específicamente PE. Además se retomó la teoría, los resultados de las rúbricas y de los cuestionarios, no solo para triangular datos, si no para dar validez a los resultados.

3.7. Análisis de datos

El análisis cualitativo consiste desarrollar resultados de lo particular a lo general, involucra un proceso simultáneo de análisis de datos, se da una implicación de forma recurrente, se tiene un análisis continuo e interpretativo (Valenzuela, 2012).

Los datos recolectados mediante la observación, las rúbricas y un documento, se convirtieron en instrumentos idóneos para obtener información que permitió responder la pregunta de investigación.

La forma de analizar los datos se llevó a cabo mediante un proceso sistemático con el fin de mostrar hallazgos validos en relación con la literatura, Miles y Huberman (1994) mencionan cuatro componentes de análisis: la colección, la reducción, el despliegue de datos y finalmente la obtención y verificación de conclusiones. Los cuales se describen a continuación:

A través de las rúbricas se identificaron los elementos de la creatividad en los portafolios y en los textos escritos, se aplicó el cuestionario sobre utilización de PE, se llevó a cabo la observación de cumplimiento de entrega y se solicitó el Cuestionario de Experiencia Académica. Una vez organizados los datos por fecha y curso, se vaciaron en Excel y con ello se logró la reducción de los resultados (Miles et al., 1994)

Las categorías obtenidas, permitieron dar respuesta a la preguntas y a los objetivos propuestos, con ello se logra el despliegue de los datos (Miles et al., 1994):

- Elementos de creatividad en los PE.
- Cumplimiento de elaboración de los PE
- Elementos creativos en los textos escritos
- Experiencia de aprendizaje que los alumnos obtuvieron al elaborar PE
- Análisis del Cuestionario de Experiencia Académica

De las categorías: elementos de la creatividad en PE y textos escritos se obtuvieron los siguientes rasgos: Originalidad, elaboración, Fluidez y Flexibilidad.

Para validar los datos se trianguló la información con los resultados obtenidos en los formatos de observación, las rúbricas, el documento que proporcionó la institución y la literatura. Mathison (1988), señala que se deben cotejar las diferentes fuentes de información para confirmar los resultados en una investigación.

Para la obtención y verificación de conclusiones (Miles et al., 1994), se organizó la información y se presentaron las categorías de manera gráfica. Se llevó a cabo el análisis para obtener los resultados, mismos que condujeron a las conclusiones del estudio. Se dio una explicación detallada de los pasos que se siguieron para la aplicación de las herramientas. El investigador describió los hallazgos obtenidos, lo aprendido acerca del fenómeno así como reflexiones personales sobre el trabajo de campo. Finalmente se redactaron algunas limitaciones y sugerencias en relación al proyecto de investigación.

3.8. Aspectos éticos

Todo trabajo de investigación requiere de elementos éticos a considerar como son: el conocimiento informado, privacidad, confidencialidad, la protección de los estudiantes, la autoría y la propiedad intelectual (Valenzuela, 2012).

Es posible hoy contar con una normatividad en la investigación educativa que resguarde derechos humanos como lo es el código de ética. Los elementos a resguardar de acuerdo a Valenzuela (2012) son el uso de los hallazgos de la investigación, la competencia de los investigadores y el respeto al derecho a las personas. A este respecto tanto la institución como el investigador tomaron medidas desde el inicio de la investigación a continuación descritos:

De primera instancia al obtener el permiso de la institución para llevar a cabo la investigación se solicitó firmar una carta de confidencialidad (Ver Apéndice 1).

En relación con la honestidad intelectual, Valenzuela (2012) menciona aspectos importantes que se debe cuidar como: no asumir posiciones dogmáticas, listo para enfrentar posibles problemas, mantener una posición humilde y ser persistente en el proceso. Para ello el investigador en todo momento evitó manipular los resultados, presentar datos veraces, mantener una posición justa e igualitaria con los participantes. Se trabajó de forma humilde con respecto a hallazgos obtenidos y dificultades que se enfrentaron. Otros aspectos que se cuidaron fueron el respeto por el derecho a la autoría y se tuvo extremo cuidado en la aplicación de instrumentos.

En este capítulo se explicó el método de investigación que se utilizó, justificando su uso. Se presentaron y describieron los instrumentos que permitieron dar respuesta a la pregunta y objetos del estudio. En el siguiente se dan a conocer los hallazgos obtenidos,

lo aprendido acerca del fenómeno, se hacen algunas reflexiones sobre el trabajo de campo, las limitaciones y sugerencias de la investigación.

Capítulo 4. Análisis y discusión de resultados

En este capítulo se presentan los resultados de la investigación, en base al enfoque cualitativo se hizo uso de las siguientes herramientas para obtener los datos; documentos de evaluación institucional (Cuestionario de Experiencia Académica), rejilla de observación, un cuestionario sobre utilización de PE y 2 Rúbricas, una que evalúa el PE con elementos creativos y la otra los textos escritos (Ver Apéndice 4). Mediante los cuales se dio respuesta al planteamiento: ¿Cuál es el impacto de la incorporación de PE en la elaboración de textos escritos en inglés y la creatividad en la presentación? El objeto de estudio a identificar a través de la puesta en práctica de la utilización de REA, son los elementos creativos en la elaboración de escritos y en la construcción de PE, así como identificar la experiencia de aprendizaje que los alumnos obtuvieron al elaborarlos.

Para la presentación de los resultados se organizó la información mediante tres apartados, en el primero se presentan los resultados obtenidos. En el segundo se hace un análisis de los mismos. Y en el tercero se describe la confiabilidad y validez.

4.1. Resultados obtenidos

Esta investigación se realizó mediante el método cualitativo con el fin de describir la relación entre las variables: elementos de creatividad en la redacción de textos escritos en inglés y en la elaboración de PE.

Para la recolección de datos, se utilizó: la información obtenida de las Rúbricas de evaluación para identificar elementos de creatividad en los PE y en el desarrollo de

textos en inglés, los resultados del cuestionario electrónico sobre utilización de PE y los datos identificados haciendo uso de la observación sobre el cumplimiento de elaboración de los portafolios y el documento institucional Cuestionario de Experiencia Académica.

Para la identificación e interpretación sobre la utilización de los REA como medios, herramientas útiles y procedimientos que facilitan al estudiante un aprendizaje creativo, se motivó a los alumnos en la realización de tres PE, la inclusión de textos en inglés en las presentaciones electrónicas y su compartición en un grupo de *Facebook* (Ver Apéndice 6).

Durante la realización y compartición de los PE se utilizó la observación que permitió captar cumplimiento de elaboración de los portafolios, y se aplicaron las rúbricas para identificar los elementos de creatividad: originalidad, elaboración, flexibilidad y fluidez. Elementos tomados de Torrance (1974) y Hackett (2011) de acuerdo a las necesidades de la investigación. Otra herramienta utilizada fue el cuestionario sobre utilización de PE, y se hizo uso de un documento institucional Cuestionario de Experiencia Académica. Los resultados se presentan a continuación:

4.1.1. Elementos de creatividad en los PE. El primer paso para el análisis de datos fue revisar y clasificar todo el material obtenido, se empezó por ordenar los formatos de registros de observación. Estos fueron categorizados por curso, codificando la información del alumno para cuidar el anonimato, se asignó la clave S1 que refiere al primer estudiante, hasta llegar a S31. Para identificar los portafolios se asignó la letra P1 para el 1er portafolio, P2 y P3 respectivamente.

Con la rúbrica de evaluación se identificaron elementos creativos en los PE y en los textos escritos tomados de Hackett (2011) y Torrance (1974): Fluidez, Flexibilidad,

Originalidad y Elaboración. Cada elemento fue medido con un puntaje del 3 al 1, donde el 3 indica elementos satisfactorios, 2 suficientes y 1 por mejorar. La puntuación máxima que se podría otorgar a un PE son 12 puntos. De 80 PE realizados se esperaba obtener un puntaje de 240 puntos por categoría. Los resultados obtenidos fueron: 177 puntos en fluidez, 174 en Flexibilidad, 183 en originalidad y 189 en elaboración. Para una mejor comprensión de estos resultados se agrega la siguiente Figura 10:

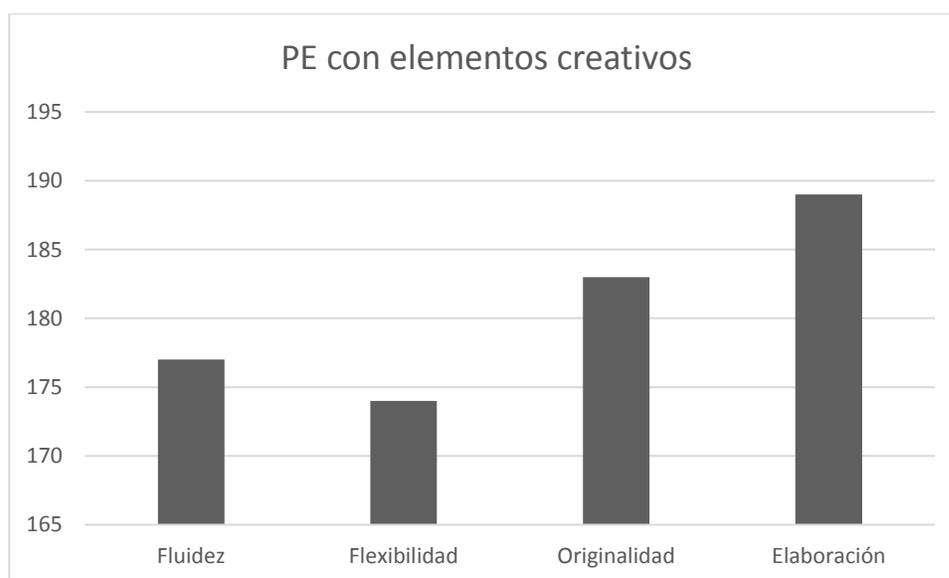


Figura 10. Rúbricas de evaluación de PE con elementos de creatividad.

Los elementos más desarrollados fueron la originalidad y la elaboración, Hackett (2011) menciona que la primera corresponde al desarrollo de ideas novedosas y la elaboración a la habilidad de agregar detalles o expansión de ideas. El alumno presentó sus textos con variedad de nuevas ideas, como se observa en las notas del investigador y los comentarios que se hicieron al alumno:

S12: “Utilizó imágenes de sus libros y autores favoritos” (Notas del investigador)

- Comentario: *“It is interesting to know about this writer who was unknown for me”*.

“Es interesante saber y conocer sobre este autor” (Profesor)

S14: “Agregó música de fondo en inglés de acuerdo a la información presentada” (Notas del investigador)

- Comentario: *Great Job Mary! Wow I didn't know you could add music!*
¡Buen trabajo Mary! ¡Wow no sabía que se podría agregar música! (Profesor)

S18: “Incluyó fotografías y pinturas de su autoría” (Notas del investigador)

- Comentario: *“I really like the picture you took of that rose, and the drawing. You are a really talented woman”*

“¡Me gustó mucho la foto que tomaste de esa rosa, y tu pintura! ¡Realmente eres una mujer muy talentosa! (Profesor)

Haciendo uso de las Rúbricas para identificar elementos de creatividad, se identifica en los portafolios que la fluidez se ubica en 177 puntos, es decir que faltó variedad en la generación de respuesta, por ejemplo:

S3: “Realizó información texto sino un gráfico de gramática” (Notas del investigador, P1)

“Subió información incorrecta con formato incorrecto sin ningún detalle novedoso” (Notas del investigador, P1)

S15: “Usa una sola imagen en formato Power Point con información no auténtica”. (Notas del investigador, P1, P2)

La flexibilidad arrojó 174 puntos, en algunos portafolios es evidente que el alumno no visualizó la posibilidad de diseñar su trabajo en formato electrónico desde diferentes perspectivas, como se observa en:

S8: “Del P1 sube información en formato incorrecto”. “El P2 también en formato incorrecto, usa PDF siete días después” (Profesor, S8, P1 y P2)

S8: “Presenta información plagiada en formato incorrecto” (Profesor, S2, P1)

4.1.2. Cumplimiento de elaboración de los PE. Para Vecina (2006) la creatividad es considerada como una forma de cambio, entonces todo cambio en beneficio del aprendizaje, es inicio de un proceso creativo. Por tanto todo instrumento de cambio que ayude al alumno en su formación desatará e incentivará de forma continua como en una espiral ascendente el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Tabla 8
Fechas y horario de entrega de PE del grupo 5.

<i>Alumnos</i>	<i>P1</i>	<i>P2</i>	<i>P3</i>
S12		20 de Enero. 22:07	
S13		20 de Enero. 22:14	28 de Enero. 19:04
S14	13 de Enero. 23:50	20 de Enero. 21:40	28 de Enero. 22:17
S15	13 de Enero. 12:00 a.m.		28 de Enero. 15:09
S16	13 de Enero. 00:21	20 de Enero. 23:12	28 de Enero. 22:57
S17	13 de Enero. 0:49	20 de Enero. 23:40	29 de Enero. 22:13
S18		20 de Enero 18:13	28 de Enero. 19:48

La construcción del escrito fue durante la cuarta clase en la lección D como actividad de consolidación. Los alumnos elaboraron el texto en el salón de clases, se les revisó únicamente gramática y ortografía. Con esta información realizaron su PE fuera de clase, contaron con una semana para compartílos. Amabile (1998) identifica seis categorías prácticas que afectan la creatividad, estas son: los retos, la libertad, los recursos, características del trabajo en grupo, apoyo organizacional y supervisado. La observación permitió identificar dos de estos elementos: retos y el uso de recursos, además se llevó a cabo el registro de fecha y cumplimiento de entrega de los PE, por ejemplo en grupo 5 los alumnos subieron su PE en los mismos días, y aproximadamente en los mismos horarios (Ver Tabla 8).

Dicho registro de entrega sirvió para tener un control de los PE elaborados por grupo

y unidad del curso, es decir los 3 portafolios, con ello se pudo verificar el cumplimiento de entrega. Se esperaban obtener 99 y se lograron elaborar 80 portafolios (Ver Tabla 9)

Tabla 9
Número de PE realizados por curso.

<i>Curso y nivel</i>	<i>No Alumnos</i>	<i>No de PE esperados</i>	<i>No de PE realizados</i>
5 básico	8	24	23
5 (2) básico	8	24	21
11 intermedio	12	36	28
14 avanzado	5	15	8

Aunque la realización de textos con PE requería de trabajo fuera de clase sin formar parte de la calificación, el número de los elaborados fue aceptable. Se observa que la mayor entrega se realizó en los niveles básicos, menor en un nivel intermedio y menos de la mitad en el nivel avanzado.

La creatividad de acuerdo a Amabile (1998) es una experiencia como conocimiento técnico, procedimental e intelectual, es decir, el conocimiento con el que se cuenta, dará lugar a nuevo y diferente. Con la observación, en la experiencia de elaboración de PE, considerando el uso de los recursos como una categoría que afecta la creatividad (Amabile, 1998), en la investigación los alumnos utilizaron *Prezi*, herramienta multimedia que permite elaborar presentaciones electrónicas y es de acceso abierto. Los recursos identificados y explotados por el alumno fueron el uso de tecnología con la que ya se contaban, es decir acceso a computadoras. Además del uso de una plataforma y una red social de acceso libre sin tener que implicar un gasto externo. El 100% de los estudiantes que hicieron entrega de portafolios, fue de manera electrónica, como se les indicó, además

de haberlo compartido en el grupo de *Facebook*, creado con esa finalidad.

Con la observación en los grupos, se hace evidente la interacción en redes sociales y con ello se impulsó una práctica educativa innovadora incorporando recursos tecnológicos en la elaboración de PE como herramientas útiles en la adquisición y construcción de conocimiento, al ser compartidos actuaron como promotores de información y canal de interacción por medio de la red (Escamilla, 2007; Buendía y Martínez 2007; Tejada 2000; Pérez, Favela, López y McAnally 2005) ejemplos de esto, son las siguientes conversaciones:

Comentarios entre alumnos de S1 a S2 sobre el P1 (13 de enero, 20:49):

“Awww thats great! it's nice your presentation about Liz she is a really good friend for you. (S1)

“Wow está padre! Está muy bien tu presentación acerca de Liz, es una muy buena amiga para ti” (S1)

“Thanks a lot!” (S2)

“Muchas gracias” (S2)

Comentarios entre alumno S2 y profesora sobre el P2 (20 de enero, 20:04):

“Wow Abi. You apart from being a very intelligent girl you are very creative! I really enjoyed your presentation. I had fun with your presentation and I really got your point with the images. Keep the creativity up! Thanks for your effort!” S2 - P2 – (Profesor)

“Wow, S2. ¡Aparte de ser una chica muy inteligente eres muy creativa! ¡Realmente disfrute tu presentación. También me divertí y realmente entendí tu mensaje con las imágenes. Mantén esa creatividad! Gracias por tu esfuerzo! (20 de Enero a la(s) 20:04) S2 - P2 – (Profesor)

Tthanks teacher!!” (S2)

“Gracias maestra” (S2)

El aprendizaje es definido como un cambio en la conducta, en las asociaciones o representaciones mentales como resultado de la experiencia (Escorzia y Sánchez 2012).

El cambio implicado en presentar textos en inglés en un formato diferente fue un reto para

los alumnos, considerando que es una limitante de la creatividad según Amabile (1998), la autora refiere que debe ser balanceado de acuerdo al estudiante. Se identifica que todos sabían utilizar la computadora, como herramienta de texto, pero no todos sabían elaborar presentaciones electrónicas, 6 alumnos refirieron no tener conocimiento de cómo hacer este tipo de trabajos, información que se corrobora en los cuestionarios llevados a cabo, pero al final tomaron el reto y cumplieron, como el caso de la alumna identificada como S10, no entregó el primer portafolio argumentando que tenía mucho trabajo y que no elaboraría esa “tarea”. Al final del curso realizó y compartió 2 de los 3 PE, a continuación los extractos de la observación muestran cómo se dieron los eventos:

S10: “No dispuesta a realizar su presentación. Argumenta tener mucho trabajo. Habla con la directora para no realizarlo” (Observaciones del investigador, 15 de Enero. 10:40 a.m.)

“Al finalizar el curso realiza 2 de sus presentaciones, motivada por los comentarios de sus compañeros” “Entrega información en el muro y no en el grupo” (Observaciones del investigador, P1, 21 de Enero. 21:27).

De los alumnos que no entregaron uno o los 3 portafolios, se identifican varias incidencias, falta de tiempo, cambio de horario, ausencia en la clases de la lección D y falta de disposición, se describe en los detalles en la Tabla 10. La problemática principal fue el seguimiento de las instrucciones para elaborar el portafolio, problemas de conocimiento y aprendizaje, pero el final se logró el objetivo. A continuación datos del investigador sobre las observaciones:

“La versión 1 no ofrece características de creatividad ni en el texto ni en la presentación” (Notas del investigador, S12, P1)

“Formato incorrecto” (Notas del investigador, S13, P1)

“Envía versión en el formato incorrecto y con información no autentica. Envía versión en el formato correcto con información no autentica.” ((Notas del investigador, S15, P1, P2)

“Envía en formato incorrecto” “P1- Envía la información en el lugar equivocado. La profesora Re direcciona la información. P2 envía la información en el grupo correcto.” (Notas del investigador, S18, P1)

Tabla 10
Incidencias identificadas en el Cumplimiento de la entrega.

<i>Curso</i>	<i>Alumnos</i>	<i>Incidencia</i>	<i>Resultado</i>
5	S3	P1 “ha mostrado en todos sus cursos problemas de aprendizaje, puntualidad y socialización” P2”Subió información incorrecta con formato incorrecto” P3 “Subió información correcta en formato incorrecto”	Entrega de 3 PE
	S13	P1 “Formato incorrecto”	Entrega P2 y P3 con formato mejorado
	S18	P1 “Formato incorrecto y en lugar equivocado”	Entrega P2 y P3 en versión mejorada y en el lugar indicado
	S15	P1 “Formato incorrecto con información no autentica.” P2 “Formato correcto con información autentica.” P3 “Formato correcto con información autentica pero con muchos errores.”	Entrega de 3 PE
11	S12	“No realizó trabajo porque cambio de horario constantemente.”	No entrega ningún trabajo
	S8	“Sube información en formatos incorrectos”	Entrega P3 en formato correcto
5(2)	S27	P1 “Faltó en la orientación y el la lección D”	Entregó un P3
14	S28	“Falto casi una semana. Se le guío sobre el trabajo y se le agrego al grupo de Facebook, visito los trabajos.”	No realizó entrega
	S30	“Falto constantemente. Mostro poco interés en las actividades.”	Entrega P3

Del curso 11, La problemática principal en la realización de los PE fue: conducta,

ausencia de disposición, tiempo y falta de conocimiento de la herramienta, a continuación datos del observador:

“Subió información incorrecta con formato incorrecto. Subió información con formato incorrecto. Subió información correcta con formato correcto.” “Ha mostrado en todos sus cursos problemas de aprendizaje, de puntualidad y de socialización, sin embargo ha perseverado hasta el momento. ((Notas del investigador, S3, P1, P2, P3)

"Sube información en formato incorrecto. Sube información nuevamente en formato incorrecto, usa PDF. Argumenta que su computadora no sirve. Sube información en formato correcto." (Notas del investigador, S8, P1, P2, P3).

Del curso 5, un alumno no hace entrega del P1, por motivos de inasistencia, como se observa en el siguiente registro:

“Envía trabajo enviado en el grupo incorrecto” “Estuvo ausente durante la orientación donde se explicó sobre el PE.” “Entrega P3” ((Notas del investigador, S27, P1)

Del curso 14, la mitad de los PE no fueron realizados, se identificó que esto fue por falta de interés, inasistencia a clase, inseguridad a presentar información. Un alumno faltó casi una semana de clases en diferentes tiempos del curso, se le explicó y motivó sobre su realización, se le agregó al grupo de *Course 14 electronic portfolio*, lo visitó e inclusive comentó los trabajos de sus compañeros sin embargo nunca entrego nada.

Otro alumno que faltó constantemente, mostró poco interés para realizarlos, finalmente entregó el último de la unidad, como se observa en la nota de observación:

“El alumno estuvo ausente el primer día de clase donde se explicó sobre la realización de PE. El alumno tuvo faltas en la lección D. El alumno realizó la única presentación donde estuvo presente” (Notas del investigador, S30, P3).

Una alumna, que logró los puntajes más altos de los elementos de creatividad tanto en el PE como de textos en inglés realizó dos portafolios, excepto el final, en este caso su

decisión de no enviar trabajo fue porque no consideró que la información que había redactado no era digna de compartir, a continuación comentarios sobre información:

“A pesar de tener un buen ensayo sobre una historia interesante. La alumna no se sintió motivada para compartirla” (Notas del investigador, S29, P3)

4.1.3. Elementos creativos en los textos escritos. De acuerdo al programa del instituto el curso inicia con adquisición y desarrollo de un concepto gramatical (lección A), siguiendo la espiral con vocabulario (Lección B), estrategias de conversación (lección C), comprensión de lectura lección y elaboración de textos (lección D). Un pensamiento creativo surge con desarrollo de habilidades previas, conocimientos relevantes con anterioridad. Se dice que hay pensamiento creativo en la generación de ideas, en la profundización de estas, en el valor y la apertura por explorarlas, en la escucha de nuestro “yo interior” (Treffinger et al., 2002).

La rúbrica para evaluar los textos escritos en inglés en PE con elementos de un proceso creativo también fue adaptada de Hackett (2011) y Torrance (1974). Cada elemento fue medido con un puntaje del 3 al 1, donde el 3 fue satisfactorio, 2 suficiente y 1 por mejorar.

La puntuación máxima de un PE fue de 12 puntos, 3 de originalidad, 3 de elaboración, 3 de Fluidez y 3 de Flexibilidad. De 80 PE realizados se esperaba obtener un puntaje de 240 puntos por categoría. Los resultados obtenidos fueron 162 puntos en fluidez, 144 en Flexibilidad, 150 en originalidad y 141 en elaboración (Ver Figura 11).

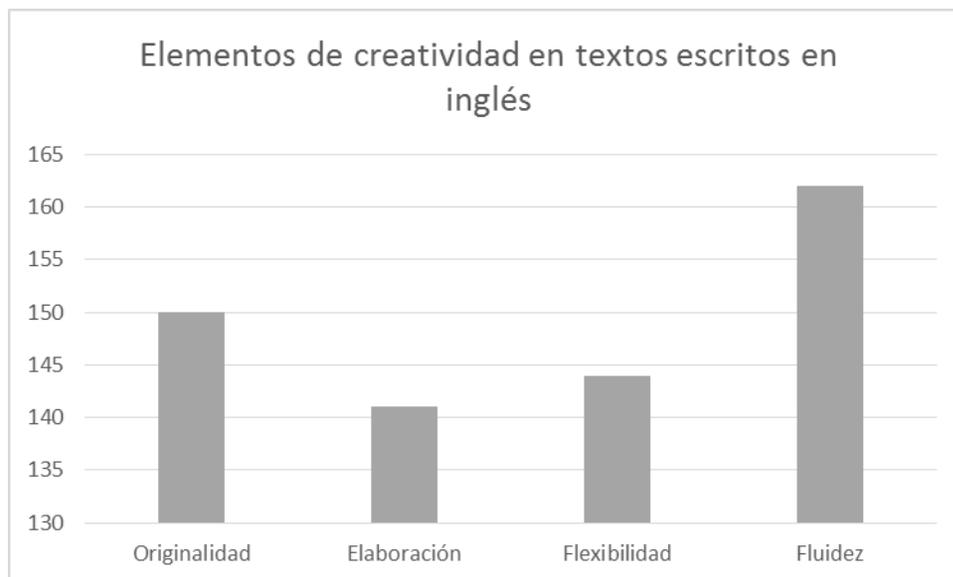


Figura 11. Elementos de creatividad.

En el gráfico anterior los 162 puntos se observan que el elemento de la creatividad identificado como fluidez, es el que más predomina, lo que significa que en los textos escritos en inglés dentro de los portafolios, los alumnos ofrecieron una variedad de ideas. Amabile (1988) argumenta que las habilidades de un pensamiento creativo son la forma flexible e imaginativa en la resolución de problemas.

En la resolución de problemas con la característica personal de fluidez, se logra la generación de respuestas variadas con diferentes posibilidades a elegir desatando los motores de la creatividad (Hackett, 2011). En los PE, se obtuvo un puntaje de 162, es el más alto de los 4 elementos de la creatividad identificados en los documentos. En la siguiente tabla se presentan fragmentos de algunos textos que dan respuesta a las preguntas o temas a desarrollar y que evidencia dicho elemento creativo:

Tabla 11
Temas para desarrollar textos en inglés por curso.

<i>Tema o pregunta por curso</i>	<i>Características de generación de respuestas</i>	<i>Extractos</i>
5 <i>How do you cope with stress?</i>	Agrega cuatro preguntas y 4 subcategorías para ofrecer solución al estrés:	“¿Cómo sentirte mejor con tu cuerpo? Evita el refresco y otros productos procesados. El agua es tu mejor opción, es saludable y barata. El agua es la mejor manera de sentirte ligero” (S12, P1)
11 <i>Do’s and Don’ts of Technology</i>	Genera cuatro ventajas y cuatro desventajas en cuanto al manejo de la tecnología:	“Que hacer. Conecte en una salida segura. Cargar la batería solamente cuando es necesario. Alejar aparatos eléctricos de líquidos. Leer el manual antes de utilizar cualquier aparato...” (S6, P3)
14 <i>Life as an extrovert?</i>	Agrega 8 subcategorías para ofrecer su descripción como persona introvertida o extrovertida:	“Como persona introvertida me es difícil socializar. Cuando conozco a la gente por primera vez, piensan que soy tímida y confunden mi personalidad con desinterés. Sin embargo cuando empiezo a tratar a las personas y me conocen mejor, se dan cuenta que soy una persona muy amigable...” (S29, P1)

La originalidad permite desarrollar ideas novedosas y únicas (Hackett, 2011) tuvo una puntuación de 150, los escritos presentaron variedad de ideas, con detalles originales y diferentes en la forma en la que dan respuesta a las preguntas (Ver Tabal 12)

En la flexibilidad se logró un puntaje de 162, de los 240 esperados. En este elemento creativo se observa que más de la mitad carece de él, es decir no se evidenció en todos los portafolios variedad de respuesta. Para Hackett (2011) consiste en observar un problema o pregunta desde perspectivas diferentes, como se nota en el siguiente extracto de uno de los portafolios en respuesta a compartir una historia sorprendente el alumno:

S30: Únicamente se limitó a decir describir su admiración por un atleta por dos razones; “...después de que ganó su batalla contra el cáncer, llego a ser famoso en el internet porque da platicas motivacionales después de que se recuperó...” (S30, P3)

Tabla 12
Temas para desarrollo de textos en inglés por curso.

<i>Tema o pregunta por Curso</i>	<i>Características de generación de ideas</i>	<i>Extractos</i>
5 <i>My Hobbies</i>	Agrega siete sub apartados con información autentica sobre su tiempo libre:	“No tengo un hobby en particular pero generalmente estoy haciendo cosas que disfruto. 1. Ir al gimnasio. Me gusta ir porque me relajo, y me ayuda a estar saludable y en forma. El gimnasio es un buen lugar para conocer gente y generalmente hay buena música y videos interesantes” (S16, P1)
11 <i>If I had my life to live over</i>	Ofrece diez alternativas en como cambiaría su estilo de vida:	“Definitivamente haría más ejercicio, y no comería comida chatarra y cosas por el estilo. Entonces me sentiría más saludable y tendría un novio guapo. Probablemente me preocuparía menos sobre el tráfico. Les haría más cumplidos a mi mamá y a mis amigos ...” (S7, P2)
14 A letter to de editor	Categoriza seis sub apartados para desarrollar ideas sobre ventajas y desventajas de adquirir aparatos electrónicos:	“Es muy interesante su artículo sobre teléfonos celulares con cámara puesto que hoy en día la mayoría de gente cuenta con uno. Sin embargo esto se vuelve un problema cuando todo el mundo quiere adquirir lo último en tecnología como es el caso de las Phablets. Estas son una combinación entre la Tablet y el teléfono móvil...” (S31, P3)

Hackett (2011) define a la elaboración como la habilidad para agregar detalles, llenar espacios o la expansión de ideas. Con el uso de las rúbricas se identifica como el elemento de más bajo puntaje, con un total de 141. En los textos se evaluó que los escritos tuvieran expansión de ideas, es decir que hicieran evidencia del uso de la gramática, el vocabulario y aplicaran la estrategia de conversación vista en unidad del curso. Algunos fragmentos que evidencian falta de estos elementos son:

“*I listen some music*” Aquí el alumno debió utilizar *I like to listen to music*. Para dar una idea más completa con el uso de infinitivo al usar dos verbos ((Notas del investigador, S27, P3)

“I listen to music, watch cartoons, call a mom” Con este enunciado la alumna únicamente hace un listado de ideas cuando debió desarrollarlas uniéndolas con los conectores de *if* o *when* para unir dos ideas. La respuesta ideal hubiese sido “*When I am stressed I listen to music to relax*” ((Notas del investigador, S23, P1).

4.1.4. Experiencia de aprendizaje que los alumnos obtuvieron al elaborar PE.

El aprendizaje combinado o híbrido se define como: “La habilidad de combinar elementos de capacitación e instrucción en el salón de clases, de aprendizaje a distancia en vivo y autónomo y de servicios de aprendizaje avanzados que dan soporte de manera tal que proveen de un aprendizaje a la medida del usuario” (Fox, 2002, mencionado en Mortera, 2007). Para identificar la experiencia de aprendizaje que tuvieron los alumnos con la tecnología, uso de la web y la plataforma *Prezi* para la elaboración de PE, se les aplicó un cuestionario sobre utilización de PE.

Cabe señalar que el cuestionario se compuso de 6 preguntas cerradas y una abierta de libre opinión. Para su interpretación, se asignó la siguiente escala de 1 a 5. Donde 5 es = Muy de acuerdo, 4= De acuerdo, 3 = Ni de acuerdo ni en desacuerdo, 2 = En desacuerdo y 1 = muy en desacuerdo (Hernández, 2010). La herramienta fue aplicada una vez finalizado el curso en formato electrónico a través de *Facebook*.

De los 31 cuestionarios esperados, se obtuvo respuesta de 21 alumnos. Ante el planteamiento: ¿Reforzaste tu aprendizaje del curso con la realización de tus portafolios electrónicos? El cuestionario arrojó que los alumnos consideraron haber desarrollado y reforzado la información adquirida en el curso mediante la utilización de PE, 13 de ellos lo valoraron con “Muy de acuerdo”, mientras que el resto, 8 estudiantes consideraron “De acuerdo”. La siguiente grafica muestra los resultados:

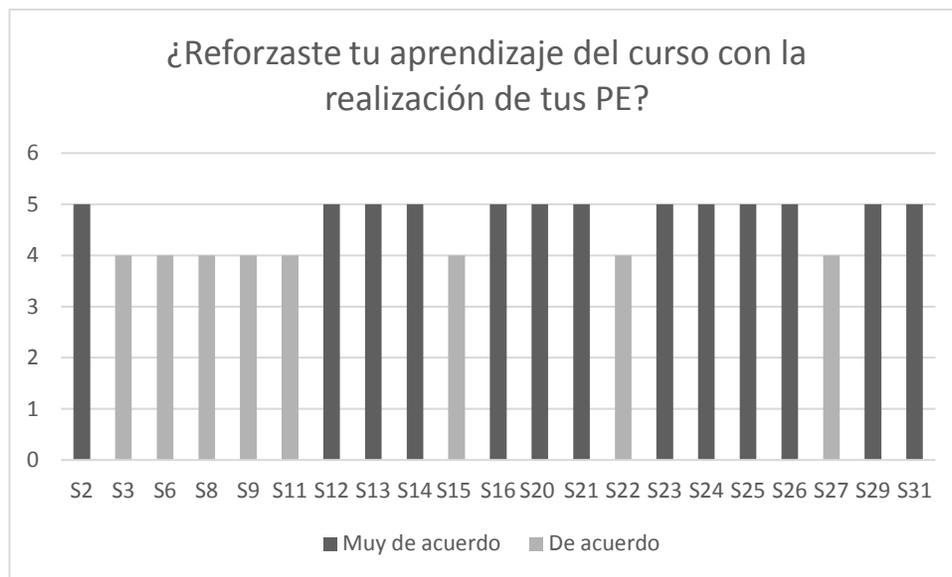


Figura 12. Aprendizaje con PE.

Como se ha argumentado anteriormente, en el campo de enseñanza-aprendizaje de lenguas, la exposición a contextos reales del idioma ayuda mucho en la adquisición del inglés, por lo que la importancia de crear ambientes innovadores que desempeñen esta función es crucial y ahora posible con las NTIC. Sternberg (1999) menciona que mientras más se exponga al alumno a nuevos conceptos y a una práctica constante de estos ya se está generando conocimiento e innovación, de la forma en que se muestre es como se fomenta la creatividad tanto en la enseñanza como en el aprendizaje.

Siguiendo la descripción del fenómeno de la puesta en marcha de esta innovación como proceso, se enfatiza que el alumno empezó su experiencia de aprendizaje desde los tutoriales de *Prezi* en la plataforma, ya que estos son en inglés. Se continuó con el desarrollo de sus clases en la adquisición de vocabulario y conceptos gramaticales concernientes al curso, elaboran textos en inglés utilizando lo aprendido. Además de la información obtenida en clase, el realizar sus PE y después compartirlos en la red social,

potencializó el aprendizaje de inglés de una manera diferente a lo acostumbrado, leer el trabajo de sus compañeros, escribir comentarios, reforzó en varios momentos el tema del curso.

Del planteamiento: ¿Reforzaste tu aprendizaje del curso con la lectura de otros portafolios electrónicos? El cuestionario arrojó que en relación a la lectura de otros portafolios, 9 de ellos consideraron haber reforzado su aprendizaje y evaluaron con “muy de acuerdo” la acción de leer y comentar el trabajo de sus compañeros, reforzando la gramática y el vocabulario del tema de los curso. 11 alumnos, refirieron que fue “de acuerdo”. Y uno refirió haberlo hecho “ni de acuerdo, ni en desacuerdo” (Ver Figura 13).

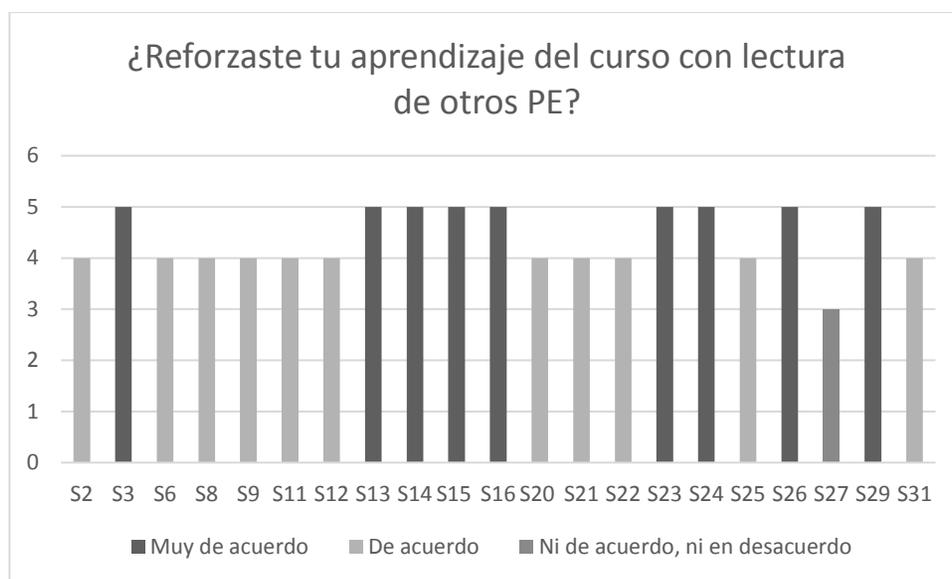


Figura 13. Aprendizaje con lectura de PE.

Con el tercer planteamiento: La realización de presentaciones en *Prezi* ¿Te ayudó a presentar tu información de manera creativa? El cuestionario arrojó que

todos los alumnos manifiestan haber presentado su información de manera creativa por medio de la plataforma *Prezi*. En relación a la creatividad en la presentación, 16 de ellos consideraron haber presentado su información de manera creativa con “muy de acuerdo”. 4 alumnos, refirieron que fue “de acuerdo”. Y uno refirió haberlo hecho con “ni de acuerdo ni en desacuerdo” (Ver Figura 14):

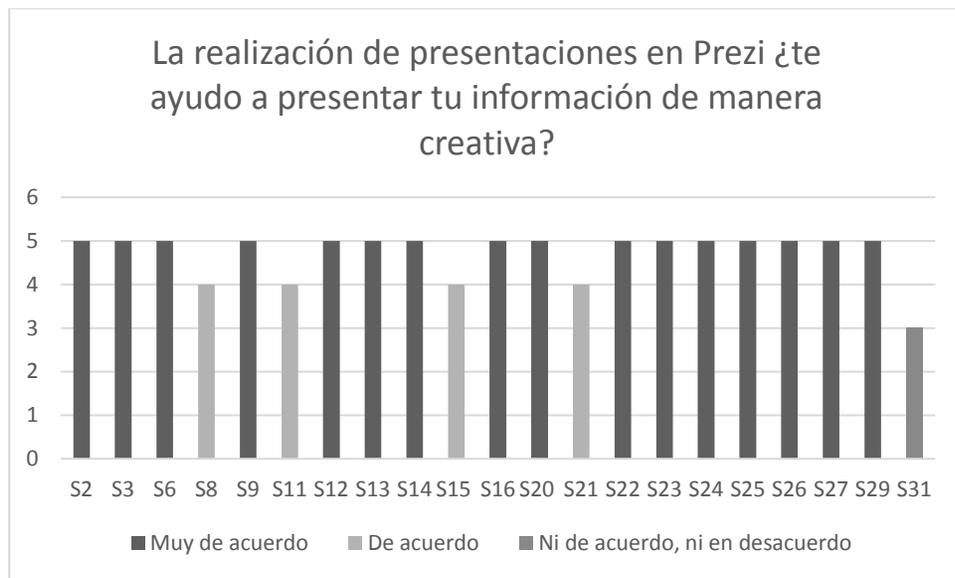


Figura 14. Creatividad en presentaciones con PE.

“Una educación a distancia moderna, además de utilizar los nuevos recursos didácticos, no deberá ser ajena a la influencia de los medios de información y comunicación en los comportamientos sociales” (García, 2006, p. 170). Partiendo de esta idea se optó por utilizar la plataforma *Prezi* en la que los alumnos elaboraron sus PE y compartieron en redes sociales una vez completada la presentación digital a través de un vínculo que re direcciona la información.

En el cuestionario se les pregunta a los alumnos sobre: La utilización que tendrá haber elaborado presentaciones electrónicas ¿Te ayudará en otras áreas de

tu vida laboral y profesional? El cuestionario arrojó que la utilización de este tipo de presentaciones les será de utilidad en su vida laboral y profesional. 16 de ellos consideraron que el utilizar estos recursos les será de utilidad con “muy de acuerdo” y 5 alumnos, refirieron que será con “de acuerdo” (Ver Figura 15)

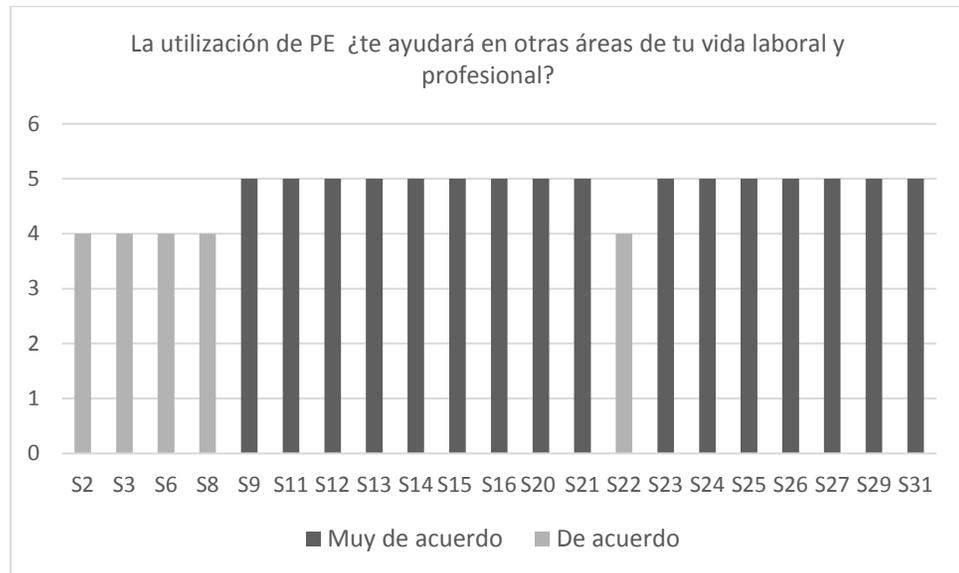


Figura 15. Utilización continua con PE.

En el planteamiento 5, se les cuestiona: ¿Sabías utilizar presentaciones electrónicas antes del curso? El cuestionario muestra que únicamente 9 de 21 alumnos sabía trabajar con este tipo de presentaciones, mientras que sólo dos de ellos habían utilizado *Prezi* antes. Esto refleja que el alumno hizo mano de su conocimiento en tecnología y uso de Internet así como del idioma inglés aprendido en cursos anteriores y el actual para la elaboración de su producto. De los 21, 5 alumnos manifestaron conocer “en desacuerdo” de este tipo de presentaciones mientras que uno refirió a “muy en desacuerdo”. De los 15 alumnos que tenían conocimiento sobre PE 2 aluden que tenían “muy de acuerdo” conocimiento, 7

refieren a “de acuerdo” y 6 a “ni de acuerdo, ni en desacuerdo” (Ver Figura 16):

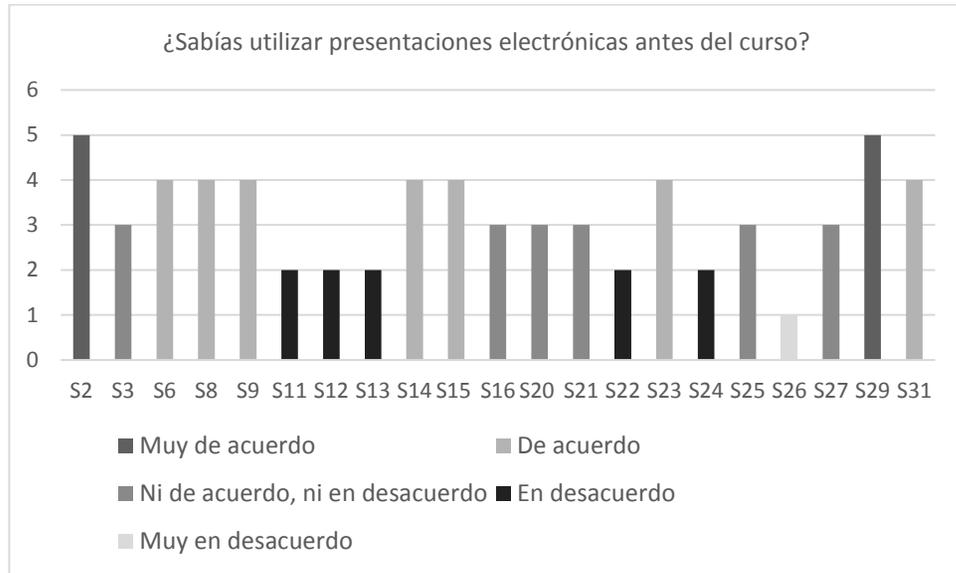


Figura 16. Conocimiento de presentaciones electrónicas antes del curso.

La última pregunta cerrada fue: ¿Te gustó compartir tu información por medio del PE? El cuestionario arrojó que 15 de ellos manifestaron que les agradó compartir su información por medio de presentaciones electrónicas: 2 de ellos manifestaron haberlo hecho con “muy de acuerdo”, 7 con “de acuerdo” y 6 con “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”. El resto, 5 de ellos manifestó que les agrado “en desacuerdo” haber compartido la información y “muy en desacuerdo”.

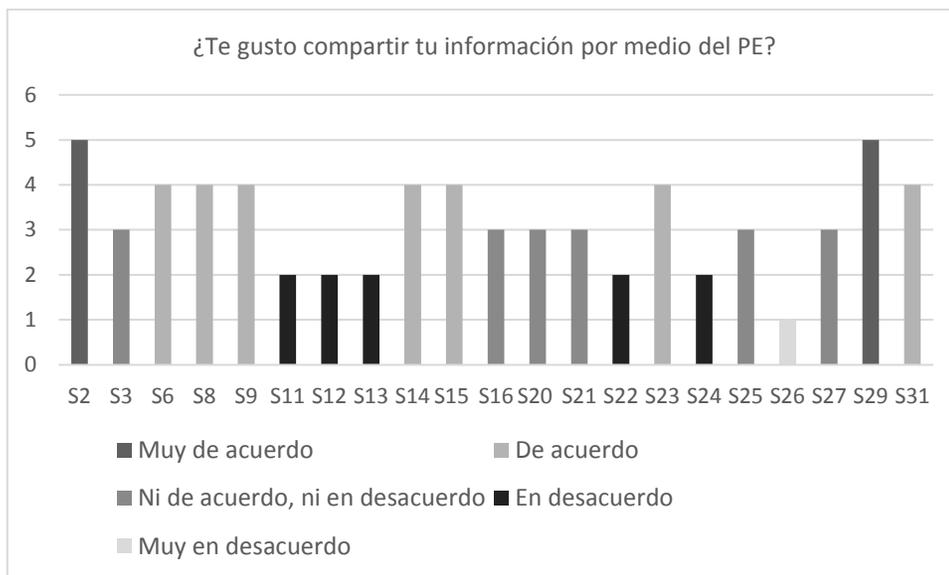


Figura 17. Compartición de información con PE.

De la última pregunta del cuestionario, se les solicitó a los alumnos: Algún comentario que quiera agregar. La información obtenida se clasificó en tres tipos de comentarios: sobre aprendizaje con PE, compartición de información en *Facebook* y uso de la plataforma.

Los alumnos refieren que lograron aprendizajes a través de la elaboración de los PE, porque les afirmó el uso del vocabulario, aprendieron de manera dinámica, se dio importancia a la gramática y a la pronunciación del aprendizaje del inglés, además de haber resultado divertida y educativa (Ver Tabla 13)

Tabla 13
Comentarios de alumnos sobre aprendizaje con PE.

<i>Alumno</i>	<i>Información</i>
S12	“Es una manera muy creativa de reafirmar lo que vemos en clases más aparte el aprender más vocabulario....”
S16	“Creo que el utilizar tecnologías de información para el aprendizaje de otro lenguaje lo hace más dinámico...”
S14	“...le da mucha importancia a la práctica hablada y escrita, si tienes dudas te las aclara y además te motiva para que cada día puedas enriquecer tu vocabulario. Sus clases son dinámicas y versátiles...”
S3	“...es bueno para poner en práctica nuestra gramática, al menos en mi caso, donde me cuesta más, me ayudo a preocuparme por escribir correctamente las palabras y que además las oraciones tuvieran congruencia. En general me pareció una buena dinámica.”
S23	“to use Prezi is fun and quite educational”

Las horas de trabajo en clase, es decir la enseñanza-aprendizaje de manera presencial, la elaboración, compartición y lectura de PE, hicieron posible reforzar el aprendizaje del inglés. En los resultados de la compartición y organización por medio de *Facebook*, se encontró en el cuestionario sobre utilización de PE, que consideran útil e interesante haber compartido su información por medio de la red, refieren que es una manera dinámica, sencilla y rápida de comunicar información y los motiva a elaborar mejor los trabajos por el hecho de que serán comentados por sus pares (Ver Tabla 14)

Tabla 14
Comentarios de alumnos sobre compartición de información en Facebook.

<i>Alumno</i>	<i>Información</i>
S16	“el utilizar tecnologías de información para el aprendizaje de otro lenguaje lo hace más dinámico y puedes intercambiar información de manera más rápida y sencilla inclusive en tiempo real sin estar solo en un salón de clases.”
S3	“...el hecho de saber que otras personas puedan verlo, nos motive a hacerlo mejor y más vistoso”
S5	“I really like this kind of work”

El poder explorar y utilizar la plataforma *Prezi*, generó en los alumnos comentarios positivos de aceptación, refieren que les resultó entretenida y educativa (Ver Tabla 15)

Tabla 15
Comentarios sobre uso de la plataforma

<i>Alumno</i>	<i>Información obtenida del cuestionario electrónica sobre utilización de PE.</i>
S24	“Muchas gracias por enseñarnos <i>Prezi</i> , lo amé.”
S22	“...me gustó conocer y usar <i>Prezi</i> , gracias por eso.”
S9	“Nunca había utilizado <i>Prezi</i> , pero me gusto porque no es como las típicas presentaciones en Power Point.”,
S3	“...se me hizo interesante y entretenida la forma de hacer las presentaciones, siento que el hecho de saber que otras personas puedan verlo, nos motive a hacerlo mejor y más vistoso”
S23	“Use <i>Prezi</i> is fun and quite educational!!!”

Con los PE se dieron cambios en los métodos de enseñanza, aprovechando la tecnología de la institución y la del alumno, se diversificaron las experiencias de aprendizaje, se fomentó el espíritu crítico y la responsabilidad social con la interacción entre pares y con el profesor. Se potencializó las capacidades tecnológicas, cognoscitivas y afectivas (Ibarra, J.L., et al, 2004).

4.1.5 Cuestionario de Experiencia de Aprendizaje. Los resultados de este documento son evaluaciones que el instituto realiza cada termino de curso, a través de una herramienta que se identifica como Cuestionario de Experiencia de Aprendizaje. El propósito es obtener información de los alumnos sobre su experiencia de aprendizaje en relación a puntualidad, actividades en la clase, atmósfera de trabajo, aprendizaje y uso

de la lengua, material y equipo utilizado para impartir la clase. Cabe señalar que este cuestionario es evaluado por los alumnos con cuatro rubros: Excelente, Bueno, Regular y Malo, el corporativo hace la evaluación en números con una escala del uno al 100.

Los resultados de estos documentos fueron enviados por parte de la coordinación al corporativo para su procesamiento y el corporativo envió los resultados al investigador cuando esto se requirió.

Para propósitos de esta investigación los segmentos tomados en cuenta fueron: el 7 sobre material utilizado y el 8 sobre calidad y contenido de audio y video (Ver Tabla 16) El apartado 7 del cuestionario pregunta sobre: “El material didáctico es suficiente, adecuado y profesional”, los resultados obtenidos indican que el promedio obtenido de ambos meses fue de 90.55 sobre 100. Esto muestra que los alumnos aprueban el material utilizado en clase como suficiente y adecuado en sus cursos. Además de ser un indicador también de que la utilización de PE no resultó ser contrario a las necesidades y preferencias de los alumnos.

Tabla 16
Resultados de Cuestionario de Experiencia Académica

Experiencia de Aprendizaje Enero TOTAL 88.89	Porcentaje
7. El material didáctico es adecuado, suficiente y profesional.	86.67
8. La calidad y contenidos de los materiales de audio y video son adecuados para mi aprendizaje.	91.11
Experiencia de Aprendizaje Febrero TOTAL 91.66	
7. El material didáctico es adecuado, suficiente y profesional.	94.44
8. La calidad y contenidos de los materiales de audio y video son adecuados para mi aprendizaje.	88.89

Los comentarios de los alumnos sobre: “Calidad y contenido de audio y video”,

corresponden al apartado 8 del Cuestionario de Evaluación Institucional, se identifica que el promedio obtenido de ambos meses fue de 90 puntos de 100. Con este resultado se observa que los alumnos aprueban la calidad del material, del equipo compartido, los contenidos que se utilizaron para el proceso de enseñanza. Esto también es un indicador que el material compartido con y por medio de PE fue de su agrado.

4. 2. Análisis de la información

Con la información de las Rúbricas de creatividad en PE y elaboración de textos, así como el resultado de los cuestionarios, se realizó un vaciado de toda la información en formato Excel, lo cual permitió observar los puntajes obtenidos en las Rúbricas de evaluación, por portafolio, por grupo y totales generales para reducir información y con ello llevar a cabo el análisis.

Después de la recolección, la clasificación y reducción de información se analizaron los resultados, a partir de ahí resultaron las siguientes categorías y sub categorías (Ver Tablas 17)

Identificar y clasificar estos apartados, facilitó el entendimiento del problema de estudio, así como dar respuesta a los objetivos planteados al inicio del documento.

Las sub categorías se derivan de los instrumentos empleados, a partir de ahí fue posible organizar, analizar y posteriormente presentar los resultados encontrados.

Tabla 17
Categorías y Subcategorías identificados.

<i>Categorías</i>	<i>Subcategorías (Temas)</i>
Elementos creativos en PE	<ul style="list-style-type: none"> • Fluidez • Flexibilidad • Originalidad • Elaboración
Cumplimiento de elaboración de los PE	<ul style="list-style-type: none"> • Cumplimiento y fecha de entrega • Recursos • Retos • Incidencias
Elementos creativos en los textos escritos	<ul style="list-style-type: none"> • Originalidad • Elaboración • Flexibilidad • Fluidez
Experiencia de aprendizaje que los alumnos obtuvieron al elaborar PE	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Reforzaste tu aprendizaje del curso con la realización de tus portafolios electrónicos? • ¿Reforzaste tu aprendizaje del curso con la lectura de otros portafolios electrónicos? • La realización de presentaciones en <i>Prezi</i> ¿te ayudó a presentar tu información de manera creativa? • La utilización de presentaciones electrónicas ¿te ayudará en otras áreas de tu vida laboral y profesional? • ¿Sabías utilizar presentaciones electrónicas antes del curso? • ¿Te gusto compartir tu información por medio del portafolio electrónico? • Algún comentario que quiera agregar:
Cuestionario de Evidencia de Aprendizaje (Documento institucional)	<ul style="list-style-type: none"> • Material didáctico adecuado, suficiente y profesional • Calidad y contenidos de los materiales de audio y video

4.2.1. Elementos creativos en PE. En la tarea de identificar elementos creativos en PE, con los resultados de las rúbricas se observó que los elementos más destacados fueron la elaboración y la originalidad, con 189 y 183 puntos respectivamente. Entre los rasgos más sobresalientes de estos elementos fueron la explotación de la plataforma y la

utilización de material e imágenes de la autoría de los alumnos para respaldar sus textos.

Los elementos de creatividad de menor puntaje fueron; fluidez y flexibilidad, con datos de 174 y 177 puntos respectivamente. La fluidez indica que en los alumnos la habilidad de generar respuestas variadas no fue evidente. En cuanto a la flexibilidad se deriva que los estudiantes deben desarrollar la habilidad de diseñar, cambiar desde diferentes perspectivas (Hackett, 2011). La incidencia de entrega de PE en formato incorrecto es una evidencia de que el alumno no visualizó las opciones posibles de presentar su información, ni la adecuada explotación de los elementos de la plataforma (Hackett, 2011).

4.2.2. Cumplimiento de elaboración de los PE. A través de la observación se llevó a cabo la verificación de entrega, y así tener un control de los PE elaborados por grupo y unidad del curso, se esperaban 3 portafolios por alumno. Se elaboraron 80 PE de los 99 esperados. Con esta herramienta se observó que la elaboración de PE se dio más entre más básico el nivel de estudios del idioma inglés. Los cursos 5 elaboraron 44 de 48 PE mientras que en los cursos avanzados elaboraron 36 de 51.

Una problemática observada en los primeros cursos sobre la entrega de PE, es que se construyeron en formato no solicitado y con información plagiada, de los cuales se identifican: 5 PE con formato incorrecto y 2 con información no auténtica. Una incidencia más que afectó la entrega de uno o de los tres portafolios, en algunos estudiantes fue la ausencia de clase.

A medida que el alumno se familiarizó con la plataforma, con la lectura de productos elaborados por medio de la clase y la lectura del trabajo de los compañeros a través de la

red social, la problemática de formato fue disminuyendo facilitando y mejorando así la entrega.

No implicó hacer un gasto externo sobre recursos tecnológicos, servicios de Internet o tarifa de la red social o de la plataforma. Tampoco se ejerció presión en la elaboración de los PE por lo que el balance de recursos y libertad para la elaboración de PE resultaron ser características prácticas que influyeron en los alumnos en la elaboración, entrega y compartición de su trabajo.

4.2.3 Elementos creativos en los textos escritos. Los resultados de las rúbricas mostraron que con la elaboración de textos escritos dos de los 4 elementos de creatividad considerados por (Hackett 2011, Torrance 1974) resultaron más evidentes: la fluidez y la originalidad. La fluidez obtuvo 162 de 195 puntos y la originalidad 150 de 195.

En relación a la fluidez el alumno generó cantidad de respuestas con respecto a la pregunta a contestar o al tema a desarrollar. Las habilidades de un pensamiento creativo son la forma flexible e imaginativa en la resolución de problemas Amabile (1988). También se observó que el alumno hizo uso de gramática, vocabulario y estrategias comunicativas del idioma que se esperaban obtener. La traducción de un ejemplo de esto:

“...**Básicamente**, considero que es un tema relevante puesto que la tecnología está llegando a ser esencial...**Primero que nada** me gustaría agregar que...**Sin embargo** estos aparatos no son usados adecuadamente...” (S29, P1)

Con respecto a la originalidad los alumnos mostraron ideas novedosas y únicas al dar respuesta a la pregunta planteada o al tema a desarrollar. Un ejemplo traducido de una alumna dando ideas en cómo mejorar en el aprendizaje de inglés:

“¿No estás satisfecho con tu nivel de inglés? ¿Sientes la necesidad de expresarte de diferentes maneras?”

1.- Lee mucho. Si lees muchos libros, aprenderás muchas palabras nuevas. De hecho la lectura te hace una persona muy interesante.

2.- Usa un diccionario...

3.- Practica tus nuevas palabras...

4.- Cita.”

4.2.4. Experiencia de aprendizaje que los alumnos obtuvieron al elaborar PE.

El cuestionario como una de las herramientas utilizadas en esta investigación, ayudó a identificar la experiencia de aprendizaje que los alumnos tuvieron al elaborar y compartir sus PE, se pueden observar diferentes características:

Los alumnos manifestaron haber reforzado su aprendizaje con la utilización de PE, 13 con bastante y 8 con mucho, dando respuesta a la pregunta ¿Reforzaste tu aprendizaje del curso con la realización de tus portafolios electrónicos? La plataforma y la red social hicieron posible que los alumnos fueran expuestos a ambientes de aprendizaje donde ellos utilizarían lo aprendido, tratando de aproximarse a contextos reales del idioma Sternberg (1999). La experiencia es identificada como “muy de acuerdo” y “de acuerdo” ya que se adquirió y reforzó el inglés con los tutoriales *Prezi*, reforzaron los contenidos de las lecciones A,B,C Y D, elaboración y captura de textos con temas de valor personal y social, compartición y lectura de otros PE (García, L. 2001 y 2006; Buendía 2007).

En la pregunta 2, ¿Reforzaste tu aprendizaje del curso con la lectura de otros portafolios electrónicos? Los alumnos identificaron haber reforzado su vocabulario y gramática con la lectura de PE, 9 de 21 alumnos evaluaron con “muy de acuerdo”, 11 con “de acuerdo” y uno con “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”. Después de elaborar y

capturar el texto en PE, los alumnos al leer los trabajos de sus compañeros en repetidas ocasiones permitió además de reforzar aprendizaje del idioma interesarse por la información de sus pares Sternberg (1999).

Como los PE se realizaron en una plataforma, uno de los planteamientos fue: La realización de presentaciones en *Prezi* ¿Te ayudó a presentar tu información de manera creativa? Los alumnos contestaron que la plataforma les ayudó a presentar sus textos de manera creativa, 16 alumnos lo consideraron con “Muy de acuerdo”, 4 con “de acuerdo” y uno con “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”. Los trabajos mostraron características de originalidad como elemento de la creatividad ya que se hizo uso de imágenes, música de fondo, trabajo de la autoría y experiencias de los alumnos. La adecuada explotación de la plataforma les permitió además de mostrar sus textos de una manera que no lo habían hecho antes, desato conocimiento existente aplicándolo a nuevas experiencias (Sternberg, 1999). Extractos del cuestionario sobre utilización de PE:

“...se me hizo interesante y entretenida la forma de hacer las presentaciones, siento que el hecho de saber que otras personas puedan verlo, nos motive a hacerlo mejor y más vistoso” (S3)

““Nunca había utilizado *Prezi*, pero me gusto porque no es como las típicas presentaciones en Power Point.” (S9)

En otro planteamiento; La utilización de presentaciones electrónicas ¿Te ayudará en otras áreas de tu vida laboral y profesional? Los resultados muestran que la utilización de este tipo de presentaciones será de utilidad para los alumnos en su vida laboral y profesional, 16 argumentaron con “Muy de acuerdo” y 5 alumnos, refirieron que “De acuerdo”. Todos los alumnos argumentan que esta práctica y conocimiento les

ayudará en su proceso de aprendizaje no únicamente de inglés sino en otras áreas ya sea profesional o laboral. Vecina (2006) señala a la creatividad como una manifestación de prácticas humanas en diferentes contextos y que de esta forma se contribuye ayudar al alumno en su desarrollo social y emocional. Como ejemplo se agregan comentarios de los alumnos:

“Muchas gracias por enseñarnos *Prezi*, lo amé.” (S24)
“*use Prezi is fun and quite educational !!!*”, “El utilizar *Prezi* es divertido educativo.” (S23)

Para identificar el uso y la experiencia en las herramientas y formatos solicitados, se les cuestiona: ¿Sabías utilizar presentaciones electrónicas antes del curso? En los resultados se observan que pocos alumnos tenían conocimiento de este tipo de presentaciones. Únicamente 2 ya sabían utilizar *Prezi*, 5 alumnos manifestaron conocer “en desacuerdo” de este tipo de presentaciones mientras que uno refirió a “muy en desacuerdo”. Tomando en cuenta las seis categorías prácticas que afectan la creatividad que Amabile (1998) propone: los retos, la libertad, los recursos, características del trabajo en grupo, apoyo organizacional y supervisado, se observa que la implementación de PE resultó en los alumnos nuevo conocimiento como proceso de cambio y la aplicación práctica de una herramienta que fomenta la creatividad. La utilización de la plataforma como reto, libertad en diseño y entrega de las presentaciones, uso de recursos disponibles y apoyo del docente en caso de requerirse.

La última pregunta cerrada del cuestionario fue; ¿Te gustó compartir tu información por medio del PE? Los resultados evidencian que a 15 alumnos les agradó compartir su información con sus compañeros en el grupo de *Facebook* creado

por grupo y para esta finalidad. 2 de ellos manifestaron haberlo hecho con “Muy de acuerdo”, 7 con “de acuerdo” y 6 con “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”. El resto, 5 de ellos manifestó que les agrado “en desacuerdo” haber compartido la información y 1 “muy en desacuerdo”. Aunque la mitad de los alumnos consideraron el gusto por la compartición de información el resto no identificó la importancia de esto, por lo que el reto sobre socialización del conocimiento como habilidad a desarrollar persiste (Pérez, Favela, López y McAnally (2005) y deben las instituciones educativas considerarlo en sus planes de estudio.

En el único planteamiento abierto incluido en el cuestionario fue: Algún comentario que quiera agregar. Los resultados se agruparon en 3 apartados:

Sobre aprendizaje con PE: Los alumnos refieren que lograron aprendizajes a través de la elaboración de los PE al afirmar el uso del vocabulario, una forma de aprender de manera dinámica, divertida y educativa.

Sobre compartición de información: Los alumnos consideran que es una manera más dinámica y práctica de compartir información fuera del salón de clase. Que resulta motivante para hacer buen trabajo al ser cuidadoso en la gramática sobre todo por el hecho de ser compartido al grupo.

Sobre uso de la plataforma: Prezi fue del agrado de los alumnos al considerarla innovadora en comparación con PowerPoint. Ven a la plataforma como herramienta de aprendizaje divertida y educacional que promueve la habilidad escrita.

4.2.5. Cuestionario de Evidencia de Aprendizaje (Documento institucional).

Este documento institucional muestra que los alumnos evalúan su experiencia de aprendizaje en Enero con 86.67 y en Febrero con 94.44 en una escala del 1 al 100. Con

estos resultados los alumnos consideran como satisfactoria su experiencia de aprendizaje con la elaboración de PE en estos cursos. De las características más importantes que respaldan este porcentaje es que consideraron haber dado énfasis en la práctica de vocabulario, el intercambio de información con sus compañeros, la manera dinámica y divertida de aprender, las actividades comunicativas así como el uso de audio y video elementos utilizados en clase y fuera de esta como experiencia de aprendizaje con la elaboración de PE en *Prezi* y su compartición en la red social.

4.3. Confiabilidad y Validez

Este apartado refiere la información recabada sobre el impacto de la incorporación de PE como REA en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés, para identificar elementos de creatividad en los portafolios y en la escritura, así como conocer la experiencia de aprendizaje que los alumnos tuvieron y el cumplimiento en la elaboración. Para validar la información se muestran convergencias de manera metodológica, con la teoría y con los resultados de los instrumentos (Valenzuela, 2012).

El aprendizaje de la gramática, vocabulario y estrategias de conversación en los cursos donde se llevó a cabo la investigación se dio de manera significativa, que aunque no era el objetivo central es importante evidenciar este dato. Ausbel (1963) refiere que el aprendizaje parte de un punto, en este caso en los cursos de los cuales tenían conocimiento previo del idioma. Se motivó e invitó a los alumnos en la elaboración y presentación de textos mediante un nuevo formato, para ello fue necesario relacionarlo con información previa como el conocimiento sobre el manejo de la computadora o uso de Power Point por ejemplo, haciendo reciclaje y uso del nivel de idioma adquirido en

cursos anteriores, vocabulario y estructuras gramaticales vistas previamente durante las lecciones A, B y C del curso, para así consolidar y después producir, en este caso, el PE como producto final, logrando el aprendizaje continuo con la compartición en *Facebook* y la lectura de otros portafolios entre pares.

Con el instrumento de observación sobre entrega de PE y con el cuestionario sobre experiencia de aprendizaje con PE se observa que estas herramientas son consideradas por los alumnos como medios y herramientas para difundir y desarrollar el gusto y el uso de la tecnología del conocimiento. Esto es evidente con la observación de la elaboración de los PE y en los resultados obtenidos en el cuestionario, los alumnos manifestaron haber reforzado su aprendizaje mediante la elaboración de manera creativa de PE y su lectura, así como la utilización de la herramienta *Prezi* en otras áreas.

Los resultados de las rúbricas con la que se identificaron elementos de creatividad en PE y en los textos escritos, aunado a la información de la observación sobre entrega convergen, ya que con la elaboración de portafolios y su entrega resultaron de gran impacto en la enseñanza de inglés haciendo uso de la tecnología y en la identificación de capacidades creativas. La observación evidencia la entrega de PE como proceso de cambio. Mientras que las Rúbricas evidencian que los PE como potencializadores de competencias creativas, manejo de la aplicación y recursos multimedia, así como beneficios en la generación de textos en inglés (Burgos y Ramírez, 2012).

Por otra parte los resultados del cuestionario y los resultados de la evaluación de PE identifican elementos de creatividad y experiencia de aprendizaje con esta herramienta. Los elementos de creatividad; fluidez, originalidad y elaboración de Hackett (2011) fueron identificados tanto en la presentación digital, como en los textos

en inglés en los tres portafolios entregados (Ver Figura 18)

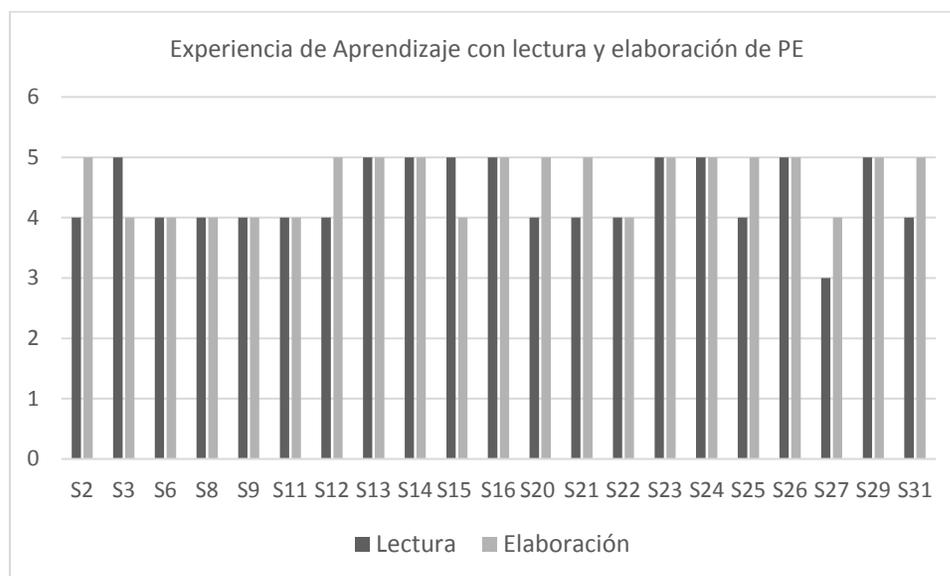


Figura 18. Comparación entre experiencia de aprendizaje con elaboración y lectura de PE.

Los elementos de creatividad más evidentes en los textos fueron la fluidez con 162 puntos y la originalidad con 150. Mientras que los elementos identificados en la presentación digital de PE fueron la elaboración con 189 puntos y la originalidad con 183 puntos. El alumno presentó sus textos con variedad de ideas novedosas y lo respaldó expandiendo ideas con variedad de detalles (Hackett, 2011). Un ejemplo de ello, se hace evidente en el cuestionario:

“Es una manera divertida de aprender” (S23)

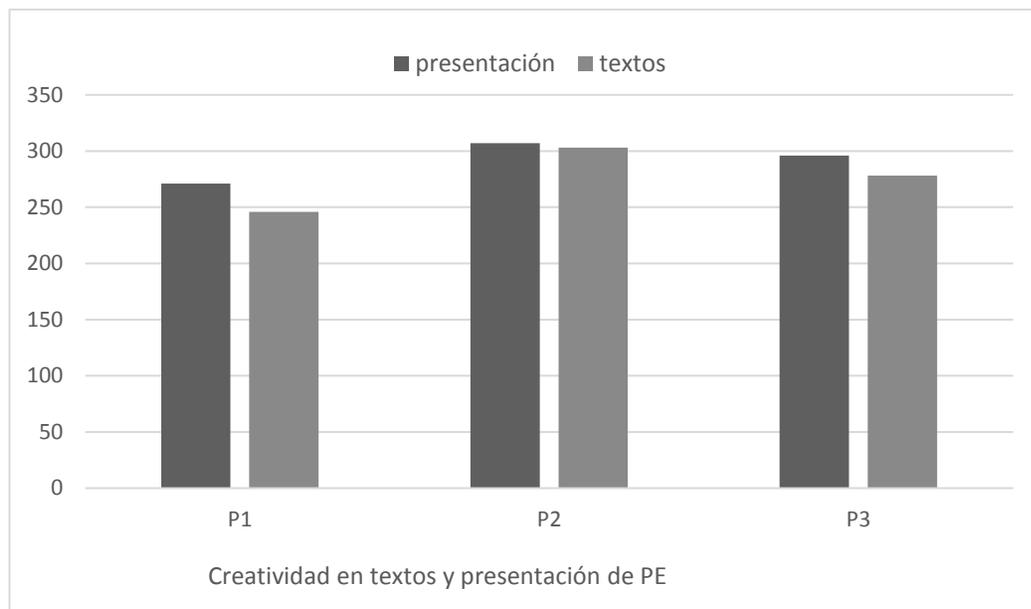


Figura 19. Resultados de rúbricas de creatividad en textos y en presentación digital de PE.

Con los resultados del cuestionario los alumnos valoraron la utilización de tecnologías y a la elaboración de portafolios, como una experiencia de aprendizaje diferente a la del salón de clase. Las características de elementos creativos del PE identificadas en este trabajo por medio de las rúbricas y la entrega por medio de la observación fueron la visión constructiva del aprendizaje al mejorar la entrega de forma progresiva, la solución de problemas en contextos reales, la elaboración de textos con variedad de ideas, la motivación en la comunicación al compartir PE, el aprendizaje continuo, la fácil accesibilidad con el uso de la plataforma, la motivación y oportunidad permitieron reforzar habilidades de aprendizaje (Alawdat, 2013; Barret 2000; Cole, et al., 2000 y Díaz, Romero y Heredia, 2012).

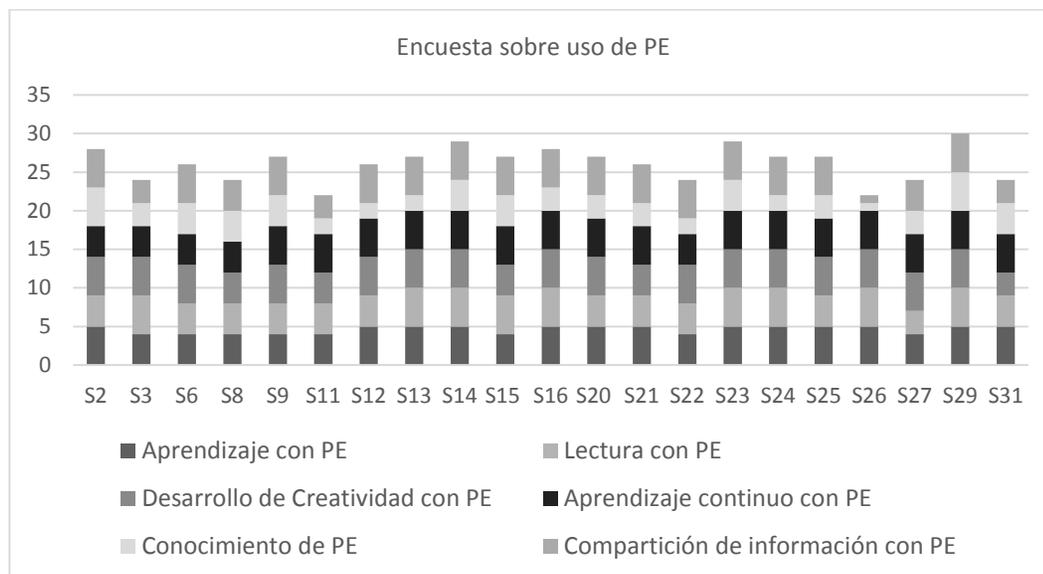


Figura 20. Resultados de cuestionario sobre uso de PE

El cuestionario buscó evidenciar experiencia de aprendizaje con PE y las Rúbricas indagaron elementos de creatividad en PE. Los resultados de ambas herramientas muestran la transformación de habilidades y conocimientos (Hackett 2011y Stefano, Rudel y Silverman, 2004).

La figura 20 muestra que al contestar con 5 puntos considerado como “muy de acuerdo”, la elaboración de PE les permitió tener una experiencia de aprendizaje al reforzar sus conocimientos en el idioma y en una posible continúa utilización de este tipo de trabajo en su futuro.

Con menos puntaje 4, pero aun con “de acuerdo” los alumnos consideran que al elaborar PE aceptaron haber desarrollado su creatividad, y reforzado su aprendizaje al haber compartido su información y leído la de sus compañeros.

Esta figura también evidencia que los alumnos S5, S14, S16, S28 y S29 aceptaron

con “muy de acuerdo” todos los rubros de esta experiencia de aprendizaje es decir la elaboración de PE fue aceptada en su totalidad para ellos; hubo aprendizaje del inglés, desarrollaron elementos de creatividad, reforzaron sus conocimientos sobre gramática, vocabulario y estrategia de comunicación.

Algunos datos sobre el desarrollo de estas capacidades son por ejemplo: cuando el investigador observó un portafolio con música de fondo o cuando al visitar las presentaciones en la plataforma se observan trabajos del autor de otros temas, por lo que se pudo observar la constante utilización de estas para otros propósitos y la interacción en inglés entre los alumnos por medio de *Facebook*, esto hace evidente el resultado de un aprendizaje significativo, permanente y continuo (Ausbel, 1963; Escorzia y Sanchez, 2012; Tahiri, 2012).

Los resultados innovadores en la enseñanza siempre convergirán con resultados positivos en el aprendizaje (Sternberg, 1999). La actividad docente también se vio gratificada con los resultados y los cambios de conducta de algunos los alumnos, como en el caso de S22, estudiante que se le dificulta el aprendizaje del inglés. La observación y las rúbricas de evaluación de PE permitieron ver estos cambios graduales, ejemplo de la retroalimentación otorgada a un alumno con desempeño académico bajo, quien con la rúbrica de creatividad el alumno obtuvo 8 puntos en su P2 y 10 puntos en su P3:

“me alegra que estés mejorando” (Investigador, S22, P2)

“Felicidades. Como te había mencionado, has mejorado bastante” (Investigador, S22, P3)

Hacket (2011) y Amabile (1988) mencionan algunos componentes de la creatividad como el conocimiento, rasgos de personalidad, inteligencia y capacidad de

trabajo, motivación y estilos cognitivos. En la elaboración de textos en inglés y su presentación digital en PE, los alumnos que mejor puntaje obtuvieron con las Rúbricas de creatividad fueron aquellos que contaban en gran medida con estas características de conocimiento, personalidad, inteligencia y capacidad de trabajo. Algunos ejemplos de cómo la observación y las Rúbricas arrojan resultados son:

“...muestras tu creatividad tanto en tu presentación como en tu habilidad de realizar manualidades, continua utilizando tu creatividad para aprender” (Notas del investigador, S19, P1)

“...gracias maestra, finalmente ya aprendí a utilizar *Prezi*...” (S19, P2)

Los resultados de la alumna S19 obtenidos de las rúbricas son: en la elaboración de su texto obtuvo la máxima ponderación, 12 puntos, mientras que en la elaboración de textos obtuvo 11 puntos en P1, 12 en P2 y P3 (Notas del investigador)

Otro ejemplo del alumno S16:

“Que colores” “me encanto el pingüino” “excelentes ideas e imágenes, mantén la motivación y buen trabajo” (Notas del investigador, S16, P3)

Los resultados obtenidos con las Rúbricas de evaluación de creatividad del alumno S16 fueron 12 puntos en sus 3 PE entregados. Los comentarios recabados de los alumnos S19 y S16 sobre su experiencia de aprendizaje con el cuestionario son los siguientes:

“Creo que el utilizar tecnologías de información para el aprendizaje de otro lenguaje lo hace más dinámico...” (S16)

“Utilizar tecnologías de información para el aprendizaje de otro lenguaje lo hace más dinámico y puedes intercambiar información de manera más rápida y sencilla inclusive en tiempo real sin estar solo en un salón de clases.” (S19)

La utilización de NTIC y la realización de PE resultó una experiencia de aprendizaje diferente para los alumnos, así lo refieren en el Cuestionario de Experiencia Académica.

Los resultados del cuestionario sobre utilización de PE convergen con el Cuestionario en relación con la experiencia de aprendizaje y con la elaboración de PE. Los alumnos manifiestan haber reforzado el vocabulario, se logró la comunicación entre sus compañeros como se puede ver en la página de *Facebook*, así como la compartición de los materiales, aspectos cruciales trabajados en esta investigación.

Tabla 18

Comentarios sobre experiencia de aprendizaje con PE del cuestionario sobre utilización de PE y del Cuestionario de Experiencia Académica

<i>Cuestionario de Experiencia Académica</i>	<i>Cuestionario: Lo que más gusto a los alumnos</i>
“todas las actividades involucran comunicación”	“puedes intercambiar información de manera más rápida” (S16)
“que es divertida y aprendo mucho”	“Use <i>Prezi</i> is fun and quite educational!!!” “Usar <i>Prezi</i> es divertido y educativo” (S23)
“que aprendemos más vocabulario al intercambiar historias con mis compañeros”	“...se me hizo interesante y entretenida la forma de hacer las presentaciones, siento que el hecho de saber que otras personas puedan verlo, nos motive a hacerlo mejor y más vistoso” (S3)
“Las dinámicas de aprendizaje”	“me gusto conocer y usar <i>Prezi</i> ” (S22)

Los resultados del cuestionario sobre utilización de PE y el Cuestionario de Experiencia Académica corroboran como la utilización de PE en la plataforma *Prezi*, resultó ser una herramienta útil como un REA en esta investigación ya que fue aprobada por los alumnos, el hecho de crear una cuenta no resultó complicado para ellos. Además

el no requerir de alguna tarifa para su utilización, de fácil utilización y con tutoriales de ayuda, poder agregar elementos multimedia, variedad de plantillas de acuerdo al gusto y necesidades, más bien fue atractiva. Con ello desarrollaron habilidades de aprendizaje en el manejo de este recurso, así como el descubrimiento de elementos que enriquecerían de manera creativa la presentación digital de PE y de su texto en inglés. Para hacer una comparación con esta información se muestran algunos resultados obtenidos de los dos cuestionarios aplicados (Ver Tabla 18)

En este apartado se identificaron PE como medios, herramientas y procedimientos que facilitaron al estudiante elaborar productos de manera creativa. Se identificaron habilidades a través de los PE para difundir y desarrollar el gusto y el uso de la tecnología. También se mostró cómo hacer frente a las demandas de potenciar el aprendizaje del inglés en una forma creativa por medio de la Web, al mismo tiempo que se potencializó la comunicación de los estudiantes mediante redes sociales a través de PE como producto y evidencia de la creatividad.

En este apartado se ha hecho un análisis de los resultados obtenidos sobre el impacto de la incorporación de PE e identificación de elementos de creatividad con los instrumentos de recolección de datos así como su validación entre estos y la teoría. En el siguiente capítulo se realizarán las conclusiones pertinentes sobre la investigación.

Capítulo 5. Conclusiones

El presente y último capítulo de este trabajo presenta las conclusiones generadas a partir de los hallazgos de la investigación. En este se presenta el planteamiento del problema, teniendo como pregunta de investigación ¿Cuál es el impacto de la incorporación de PE en la elaboración de textos escritos en inglés y la creatividad en su presentación?, de igual manera se da respuesta puntual al objetivo general: Identificar elementos de creatividad en Portafolios Electrónicos y en la comunicación escrita en inglés.

A lo largo de este apartado se describe además los hallazgos, observaciones, algunas limitaciones y retos, así como sugerencias para investigaciones futuras.

5.1 Resumen de hallazgos

El marco teórico descrito en esta propuesta definió al aprendizaje significativo, en línea y el continuo. Después se intentó definir la creatividad, sus características, la importancia de formación en el desarrollo de habilidades, así como el rol del profesor como guía y motor en estas habilidades. Otros conceptos que se retomaron fue sobre las NTIC y REA en la nueva sociedad del conocimiento, como herramientas para potencializar el aprendizaje del idioma inglés.

Todo este dato teórico enmarcó la naturaleza de este estudio dirigiéndola hacía un solo propósito, dar respuesta al planteamiento de investigación. Se partió de la premisa de que en esta sociedad con un cambio tecnológico acelerado, no se está preparado para

su eficiente aplicación en el campo educativo. Niños, adolescentes y adultos se encuentran utilizando tecnología para fines de ocio, más que para beneficio de su aprendizaje. Afortunadamente muchos trabajos innovadores están siendo puestos en práctica para hacer frente a esta demanda, como lo fue este proyecto.

La puesta en marcha de esta investigación buscó dar respuesta a la pregunta de investigación: ¿Cuál es el impacto de la incorporación de PE en la elaboración de textos escritos en inglés y la creatividad en su presentación? El objetivo general consistió en identificar elementos de creatividad en Portafolios Electrónicos y en la comunicación escrita en inglés.

A continuación se describen cada uno de los objetivos particulares, el primero de ellos consistió en: Identificar mediante Rúbricas los elementos de creatividad que los alumnos presentan en los PE.

- Los elementos de creatividad que se identificaron fue la elaboración y la originalidad con la presentación digital de PE. Las Rúbricas de creatividad con elementos de Hackett (2011) evidenciaron ideas novedosas y variedad de detalles en la elaboración de PE en cursos de inglés.

- Hackett (2011) enfatiza la necesidad de enfocarse en la generación de ideas con características personales por lo que los PE en el campo de enseñanza-aprendizaje de inglés cumplen esta necesidad.

- Aunque los elementos creativos de fluidez y la flexibilidad que Hackett (2011) considera como importantes en un proceso creativo fueron identificados con menor puntaje, estos son evidentes y además el solo hecho de realizar un PE como producto

que “antes no se había visto” como Vecina (2006) señala implicó ya un proceso de cambio.

Otro de los objetivos fue: Registrar a través de la observación el cumplimiento de elaboración de los PE por parte de los alumnos:

- Los PE significaron evidencia de un proceso creativo ya que su elaboración, entrega y compartición los alumnos hicieron uso de sus elementos prácticos que Amabile (1998) menciona afectan la creatividad como la libertad y el balance de recursos.
- El uso de la plataforma y la comunicación por medio de *Facebook* resultó ser un proceso atractivo y motivante para los estudiantes. Vecina (2006) dice que cuando la creatividad es considerada como proceso de cambio, esta puede ser enseñada y alimentada mediante procesos innovativos. Este transcurso de cambio resultó como Amabile (1998) lo sostiene una experiencia de conocimiento técnico, procedimental e intelectual en la elaboración, entrega y compartición de PE por la mayoría de los alumnos. Técnico con la explotación de la plataforma, procedimental e intelectual con la guía del docente sobre REA en el proceso de enseñanza del inglés.
- La entrega de PE significó un cambio positivo ya que como Ibarra, J.L., et al, (2004) señalan que con la inclusión de PE se modificaron los métodos de enseñanza en la institución, y con ello se diversificó la experiencia de aprendizaje con tecnología y el fomento a la creatividad.
- La elaboración, entrega y compartición de PE como herramientas para la adquisición y construcción de conocimiento, resultó una práctica innovadora con la incorporación de REA. La observación evidenció la entrega como promotores de

información y la interacción en *Facebook* como canal de interacción (Escamilla, 2007; Buendía y Martínez 2007; Tejada 2000; Pérez, Favela, López y McAnally 2005).

Ante el objetivo de; Identificar los elementos creativos del texto escrito en los PE a través de rúbricas, se encontró que:

- La generación de ideas en inglés como proceso creativo fue posible con la elaboración de PE. Uno de los elementos creativos identificado, fue la fluidez es decir la variedad de ideas en la resolución de problemas. Otro elemento la originalidad, los alumnos demostraron ideas novedosas y únicas en los textos. La rúbrica de evaluación de textos escritos en inglés en PE con elementos de un proceso creativo adaptada de Hackett (2011) y Torrance (1974) así lo evidenció.

- El logro surgió como Vecina (2006) lo refiere con la necesidad de crear y de realizar algo diferente, curiosidad en una nueva forma de trabajo, enfrentar retos al no conocer la plataforma, trabajo arduo en el esfuerzo de generación de ideas con uso de vocabulario, gramática y estrategias de conversación en inglés, hacia un objetivo encaminado, elaboración y entrega del PE.

- La información en inglés presentada de manera creativa y las ideas expresadas evidenciaron un pensamiento creativo (Treffinger et al., (2002).

En el planteamiento, se buscó como objetivo particular; Identificar a través de una cuestionario la experiencia de aprendizaje que los alumnos obtuvieron al elaborar PE, los resultado son:

- Por medio del cuestionario, los alumnos refieren que desarrollaron y reforzaron la información adquirida en el curso con la elaboración, entrega y compartición de PE. Esta

información evidencia lo que Escorzia y Sánchez (2012) mencionan sobre un cambio relativamente permanente en la conducta, en las asociaciones o representaciones mentales como resultado de la experiencia.

- Así mismo, en el cuestionario los estudiantes manifestaron que los PE creados, potenciaron, consolidaron y promovieron de forma atractiva el aprendizaje del inglés por medio de la web.

- Fue posible lograr una experiencia de aprendizaje con la lectura de PE. Este hallazgo es relevante ya que como Tahriri (2012) menciona: el aprendizaje siempre es afectado con la interacción social y desarrollo cognitivo, por lo que con el intercambio de PE con información en inglés de su propia autoría se logró una experiencia de aprendizaje productiva.

- La utilización de PE asintió presentar textos en inglés de manera creativa. Los alumnos argumentaron en el cuestionario sobre utilización de PE que el uso de la plataforma les permitió la presentación digital de textos de manera diferente a lo acostumbrado. Con este trabajo se evidencia la transformación de habilidades y/o conocimientos por medio del uso de Internet (Estefano, Rudel y Silverman, 2004, mencionados en Mortera, 2012). La elaboración de textos de manera electrónica fue útil para difundir y desarrollar el gusto y el uso de la tecnología y de la información en el aprendizaje de inglés.

- La utilización de PE permitió a los alumnos trabajar de manera autodidacta y permanente en su crecimiento personal y profesional. El cuestionario arrojó que este tipo de herramientas seguirá siendo de utilidad para los alumnos en sus diferentes áreas.

- La realización de PE como producto implicó un cambio y por tanto llegaron a ser instrumentos que facilitaron al estudiante evidenciar su creatividad. La utilidad de elaboración, entrega y compartición de portfolios, se tradujo en “conjunto de habilidades, destrezas, conocimientos, actitudes y valores” (Lavin, 1990, p. 11, citado en Dzul Funderburk e Hidalgo, 2010 p. 162).

- La compartición de información es aún un reto. Aunque el cuestionario sobre utilización de PE arrojó que la mitad de alumnos manifestó el agrado por la compartición de información únicamente 2 de ellos lo evaluaron con “muy de acuerdo”.

- A través de los PE fue posible entender y estimular el uso de la información con textos en inglés, así como a través de Internet se creó una red de operatividad de usuarios para compartir y colaborar (Ramírez y Burgos, 2012).

- La experiencia de aprendizaje con PE permitió afirmar el vocabulario, aprender de manera dinámica y divertida, además de trabajar con la gramática y pronunciación en inglés. Este dato fue evidencia obtenida del cuestionario sobre utilización de PE y del Cuestionario de Experiencia Académica. Se enfatizó y se comprobó que con el uso de NTIC se obtiene una participación activa centrada en el alumno, puesto que con la elaboración de PE se trabajó en la propia construcción de conocimientos (Brunner, 2000; Fullan, 1997 y ANUIES, 2004).

Retomando la pregunta de investigación, ¿Cuál es el impacto de la incorporación de PE en la elaboración de textos escritos en inglés y la creatividad en su presentación?, se identifica que a través de la creación de los PE, se hicieron evidentes los elementos de creatividad fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración Hackett (2011), siendo más

evidentes los 2 últimos en los portafolios, y de mayor puntaje la flexibilidad, es decir hace falta desarrollar estrategias para visualizar un problema desde diferentes perspectivas.

Los elementos de creatividad identificados con mayor puntaje en los textos escritos fueron la fluidez y la originalidad. Cabe señalar que la elaboración y la flexibilidad, como creatividad se ubican en puntajes más bajos, hace falta la habilidad para observar a la pregunta desde diferentes perspectivas y de agregar detalles, llenar espacios o la expansión de ideas (Hackett, 2011).

El elemento común encontrado fue la originalidad, es decir los alumnos presentaron trabajos y textos con ideas novedosa y únicas (Hackett, 2011).

El alumno manifiesta haber aprendido de sus pares, así como en la elaboración de los trabajos, reforzó la gramática, vocabulario y estrategias de conversación de los temas vistos en clase. El estudiante está abierto a ser el actor principal en la construcción de su propio conocimiento siempre mediante ambientes innovadores y se le proporcionen las herramientas necesarias, útiles y atractivas para esta finalidad (Brunner, 2000).

El uso de la tecnología no fue impedimento para su uso y acceso, aprendieron a trabajar con *Prezi* y a compartir información en una red social. Se identifica que a los alumnos les gustó compartir y comentar los trabajos, reforzaron los temas del curso, consideran haber presentado documentos creativos, que lo aprendido le será de utilidad en otras áreas personales y familiares. Se potencializó las capacidades tecnológicas, cognoscitivas y afectivas (Ibarra, J.L., et al, 2004).

Con la introducción de REA, a través de los portafolios, se modificaron estrategias de enseñanza, los estudiantes no solo consideraron haber reforzado su aprendizaje, sino además, fortalecieron los contenidos a través de la lectura de otros materiales, refieren

haber desarrollado su creatividad con la herramienta *Prezi*, aprendieron de una manera dinámica, enfatizaron en la gramática y la pronunciación del idioma inglés.

A través del cuestionario institucional, los alumnos ven con buenos ojos los materiales utilizados en los cursos, refieren que son adecuados. Refieren además que el equipo el material desarrollado y el uso de los medios digitales y escritos son de su agrado, incluyendo la elaboración y compartición de PE.

5.2. Partes débiles del estudio

Dentro de las limitaciones de la investigación, se identifican las siguientes:

- Una problemática que impactó en el trabajo de investigación fue la inasistencia a las clases.
- El 100% de los alumnos no elaboró los 3 portafolios.
- La poca disposición de dos alumnos a entregar trabajo realizado fuera de clase.
- Mayor renuencia a elaboración de PE en los niveles avanzados en los cursos de inglés.
- Se visualizó en un alumno limitación en cuánto a los conocimientos sobre *Prezi* para elaborar PE.
- Tampoco fue posible lograr el 100% de los cuestionarios sobre la sobre utilización de PE para identificar en la experiencia que tuvieron.

5.3 Recomendaciones

Aunque los alumnos elaboraron y compartieron sus PE y se pudo identificar elementos de creatividad en los textos, se pudo demandar todavía más de los alumnos en el desarrollo de otras habilidades, como la oral, llevando a cabo las presentaciones en el aula.

Una posibilidad más a trabajar sería la motivación sobre autoevaluación y evaluación de pares en beneficio del aprendizaje colaborativo.

Dado que afectaron los hechos de inasistencia a clase y que entre más avanzado el nivel la participación del alumno disminuye, se podría ejercer cierta presión en la realización de PE como parte de la calificación así se resolverían dos problemas, la asistencia del alumno para verificar el trabajo y la participación en la realización de PE.

A diferencia de la identificación de elementos creativos en PE posibles investigaciones sobre aprendizaje de inglés con PE resultaría innovador en este campo.

Este proyecto fue aceptado por los alumnos, por lo que una recomendación es el uso de REA en el campo de enseñanza de inglés.

Algunas líneas de investigación derivadas de este proyecto, pudieran ser: una variante podría ser el uso continuo de PE para niveles avanzados en los cursos de inglés, hacer uso de actividades variantes y retadoras con el uso de material multimedia creado por los alumnos. De esta forma de identificarían elementos de creatividad en las presentaciones orales. Este material podría ser también compartido dentro de los PE y al mismo tiempo se orientaría la autoevaluación y evaluación par con rúbricas de creatividad y de aprendizaje en inglés. Dado que la compartición de información y los

elementos de creatividad de elaboración y flexibilidad fueron identificados como características a trabajar, posibles futuras investigaciones se podrían dar en relación a estos elementos con diferentes habilidades en inglés como lo son la comunicación oral, habilidad de lectura y auditiva en inglés.

Esta investigación pretende ser un proceso de cambio, que permita el desarrollo de nuevas investigaciones y posibilidades de innovación en el salón de clases, no solamente para la institución donde se llevó a cabo la investigación sino de forma general en ambientes de aprendizaje de inglés. Sternberg (1999) argumenta que el docente no solo debe fomentar la creativa en los alumnos sino también enseñarles acerca del campo de la creatividad, para que sean conscientes sobre su propio potencial. El investigador optó por una búsqueda de recursos innovadores en espacios abiertos que pudieran utilizarse tanto en el salón de clase como en casa, en beneficio de los alumnos y al mismo tiempo fueran compartidos entre maestros de enseñanza de inglés.

Referencias

- Adams, K. (2005). The sources of innovation and creativity. National Center on Education and Economy (NCEE) *Research Summary and Final Report*. Disponible en: <http://files.eric.ed.gov/fulltext/ED522111.pdf>
- Alawdat, M. (2013). Using E-portfolios and ESL learners. *David Publishing*. 3(5), 339-351. Recuperado de: <http://files.eric.ed.gov/fulltext/ED543181.pdf>
- Alias, N. et al (2013). Effectiveness of Facebook Based Learning to Enhance Creativity Among Islamic Studies Students By Employing Isman Instructional Design Model. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*. 12 (1). 60-67. Recuperado de <http://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1008868.pdf>
- Arteaga, C. (2011). Uso de las TIC para el aprendizaje del inglés en la Universidad Autónoma de Aguascalientes. *Apertura*, 3(2) Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=68822737007>
- Amabile, T. (1998) *How to kill creativity* en Harvard Bussiness Review. Seo-Oct 1998
- ANUIES. (2004). Documento estratégico para la Innovación para la educación superior. *Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Nivel Superior*. México. <http://www.anuies.mx/>
- Ausubel, D.P. (1968). *Educational Psychology: a cognitive view*. New York, Holt, Rinehart and Winston.
- Barberá, E. (2005). La evaluación de competencias complejas: la práctica del portafolio. *Revista Educere*, 9 (31), pp. 497-504. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35603110>
- Barrett, H. (2000). Create your own electronic portfolio. *Learning and Leading with Technology*, 27(7), 14-21.
- Blanch, S., Fuentes, M., Gimeno, X., González, N., Rifà, M. & Santiveri, N. (2009). Relaciones entre aprendizaje, cognición y tecnologías en la construcción del e-portafolio. *RED. Revista de Educación a Distancia*, (VIII) 1-15. Recuperado de <http://redalyc.org/articulo.oa?id=54711883003>
- Brunner, J.J (2000). *Globalización y el futuro de la educación: tendencias, desafíos, estrategias*. Seminario sobre Prospectivas de la Educación en América Latina y el Caribe. UNESCO, Chile.

- Buendía, A. y Martínez, A. (2007). Hacia una nueva sociedad del conocimiento: retos y desafíos para la educación virtual. En Armando Lozano Rodríguez y José Vladimir Burgos Aguilar (Ed.), *Tecnología educativa en un modelo de educación a distancia centrado en la persona* (pp. 77-106). México: Limusa.
- Burgos, V. y Ramírez, M.S. (2010). *Recursos Educativos Abiertos en Ambientes Enriquecidos con Tecnología: Innovación en la práctica educativa*. México. Tecnológico de Monterrey.
- Cebrián, M., Buenas prácticas en el uso de e-portafolios y e-rúbricas En Cid, Suacedo, A., Raposo, M y Pérez, A.; El Practicum: buenas prácticas en el espacio Europeo de Educación Superior. Edit. Tórculo Edicions.
- Celaya, R., Lozano, F. G. y Ramírez, M. S. (2009). *Apropiación Tecnológica en los profesores que incorporan Recursos Educativos Abiertos (REA) en educación media superior*. Memorias del X Congreso Nacional de Investigación Educativa. Veracruz, México.
- Colás, P. y Jiménez, R. (2008). Evaluación del impacto de la formación (online) en TIC en el profesorado. Una perspectiva sociocultural, *Revista de Educación*, 346, mayo agosto, pp. 187-215. Disponible en: http://www.revistaeducacion.mec.es/re346/re346_07.pdf.
- Cole, D. J., Ryan, C. W., Kick, F., y Mathies, B. K. (2000). *Portfolios across the curriculum and beyond* (2a ed.). Thousand Oaks, C. A.: Edit. Corwin.
- De Pablos, J. (1998) *Nuevas Tecnologías, Comunicación audiovisual y Educación*. Barcelona: Cedecs Editorial.
- Díaz-Barriga, F. y Hernández, G. (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: Una interpretación constructivista* (2a. ed.). Distrito Federal, México: McGraw-Hill.
- Díaz, F., Romero, E., & Heredia, A. (2012). Diseño Tecnopedagógico de portafolios electrónicos de aprendizaje: Una experiencia con estudiantes universitarios. *REDIE Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 14, pp. 103-117.
- Dzul, M., Funderburk, R.M., Hidalgo, H. (2010). *La enseñanza del inglés en las escuelas de tiempo completo en Hidalgo: análisis de un caso*. Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. ISBN: 978-607-9015-22-0. Recuperado de: http://www.uaeh.edu.mx/sistema_investigacion/funciones/bajarArchivo_web.php?producto=1246&archivo=ensenanza.pdf

- Edel-Navarro, R. (2011). Entornos virtuales de aprendizaje: La contribución de lo virtual en la educación. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 15 (44), pp. 7-15. Disponible en: <http://www.comie.org.mx/documentos/rmie/v15/n044/pdf/ART44002.pdf>
- Escamilla, J. (2007). *Hacia un aprendizaje flexible sin fronteras y limitaciones tradicionales*. En Armando Lozano Rodríguez y José Vladimir Burgos Aguilar (Ed.), *Tecnología Educativa en un modelo de educación a distancia centrado en la persona*. (pp. 21-52). México: Limusa.
- Escorzia, E. y Sánchez, A. (2012). *Teorías del aprendizaje en el contexto educativo (eBook)*. México. Editorial Digital Tecnológico de Monterrey.
- Fernández, et al (2012). Creatividad e Innovación: Claves para intervenir en contextos de aprendizaje. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*. 10 (2), 23-40. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/551/55124596003.pdf>
- Freire, P. (2004) *Pedagogía de la autonomía*. Paz e Terra. Sao Paulo, Brazil.
- Fullan, M. (1997). *El cambio educativo*. México: Trillas.
- García, L. (2001). *La educación a distancia De la teoría a la práctica*. Barcelona, España: Ariel Educación.
- García, L. (2002). Por qué E-Learning. *Boletín Electrónico de Noticias de Educación a Distancia (BENED)* (09) pp. 1-3. Recuperado de: <http://espacio.uned.es/fez/view.php?pid=bibliuned:20132>
- García, L. (2006). *La educación a distancia: De la teoría a la práctica*. Barcelona, España: Edt. Ariel Educación.
- García, L. (2012, 19, junio). Blended-learning, ¿nuevo y maravilloso? [Mensaje de blog]. Recuperado de <http://aretio.blogspot.mx/search/label/e-learning>
<http://aretio.hypotheses.org/68>
- Gay, L.R., Mills, G. y Airasian, P. (2006). *Educational Research: Competencies for Analysis and Applications*. (8th ed). Upper Saddle River, NJ, EUA: Pearson / Merrill / Prentice Hall. ISBN: 0-13-118534-9
<http://www.prenhall.com/gay>
- Hackett, C. (2011) *Grow Creativity*. Learning and Leading with Technology. ISTE. USA and Canada. Recuperado en: <http://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ926368.pdf>
- Hernández, R., et al (2010) *Metodología de la investigación*. México, D.F: McGraw-

- Hill.
- Ibarra J.L., et al (2004) *Documento estratégico para la innovación en la educación superior. Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior.* (pp. 1-171)
- Karsenti, T. & Collin, S. (2010). Eduportfolio: a tool for second language teachers. *Revista Diálogo Educativo*, 10(31) 581-592. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=189115368007>
- Lasky, D. y Yoon, S (2011) Making Space for the act of making: Creativity in the engineering Design Classroom. *Science Educator. Vol. 20 (1)* recuperado de: <http://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ940936.pdf>
- Lozano, A. (2007). Prácticas de tutoría en educación a distancia. En Lozano, A. y Burgos J.V., (comp.). *Tecnología educativa en un modelo de educación a distancia centrado en la persona* (pp. 421-442). México: Limusa.
- Marzano, R. (1992). *A different kind of classroom instruction. Teaching with dimensions of learning.* ASCD. U.S.A.
- Mathison, S. (1988). Why Triangulate? *Educational Researcher.* (March, 1988). Washington, DC: AERA
- Merriam, S.B (2009) *Qualitative research. A guide to design and implementation.* San Francisco. San Francisco, CA. U.S.A. Jossey Bass.
- Moreno, M. (2000). La mediación docente en la educación a distancia. En reflexiones acerca del modelo académico para la propuesta de la universidad virtual de la ANUIES, (documento de trabajo) (18). México: UDG virtual.
- Mortera, F. (2012). RUV. ITESM. *Curso Teoría y práctica de educación a distancia unidad 3.* Blended Learning, distributed learning y online learning. [Video]. Instrumento no publicado.
- Mortera, F. (2012). RUV. ITESM. *Curso Teoría y práctica de educación a distancia unidad 3.* Blended Learning, distributed learning y online learning. [Video]. Instrumento no publicado.
- Pastor, M. (2005). La educación superior a distancia en el nuevo contexto tecnológico del siglo XXI. *Revista de la Educación Superior*, año/vol. XXXIV (4) (136), pp. 77-93. D.F., México: ANUIES.
- Pérez, C., Favela, J., et al (2005). *Educación abierta y a distancia: Experiencias y perspectivas.* Ed. UdGVirtual- Universidad de Guadalajara. 180 p. <http://iide.ens.uabc.mx/blogs/mcanally/?p=40>

- Ramírez, M.S., y Burgos (2011) *Transformando Ambientes de aprendizaje en la Educación básica con Recursos Educativos Abiertos*. OER Commons Teacher Training Initiative.
- Ramírez, M.S., y Burgos, B. (2012) *Movimiento Educativo Abierto: Acceso, colaboración y movilización de recursos educativos abiertos*. México. Comunidad Latinoamericana Abierta Regional de Investigación Social y Educativa. 127 p. ISBN 978-1-4717-08-38-1
- Roe, M.R. (2011) *Learning tools for innovation*. The right technology tools can build capacity in students and teachers while promoting innovative thinking and problem solving. (Marzo-Abril). Tahquitz Highschool, Hemet Unified School District. Recuperado de: <http://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ965944.pdf>
- Santaella, M. (2006) La evaluación de la creatividad. *Sapiens. Revista universitaria de la investigación* 7(2), PP. 89-106.
Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/410/41070207.pdf>
- Simonton, D.K. (2000) *Creative development as Acquired expertise: Theoretical issues and Empirical Test*. University of California Davis.
- Sicilia, M. A. (2007) Más allá de los contenidos: compartiendo el diseño de los recursos educativos abiertos. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC)*. 4(1) UOC. En: Contenidos educativos en abierto [monográfico en línea]. Recuperado de: <http://www.uoc.edu/rusc/4/1/dt/esp/sicilia.pdf> >issn 1698-580.
- Sternberg, R.J (1999) *Handbook of creativity*. U.K. Cambridge University Press.
- Tahriri, A. (2012) *Revisiting First Language Acquisition Through Empirical and Rational Perspectives*. University of Guilan.
- Taylor, S.J. y Bogdan, R. (1987). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*. España: Paidós.
- Tejada, J. (2000) La educación en el marco de una sociedad global: algunos principios y nuevas exigencias. *Profesorado. Revista de curriculum y Formación de profesorado*. Año/ vol. 4 Universidad de Granada. Granada España. REDALYC
- Tejada, J. (2000). La educación en el marco de una sociedad global: Algunos principios y nuevas exigencias. *Profesorado: Revista de Curriculum y Formación de Profesorado*, 4 (1), 1-13. Universidad de Granada, España (pp. 1-13).
- TEMOA. Extraído el día 12 de Febrero del 2012 desde <http://www.temoa.info/es/acerca>

- Treffinger, D., Young, G., Selby, E., Shepardson, C. (2002) *Assessing creativity: A guide for educators*. Center for Creative Learning Sarasota, (NRC/GT) University of Connecticut.
- Valenzuela, G.R y Flores, M. (2011) *Fundamentos de investigación educativa: Capítulo 6 (eBook)*. México: Editorial Digital Del Tecnológico de Monterrey.
- Valenzuela, J. y Flores Fahara. (2012). *Fundamentos de la investigación educativa Volumen 2* (eBook). México. Editorial Digital Tecnológico de Monterrey.
- Vecina, M.L. (2006) Creatividad. *Papeles del psicólogo*, vol. 27, No 1, pp. 31-39. REDALYC
- Wagner (2008) Expecting Excellence. *Educational Leadership*. Vol 66 (2) (pp. 20-25)
- Zascerinska, J. (2010, May) *A Historical Perspective on the Development of the Concept Competence*. Trabajo presentado en the 14th Students' Conference,, We in time, Space and Development, Latvia, Union Europea.

Apéndices

Apéndice 1 Permiso institucional



• Xalapa, Veracruz 91090
Phone: (228)813.9350 • E-Mail: antonio@theinstitute.com.mx
Web: www.theinstitute.com.mx

22 de Octubre de 2013.

Escuela de Graduados en Educación.
Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey.

Deseo informarles que hemos brindado nuestra autorización para que la C. Angélica Vélez Atanacio realice una investigación sobre recursos educativos abiertos para el desarrollo de la creatividad en el mejoramiento de competencias del idioma inglés durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, en el periodo del mes de Diciembre de 2013 al mes de Agosto de 2014, con sus alumnos en cursos de niveles intermedios y avanzados, como parte de su proyecto de tesis para obtener el grado de Maestro en Tecnología Educativa.

Dicha investigación se llevará a cabo en el Centro Especializado de Idiomas de Xalapa, A.C., cuyo nombre comercial es The Institute Xalapa Avila Camacho, y que es miembro activo de la Organización The Institute Ultimate English School, A.C.

Sin más por el momento, quedo a sus muy respetables órdenes.

ATENTAMENTE


ANTONIO MACHUGA MONTALVO

OPERATIONS DIRECTOR

ESTE DOCUMENTO Y SU CONTENIDO SON PROPIEDAD DE ORGANIZACIÓN THE INSTITUTE ULTIMATE ENGLISH SCHOOL, A.C. SU REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, ASÍ COMO SU DIFUSIÓN POR CUALQUIER MEDIO FÍSICO O ELECTRÓNICO ESTÁ PROHIBIDO, SIN PERMISO EXPRESO DE LA ASOCIACIÓN CIVIL O SUS REPRESENTANTES.

Apéndice 2 Acuerdo de confidencialidad

ACUERDO DE CONFIDENCIALIDAD

La C. Angélica Vélez Atanacio firma el presente Acuerdo de Confidencialidad obligándose a lo que en el mismo se detalla:

CONSIDERACIONES:

1. La C. Angélica Velez Atancio está interesada en desarrollar una investigación sobre recursos educativos abiertos para el desarrollo de la creatividad en el mejoramiento de competencias del idioma inglés durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, en el periodo del mes de Diciembre del 2013 al mes de Agosto de 2014, con sus alumnos de cursos de niveles intermedios y avanzados en el Centro Especializado de Idiomas de Xalapa, A.C., miembro activo de la Organización The Institute Ultimate English School, A.C. como parte de su proyecto de tesis para obtener el grado de Maestro en Tecnología Educativa en la Escuela de Graduados en Educación del Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey.
2. Debido a la naturaleza de la investigación antes mencionada, la C. Angélica Vélez Atanacio podría tener acceso a y/o manejar información confidencial o personal sujeta a la Ley Federal de Derecho de Autor, la Ley de Propiedad Industrial y la Ley Federal de Protección de Datos Personales en Posesión de los Particulares, además de otras leyes y reglamentos pertinentes antes, durante y en la etapa posterior al término de la misma.

CLÁUSULAS

PRIMERA. OBJETO. El objeto del presente acuerdo es fijar los términos y condiciones bajo los cuales la C. Angélica Vélez Atanacio mantendrá la confidencialidad de los datos e información recibida, incluyendo información objeto de derecho de autor, patentes, técnicas, modelos, invenciones, know-how, procesos, algoritmos, programas, ejecutables, investigaciones, detalles de diseño, información financiera, lista de clientes, inversionistas, empleados, relaciones de negocios y contractuales, pronósticos de negocios, planes de mercadeo y cualquier otra información revelada sobre terceras personas.

SEGUNDA. CONFIDENCIALIDAD. La C. Angélica Vélez Atanacio acuerda que cualquier información recibida o facilitada por el Centro Especializado de Idiomas de Xalapa, A.C. y de la Organización The Institute Ultimate English School, A.C. en el transcurso de la investigación citada en la primera consideración, será mantenida en estricta confidencialidad. La C. Angélica Vélez Atanacio sólo podrá revelar información confidencial a quienes la necesiten y estén autorizados previamente por la parte de cuya información confidencial se trate. Se considera también información confidencial: a) Aquella que como conjunto o por la configuración o estructuración exacta de sus componentes, no sea generalmente conocida entre los expertos en los campos correspondientes. b) La que no sea de fácil acceso, y c) Aquella información que no esté sujeta a medidas de protección razonables, de acuerdo con las circunstancias del caso, a fin de mantener su carácter confidencial.

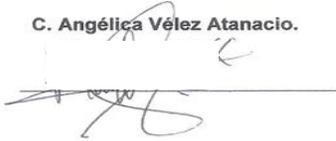
TERCERA. DURACION. Este acuerdo regirá a partir de la fecha de la firma de este documento hasta un término de tres años contados a partir de la misma fecha.

CUARTA. DERECHOS DE PROPIEDAD. Cualquier otra información recibida por la C. Angélica Vélez Atanacio que sea de propiedad exclusiva del Centro Especializado de Idiomas de Xalapa, A.C. y/o de la Organización The Institute Ultimate English School, A.C. no podrá ser utilizada para ningún fin sin consentimiento expreso de las Asociaciones Civiles antes citadas.

QUINTA. MODIFICACIÓN O TERMINACIÓN. Este acuerdo sólo podrá ser modificado o darse por terminado con el consentimiento expreso por escrito de Centro de Idiomas de Xalapa, A.C. o de la Organización The Institute Ultimate English School, A.C.

Para constancia, y en señal de aceptación, se firma el presente acuerdo en la ciudad de Xalapa, Veracruz, el día veintitrés de octubre de dos mil trece.

C. Angélica Vélez Atanacio.



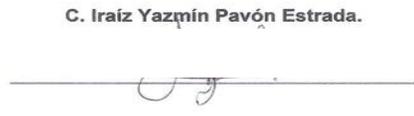
TESTIGO

C. Maritza Costeño Viveros.



TESTIGO

C. Iraíz Yazmín Pavón Estrada.



Apéndice 3 Uso de la pantalla LCD Curso 14



Apéndice 4 Herramientas de recolección de datos

a. Formato de observación de PE

Control y formato de observación

Fecha:

Curso:

Nivel:

No de Alumnos:

Nombre del participante	Port 1	Port 2	Port 3	Comportamiento del alumno	Información del investigador

b. Cuestionario de Experiencia Académica (Institucional)

What do You think About Us?

Cuestionario de Experiencia Académica.

INSTITUTO: _____ NOMBRE DEL MAESTRO (A): _____
 CURSO: _____ HORARIO: _____ FECHA: _____

Nos gustaría saber acerca de tu experiencia de aprendizaje en The Institute durante este Curso. Por favor marca con una ✓ la categoría que mejor describa tu opinión sobre los puntos que mencionamos a continuación:

Experiencia de Aprendizaje:	Excelente	Bueno	Regular	Malo
1.- La clase empieza a tiempo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.- Las actividades me permiten comunicarme con mis compañeros de clase, compartiendo mis propias experiencias.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.- Hay una atmósfera de amabilidad y respeto entre los alumnos, y entre los alumnos y el Profesor.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.- Aprendo la pronunciación, el significado y el uso del vocabulario de las lecciones.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5.- El Profesor presenta los conceptos gramaticales a través de historias interesantes y relevantes para mí.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6.- La clase y las actividades se llevan a cabo únicamente en inglés.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7.- El material didáctico es adecuado, suficiente y profesional.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8.- La calidad y contenidos de los materiales de audio y video son adecuados para mi aprendizaje.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Lo que más me gusta de mi clase en The Institute es:

c. Rúbricas de evaluación de la creatividad en PE

Adaptado de Torrance (1974) y Hackett (2011).

3 = Satisfactorio 2 = Suficiente 1 = Por mejorar

Evaluación de la creatividad en textos escritos	Originalidad			Elaboración			Flexibilidad			Fluidez		
		2	1		2			2			2	1
Rasgos	PE con variedad de detalles	PE con algunos detalles novedosos	Agrega pocos detalles novedosos en PE	Embellce PE con variedad de	Embellce PE con pocos detalles novedosos	Embellce PE con pocos detalles novedosos	Ofrece variedad de respuestas	Ofrece algunas respuestas	Ofrece poca variedad de respuestas	Genera ideas variadas	Genera algunas ideas variadas	Genera pocas ideas variadas
Alumno												

d. Rúbricas de evaluación de textos escritos en inglés

Adaptado de Torrance (1974) y Hackett (2011).

3 = Satisfactorio 2 = Suficiente 1 = Por mejorar

Evaluación de la creatividad en textos escritos	Originalidad			Elaboración				Flexibilidad		Fluidez		
Rasgos	E con variedad de vocabulario novedoso	PE con algunos palabras de vocabulario Novedoso	Agrega pocas palabras de vocabulario novedoso	Elabora información con variedad de detalles novedosos	Elabora información con algunos detalles novedosos	Elabora información con pocos detalles novedosos	Ofrece variedad de respuestas en la información	Ofrece algunas respuestas en la información	Ofrece poca variedad de respuestas en la información	Genera ideas variadas con nueva estructura gramatical	Genera algunas ideas variadas con nueva estructura gran	Genera pocas ideas variadas con nueva estructura gramatical
Alumno												

e. Cuestionario sobre utilización de PE

Portafolios Electrónicos

Escribe el número que consideres apropiado para cada respuesta.

Consideras que:	Muy de acuerdo 5	De acuerdo 4	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo 3	En desacuerdo 2	Muy en desacuerdo 1
¿Reforzaste tu aprendizaje del curso con la realización de tus portafolios electrónicos?					
¿Reforzaste tu aprendizaje del curso con la lectura de otros portafolios electrónicos?					
La realización de presentaciones en <i>Prezi</i> ¿te ayudó a presentar tu información de manera creativa?					
La utilización de presentaciones electrónicas ¿te ayudará en otras áreas de tu vida laboral y profesional?					
¿Sabías utilizar presentaciones electrónicas antes del curso?					
¿Te gusto compartir tu información por medio del portafolio electrónico?					
Algún comentario que quiera agregar:					

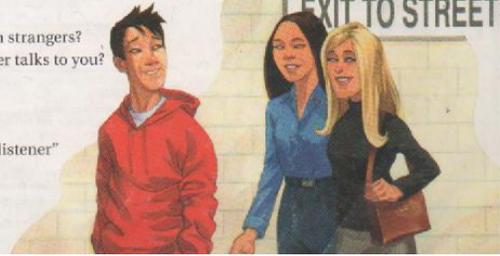
¡Gracias por tu tiempo! ☺

Apéndice 5. Actividad comunicativa para desarrollar textos

3 Talk about it *Friendly conversation*

Group work Discuss the questions. Find out about your classmates' conversation styles.

- ▶ Do you ever start conversations with strangers?
- ▶ Do you think it's odd when a stranger talks to you?
- ▶ Are you a talkative person?
- ▶ Do you think you talk too much?
- ▶ Are you a good listener?
- ▶ Are you usually the "talker" or the "listener" in a conversation?
- ▶ What do you like to talk about?
- ▶ What topics do you try to avoid?



D Read the article again, and answer the questions. Then compare your answers with a partner.

1. Is Marti Olsen Laney an extrovert or an introvert?
2. How do introverts generally feel about working or socializing in groups?
3. What are some good qualities that introverts can have?
4. What are some problems that introverts encounter in society?
5. Why are introverted people often not comfortable at parties?
6. How does Marti Olsen Laney advise introverts to cope with life in an extroverted society?

C Read the leaflet again. Answer the questions. Then compare answers with a partner.

1. How can you tell if you are stressed?
2. Why can stress be serious?
3. What can you do if you feel stressed?
4. Which relaxation ideas in the leaflet do you like?
5. Do you think the leaflet is helpful? Why or why not?

2 Speaking and writing *Family stories*

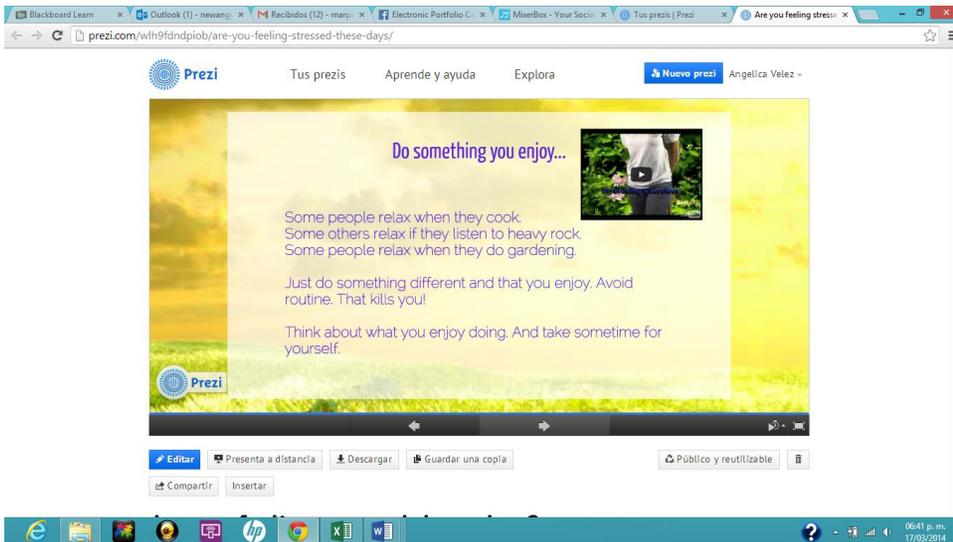
about
you

→ **A Group work** Do you have any amazing stories to tell about your family? Discuss the questions.

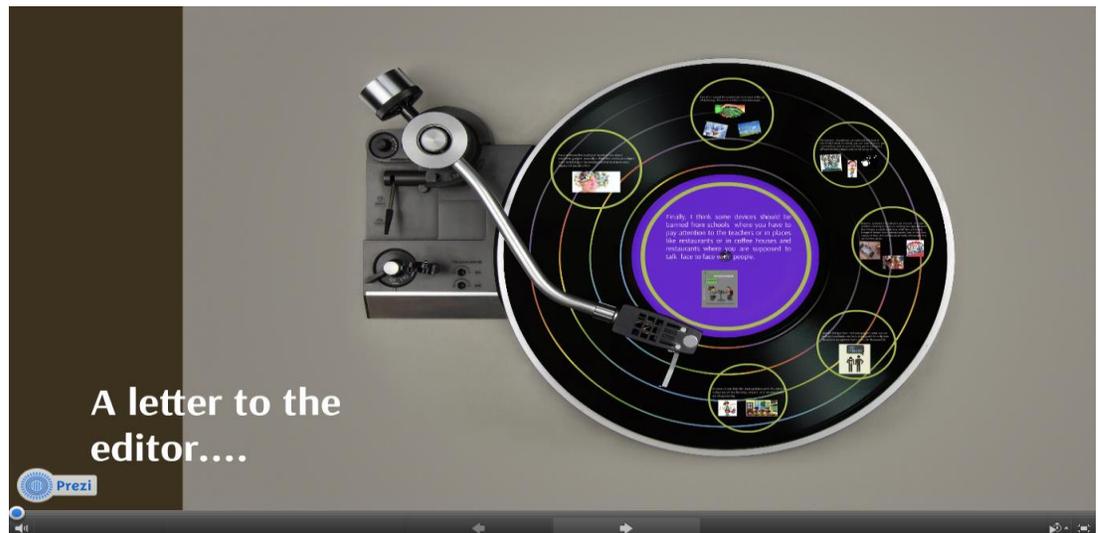
- What's your family's background and history? Does your family have an interesting story?
- How did your parents meet? How about your grandparents?
- Is there anyone in your family you don't see very often? Why?
- Has your family ever had a family reunion? What was it like?
- Are you close to one particular member of your family? How did you become close?

Apéndice 6. Evidencia de trabajo

PE del profesor



PE del alumno



Grupo creado por curso para compartición de PE



Evidencia de trabajo de campo

Recepción de cuestionarios sobre PE

 Cuestionario Portafolios Electrónicos (1) ...	07/03/2014 10:50 ...	Documento de Mi...	15 KB
 Cuestionario Portafolios Electrónicos (1)	07/03/2014 10:23 a...	Documento de Mi...	15 KB
 Cuestionario Portafolios Electrónicos (2)	07/03/2014 10:26 a...	Documento de Mi...	15 KB
 Cuestionario Portafolios Electrónicos (3)	07/03/2014 10:45 a...	Documento de Mi...	15 KB
 Cuestionario Portafolios Electrónicos (5)	07/03/2014 10:23 ...	Documento de Mi...	16 KB
 Cuestionario Portafolios Electrónicos (6)	07/03/2014 10:27 ...	Documento de Mi...	13 KB
 Cuestionario Portafolios Electrónicos (7)	07/03/2014 10:31 ...	Documento de Mi...	13 KB
 Cuestionario Portafolios Electrónicos (8)	07/03/2014 10:40 ...	Documento de Mi...	13 KB
 Cuestionario Portafolios Electrónicos (9)	09/03/2014 10:02 ...	Documento de Mi...	15 KB
 Cuestionario Portafolios Electrónicos (10)	12/03/2014 09:09 a...	Documento de Mi...	15 KB
 Cuestionario Portafolios Electrónicos (11)	16/03/2014 11:09 a...	Documento de Mi...	13 KB
 Cuestionario Portafolios Electrónicos (12)	16/03/2014 11:14 a...	Documento de Mi...	12 KB
 Cuestionario Portafolios Electrónicos (13)	16/03/2014 11:17 a...	Documento de Mi...	15 KB
 Cuestionario Portafolios Electrónicos Car...	07/03/2014 10:55 ...	Documento de Mi...	13 KB
 Cuestionario Portafolios Electrónicos Mary	08/03/2014 10:21 ...	Documento de Mi...	13 KB
 Cuestionario Portafolios Electrónicos	07/03/2014 10:33 ...	Documento de Mi...	34 KB
 Cuestionario Portafolios Electrónicos	07/03/2014 10:20 a...	Documento de Mi...	14 KB
 Cuestionario Portafolios Electrónicos-Ma...	08/03/2014 10:19 ...	Documento de Mi...	15 KB
 Cuestionario Portafolios ElectrónicosMir...	08/03/2014 10:12 ...	Documento de Mi...	12 KB
 Cuestionario sobre PE	12/03/2014 08:55 a...	Documento de Mi...	16 KB
 Cuestionario sobre Portafolios ElectrÃ_ni...	25/05/2014 12:58 a...	Documento de Mi...	15 KB

Ejemplo de encuesta recibida

Portafolios Electrónicos
Nombre: Eduardo
Escribe el número que consideres apropiado para cada respuesta.

Consideras que:	Muy de acuerdo 5	De acuerdo 4	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo 3	En desacuerdo 2	Muy en desacuerdo 1
reforzaste tu aprendizaje del curso con la realización de tus portafolios electrónicos.		X			
reforzaste tu aprendizaje del curso con la lectura de otros portafolios electrónicos.			X		
la realización de presentaciones en prezi te ayudó a presentar tu información de manera creativa.	X				
la utilización de presentaciones electrónicas te ayudará en otras áreas de tu vida laboral y profesional.	X				
¿Sabías utilizar presentaciones electrónicas antes del curso?			X		
¿Te gusto compartir tu información por medio del portafolio electrónico?		X			
¿Algún comentario que quieras agregar?	Thank you for your patience, I hope that in another course we could have you like our teacher again.				

Gracias por tu tiempo! 😊

Estracto de observación

S8	23 de Enero 19:14	27 de Enero 14:28	30 de Enero 17:00	P1 Uploads info in the wrong format. P2 Wrong format too. He uses PDF. 7 days after. P3 <u>correct format</u> . Argumenta que su computadora no sirve.	P1- Power point P2- Teacher I have some problems with my laptop I couldn't upload the file with a link like my classmates. I hope you can open it. 23 de enero a la(s) 18:19 Me gusta Angy Pickles Alfred, I could t open your presentation. Could you try again from the prezi page? I d appreciate it! Regards! P3- Nice Job Alfred! You could have added more information, but the info you have is very simple and concrete. Great job! Keep tyhe good job up!
S9	12 de Enero 0:07	23 de Enero 20:32			P1- Nice Job Daphne. Great to know about Oscar. Keep it up!
S12					
S10	27 de Enero		Si	No dispuesta a realizar su presentación.	A1 finalizar el curso realiza 2 de sus presentaciones, motivada por los comentarios de

Resultados Cuestionario de Experiencia de Aprendizaje Institucional

Xalapa Ávila Camacho
Iniciación 02-2014.



Lo que mas me gusta de mi clase en The Institute es:
Angélica Vélez Atanasio | 07:00-08:30 am | Curso 14
 Que puedo hablar en inglés y mejoro la fluencia
 El ambiente, compañerismo y exigencias porque así te obligan a estudiar mas
 Mis compañeros
 Porque puedo tener confianza de externar mis dudas
 La forma o metodo de enseñanzas
Angélica Vélez Atanasio | 09:00-10:30 am | Curso 5
 Las estrategias de comunicación que se aprenden a lo largo de la clase
 El uso del equipo de audio y video
 Que es dinámica y que mi maestra es muy expresiva a la hora de enseñar
 Que la clase es muy practica
 Todas las actividades que involucran la comunicación, porque permiten tener mayor fluencia.
 Que es divertida y aprendo mucho
 La teacher pone énfasis en todo y eso es excelente

Lo que menos me gusta de mi clase en The Institute es:
Angélica Vélez Atanasio | 07:00-08:30 am | Curso 14
 A veces la maestra no pronuncia bien y me cuesta entenderla
 Me gustaria practicar mas el listening
Angélica Vélez Atanasio | 09:00-10:30 am | Curso 5
 No hay comentarios

Currículum Vitae

Originaria de Puebla, Puebla, México, Angélica Vélez Atanacio realizó estudios profesionales en Licenciatura en Lenguas Modernas en la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. La investigación titulada: *Incorporación de Portafolios Electrónicos en la elaboración de textos escritos y la creatividad en su presentación digital en un instituto privado de enseñanza del inglés con alumnos de diferentes niveles educativos*, es la que presenta en este documento para aspirar al grado de Maestría en Tecnología Educativa.

Experiencia en la enseñanza de inglés como lengua extranjera en diferentes niveles educativos desde hace 13 años y en la enseñanza, capacitación y administración tecnológica en formación para laicos en la arquidiócesis de Xalapa, Papantla y Veracruz desde hace dos años. Certificada con los exámenes TOEFL, ECCE y ECPE.

Actualmente, Angélica Vélez funge como Asistente Académico en *The Institute* en la coordinación de programas para niños y adolescentes. Apoyo académico en el área de *Young learners* en los programas de *Little Learners*, *Kids Club* y *Teenstitute*, capacitación y preparación para certificación TKT. Sus principales funciones son atención a padres de familia, exámenes de ubicación, administración de los programas, capacitación a docentes y talleres académicos. También funge como asistente y maestra en Proyecto San Pablo, Xalapa. Sus principales motivaciones y aspiraciones son continuar certificándose, continuar en el desarrollo de la investigación en el área de formación docente y de capacitación con innovación.