



TECNOLOGICO DE MONTERREY

EGE[®]

Escuela de Graduados en Educación

Universidad Virtual

Escuela de Graduados en Educación

Título de la Tesis

**Elementos que debe tomar en cuenta un profesor de la asignatura de
Literatura en el nivel preparatoria para el diseño de actividades
aprendizaje que fomenten la creatividad en sus estudiantes.**

Tesis que para obtener el grado de:

**Maestría en Educación con acentuación en procesos de enseñanza-
aprendizaje**

presenta:

Mtra. Alejandra González Hernández

Asesor tutor:

Dra. Perla Adriana Salinas Olivo

Asesor titular:

Dra. Perla Adriana Salinas Olivo

Puebla, Pue, México

Mayo, 2012

Dedicatoria

El presente trabajo fue realizado con especial dedicatoria a mi hija Angélica Bonilla González, quien desde que nació, me ha impulsado a seguir creciendo como persona y como profesional.

De igual forma a mis padres y a mis hermanos que me motivaron a seguir estudiando, agradezco el apoyo que en todo momento me brindaron.

Especialmente a mis amigos Alejandra Norberto, Gerardo Cendejas, Melina Rimada, Moisés Elías Araiza, Nehemías Ramírez, Saúl Carbente, Omar Rodríguez y Zulma Elisa Tobar, entre otras personas más que han estado conmigo.

Reconocimientos

Mi especial reconocimiento y agradecimiento a la asesora titular Dra. Perla Adriana Salinas Olivo por el apoyo y tiempo invertido en la revisión de los proyectos, así como a la Mtra. Enna Adriana Espinosa Sastré por su ayuda.

De igual forma, mi reconocimiento a todos los profesores con quienes tuve contacto a lo largo de la maestría y que con sus explicaciones y ayuda, me permitieron no sólo adquirir conocimientos sino tener una nueva forma de ver la realidad de mi entorno.

Elementos que debe tomar en cuenta un profesor de la asignatura de Literatura en el nivel preparatoria para el diseño de actividades aprendizaje que fomenten la creatividad en sus estudiantes.

Resumen

El presente proyecto de investigación intenta constituir un apoyo a los docentes que imparten las asignaturas de Literatura a nivel preparatoria al mostrarles cuáles pueden ser 3 elementos importantes en el diseño de actividades que fomenten la creatividad en sus estudiantes. Es tradicional que la materia de Literatura sea considerada como teórica y que se imparta de igual manera, sobretodo porque parte de la investigación realizada, arroja como resultado que se carece de libros destinados exclusivamente al desarrollo de ejercicios y actividades exclusivas para temas relacionados con la literatura, lo cual, hace que los docentes de esta área de estudios deban enfrentar con poca ayuda, el diseño de actividades. Por lo anterior, a través de las siguientes páginas, se propone implementar la construcción del ambiente de aprendizaje, la tecnología y las redes sociales como los tres principales elementos a los que un profesor puede recurrir para motivar la creatividad en sus estudiantes dentro de sus clases de literatura y que a su vez, esta misma creatividad la pueda aplicar en sus otras materias y principalmente a lo largo de su vida. Para ello se utilizó una metodología de la investigación de tipo cualitativo, específicamente de investigación-acción, la población que involucra directamente a los profesores del Departamento de Lengua y Literatura de la Preparatoria del Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, Campus Puebla, así como los instrumentos y otros recursos a desarrollar. En cuanto a los resultados arrojados en las entrevistas realizadas, se pudo comprobar cómo los docentes entrevistados, en el diseño de sus actividades de aprendizaje están considerando el ambiente y la tecnología como elementos fundamentales de su trabajo y en cuanto a las redes sociales, aunque todavía no están de manera total utilizadas, es posible que este proyecto ayude a considerarlas en un futuro cercano como un elemento a incluir. Finalmente se harán recomendaciones y aportaciones con el objetivo de enriquecer este trabajo y otros futuros que en materia de diseño de actividades, puedan darse a corto plazo.

Índice

Dedicatoria.....	2
Reconocimientos.....	3
1. Capítulo I: Planteamiento del problema.....	8
1.1 Marco contextual.....	8
1.2 Antecedentes del problema de investigación.....	11
1.3 Planteamiento del problema de investigación.....	15
1.4 Pregunta de investigación.....	17
1.5 Objetivos de la investigación.....	18
1.6 Justificación de la investigación.....	19
1.7 Limitaciones de la investigación.....	21

2. Capítulo II: Marco teórico.....	23
2.1 Entendamos lo que es la creatividad.....	23
2.1.1 Características de las personas creativas.....	26
2.1.2 Obstáculos para ser creativos.....	28
2.1.3 Estrategias para ser creativo.....	30
2.2 Diseño de actividades de aprendizaje.....	38
2.2.1 Ejemplos de actividades para Literatura.....	42
2.2.2 Juegos de creatividad.....	46
2.2.3 Creatividad en el aula.....	48
2.2.4 Actividades con creatividad.....	52
2.2.5 Ventajas de la creatividad.....	55
2.3 Elementos que permiten el diseño de actividades de aprendizaje creativas.....	60
2.3.1. El ambiente de aprendizaje.....	62
2.3.2 Tecnología.....	65
2.3.3 Redes sociales.....	72
3. Capítulo III: Metodología general.....	76
3. 1 Método de investigación.....	76
3.2 Participantes.....	88
3.3 técnica de recolección de datos (instrumentos).....	90
3.4 Aplicación de instrumentos.....	94
3.5 Estrategia de análisis de resultados.....	96

4. Capítulo IV: Análisis de resultados	102
4.1 Análisis de la praxis.....	102
4.1.1 Análisis de la praxis: Entrevistas a docentes.....	103
4.1.2 Análisis de la praxis: Entrevista a Directivo.....	128
4.1.2 Análisis de la praxis: Materia de Literatura.....	133
5. Capítulo V: Conclusiones y recomendaciones	148
5.1 Elementos dentro del diseño de actividades de aprendizaje que facilitan la creatividad en los estudiantes.....	148
5.6 Recomendaciones.....	155
Referencias Bibliográficas.....	213
Anexos.....	220
Curriculum vitae.....	225

Capítulo I: Naturaleza y dimensión del tema de investigación

En este capítulo se aborda los principales aspectos en cuanto a marco contextual, antecedentes del problema, objetivos y limitaciones de la investigación en torno al tema de los elementos que debe tomar en cuenta un profesor para desarrollar actividades de aprendizaje que fomenten la creatividad en los estudiantes.

1.1 Marco contextual

Concretamente la preparatoria del Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, campus Puebla, mejor conocida como Prepa Tec, yes el escenario sobre el cual se desarrolla el presente trabajo y para esto, se mencionan aspectos relativos a su fundación, espacio físico, sociocultural y normativo del mismo a fin de contar con un panorama de la escuela que actualmente es.

Un 1 de agosto de 2003 y cuando a nivel sistema el ITESM cumplía 60 años de trabajo, fue inaugurado el campus Puebla, el número 31 y considerado como el campus conmemorativo al aniversario. Hecho que como es de imaginarse, implica que dentro de la construcción de preparatoria, se mezclan muchos sueños, metas y esperanzas que poco a poco han ido cristalizándose.

La Prepa Tec, como es mayormente conocida y hemos mencionado, es de tipo privada y se distingue por su modelo educativo ITESM (2011) “un modelo educativo centrado en el estudiante y orientado a la formación de profesionales con capacidad de liderazgo e innovación, con capacidad para aplicar los conocimientos científicos a

problemas concretos de la vida, con criterio para tomar decisiones y para llevar a cabo acciones racionales”.

Así también se destaca por innovar el papel del docente al postularlo como un facilitador del conocimiento, es decir, como alguien activo dentro del proceso de enseñanza- aprendizaje. La institución educativa se distingue por emplear diversos métodos y técnicas de aprendizaje como lo puede ser el método de casos, método de aprendizaje basado en problemas, el método de proyectos, el colaborativo, entre otros.

En el año 2005 se establece la visión del Tecnológico de Monterrey, así como la misión y las estrategias con las que se trabaja actualmente. Específicamente indica la misión 2015 “Formar personas íntegras, éticas, con una visión humanística y competitivas internacionalmente en su campo profesional, que al mismo tiempo sean ciudadanos comprometidos con el desarrollo económico, político, social y cultural de su comunidad y con el uso sensible de los recursos naturales.”

Aunque la escuela cuenta con apenas 9 años de haber sido fundada dispone de una población de 956 inscritos, es decir, cercana a los mil estudiantes distribuidos de primero a sexto semestre, en programas de estudio como Bilingüe, Multicultural e Internacional, mismos que son atendidos por cerca de 80 profesores de planta, tiempo completo y cátedra.

La mayoría de los estudiantes con que cuenta la institución educativa viven dentro de la misma ciudad de Puebla y al menos un 7.4 % es proveniente del interior del estado así como un 36.4% proviene de otros estados de la República, ello conforme

datos obtenidos a través de entrevista personal realizada a Lic. Iván Ucán, responsable del departamento de Servicios Escolares del campus Puebla.

En cuanto al espacio físico, la preparatoria se encuentra establecida en un predio de aproximadamente 35 hectáreas compartiendo instalaciones con profesional pero de manera propia, dispone de un edificio de 4 niveles que a su vez tiene 22 salones para clase acondicionados todos con computadora de escritorio, cañón y pantalla, internet inalámbrico de banda ancha. Se ha cuidado hasta el detalle de que éstos cuenten con persianas que permitan la mejor proyección de presentaciones en Power Point ®, películas y materiales dentro de la clase con el propósito de apoyar a los docentes en su labor.

El edificio de preparatoria, conocido como aulas 3, dispone además de 2 laboratorios para ciencias experimentales de química y física respectivamente. Además de 2 laboratorios más para computación e idiomas, sanitarios en cada nivel y al menos 2 bodegas para guardar materiales.

En apoyo a la parte educativa, todas las clases que se imparten, cuentan con material cargado en la plataforma de nombre Blackboard 9.1 a través de la cual, los estudiantes tienen acceso a presentaciones de Power Point ®, documentos en Word, foros o tableros de discusión, correos, anuncios, agendas semanales y ligas de interés. Aspecto relevante dado que permite que el alumno se convierta en agente activo de su propio aprendizaje al revisar previamente los materiales o al interactuar con sus compañeros y profesores mediante los tableros de discusión, por mencionar un ejemplo.

Fuera de las aulas y si ha de pensarse en actividades al área libre, se disponen de al menos 3 zonas con mesas donde podría trabajarse para una clase así como áreas verdes. Se tiene también una biblioteca con sala de estudio –individual o para 12 personas – pero las instalaciones de ésta permiten llevar a cabo por ejemplo “rallys” de búsqueda de materiales.

En el aspecto sociocultural, se tiene el registro que un buen porcentaje de los padres de familia, cuentan con estudios de licenciatura e incluso posgrado en diversas áreas del conocimiento. De hecho, el nivel económico nos ubica con familia de clase media y clase alta con poder adquisitivo considerable toda vez que el 56% por ciento de la población total de alumnos, cuenta con algún tipo de apoyo financiero: crédito, educativa, deportiva, talento, entre otras. Los datos anteriores son producto de una entrevista realizada en el departamento de Servicios Escolares del campus Puebla.

1.2 Antecedentes del problema de investigación

En términos generales, hay bibliografía suficiente pero no en abundancia, dispuesta para abordar el tema de cómo desarrollar la creatividad, especialmente en México, lo contrario ocurre en Estados Unidos y Europa, donde hay más autores inclinados en abordar esta temática aunque no precisamente enfocada a la materia de Literatura. A nuestro país llegan ejemplares de otros lugares pero básicamente los profesores que buscan apoyo en la elaboración de actividades de aprendizaje creativas, encuentran alternativas generales y especialmente juegos didácticos; de usar, tendrían que adaptar a su asignatura.

Así también, las obras que se encuentran disponibles, hacen un estudio de la creatividad en términos muy amplios y no enfocados en asignaturas de estudio, por ejemplo Mihaly Csikszentmihaly; en su libro *Creatividad, el fluir y la psicología, del descubrimiento y la invención* plantea en uno de sus capítulos al referirse a la creatividad que (Csikszentmihaly 1998, p 390):

“Hay cuatro tipos principales de obstáculos que impiden a muchos actualizar este potencial. Unos estamos agotados por exigencias excesivas (...) Otros nos distraemos fácilmente y tenemos dificultad en aprender la manera de proteger y canalizar la energía que tenemos. El siguiente problema es la pereza o la falta de disciplina para controlar el flujo de energía. Y finalmente, el último obstáculo es no saber qué hacer con la energía que uno tiene.”

Csikszentmihaly será un autor que se habrá de retomar más adelante sin embargo él al igual que otros, como Howard Gardner, (2011) quien publica *Mentes creativas*, busca a través de sus textos proporcionar diferentes estrategias de cómo despertar la creatividad pero en términos generales, no enfocados en un área en específico.

Al respecto, se menciona que para las materias de Español, abundan por ejemplo, libros de ortografía con diversos ejercicios a través de los cuales, el alumno puede aplicar las reglas de acentuación, ortografía y puntuación, entre otros, es decir, se tiene la posibilidad de aprender, aplicar e incluso ser creativo en la solución o creación de otros ejercicios similares.

Por ejemplo, dentro de la preparatoria, específicamente en la materia de Lengua española I, los alumnos llevan el libro de *Ortografía* de Pilar Benavente Luna, Impreso en México y editado por Pearson Prentice Hall (2006) y en éste, los ejercicios han funcionado semestre con semestre desde hace 3 años debido a que permiten un aprendizaje significativo en el estudiante.

Sin embargo, específicamente para el área de Literatura faltan libros que se dediquen a explicar cómo elaborar actividades de aprendizaje que logren la relación entre el contenido y la práctica y menos aún, material documentado que apoye a los docentes de esta área de estudios a diseñar actividades que despierten la creatividad de los estudiantes.

Tampoco se cuenta con libros que especializados en los que el alumno ejercite directamente o realice actividades que le despierten la creatividad, los nuevos ejemplares, especialmente los de texto, usualmente contienen más información y datos sobre los temas relativos a corrientes y teorías literarias y pocos ejercicios en relación a lo que se ve; ejemplo de ello veremos en el capítulo II. Lo más común es trabajar ensayos para desarrollar el análisis y la interpretación, así como comentarios escritos de los libros que en clase se leen; normalmente de tipo narrativo, dramático y poético.

Por todo lo anterior, tomando como referencia el modelo educativo del ITESM así como el nuevo esquema de competencias propuesto por la SEP, es que se desarrolla el presente trabajo. A continuación se enlistan las competencias del bachiller que requieren ser desarrolladas a través de actividades de aprendizaje que fomenten la creatividad en los alumnos y dejo su número original: (SEP 2008)

1. Se conoce y valora a sí mismo y aborda problemas y retos teniendo en cuenta los objetivos que persigue.

2. Es sensible al arte y participa en la apreciación e interpretación de sus expresiones en distintos géneros.

4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.

5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.

6. Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida.

7. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.

11. Contribuye al desarrollo sustentable de manera crítica, con acciones responsables

Y en relación con las competencias del docente, se presentan igualmente las que se habrían de utilizar con su número original:

1.-Organiza su formación continua a lo largo de su trayectoria profesional.

2.-Domina y estructura los saberes para facilitar experiencias de aprendizaje significativo.

3.-Planifica los procesos de enseñanza y de aprendizaje atendiendo al enfoque por competencias, y los ubica en contextos disciplinares, curriculares y sociales amplios.

4.-Lleva a la práctica procesos de enseñanza y de aprendizaje de manera efectiva, creativa e innovadora a su contexto institucional.

5.-Evalúa los procesos de enseñanza y de aprendizaje con un enfoque formativo.

6.-Construye ambientes para el aprendizaje autónomo y colaborativo.

7.-Contribuye a la generación de un ambiente que facilite el desarrollo sano e integral de los estudiantes.

8.-Participa en los proyectos de mejora continua de su escuela y apoya la gestión institucional.

Al referirnos a las competencias dentro del quehacer educativo, se estaría tomando en cuenta estos aspectos como antecedente a la problemática que se tiene por delante dada la carencia de bibliografía especializada en actividades de aprendizaje concretamente para la materia de Literatura y apoyos para que un docente pueda diseñar actividades de aprendizaje que fomenten la creatividad en los estudiantes que tiene a cargo semestre con semestre.

1.3 Planteamiento del problema de investigación

Cuando un profesor se sienta a preparar su clase de Literatura, percibe básicamente que debe cubrir dos aspectos: uno teórico y uno práctico. El primero usualmente puede resolverse con el apoyo de libros que hablen sobre el tema y se puede generar un documento resumen, un cuadro sinóptico o una presentación de Power Point ® para retener los aspectos básicos de la teoría a exponer con los alumnos en clase.

Ahora bien, el segundo punto, el práctico, requiere que el profesor diseñe una actividad que logre vincular la teoría con la realidad que rodea al estudiantes y que además, le despierte la creatividad, es allí cuando el profesor puede basarse en su intuición o experiencia al respecto o bien, apoyarse de material bibliográfico.

De recurrir a la segunda opción, el profesor se dará cuenta que existen libros tanto en inglés como en español, además de diversas investigaciones enfocadas al diseño de actividades de aprendizaje que despierten la creatividad de los alumnos, sin embargo, en el primer caso, se debe considerar que las ideas que plantean, usualmente están enfocadas a la enseñanza en general y no en materias en particular, como puede ser la Literatura. Lo anterior implica que el docente que imparte la materia, se encuentre con pocos propios recursos para diseñar actividades que le ayuden a desarrollar su trabajo dentro del aula de clases, especialmente pensando en la materia ya mencionada.

Es así; que de una forma u otra, lo anterior propicia que la asignatura en cuestión sea vista por los alumnos como una materia teórica donde la relación entre ésta con la práctica, la consideran lejana, además que piensan que literatura no les servirá para la vida como matemáticas o computación y menos aún creen, que dentro de la literatura se puede hacer algo que los ayude a ser unas personas creativas.

Por ende, se tiene un problema por resolver dado que prácticamente en todas las preparatorias de nuestro país se imparte la materia de Literatura, y generación con generación; egresan alumnos que no les gusta la asignatura por alguna de las razones ya comentadas y ellos a su vez, son personas que difícilmente vuelven a tener un acercamiento con la literatura e igualmente este sinsabor, suele transmitirlo a amigos y a futuro, a sus hijos.

Concretamente en la prepa Tec, el Departamento de Lengua y Literatura atiende al menos 5 grupos con la materia de Español y literatura comparada contemporánea con una población de aproximadamente 150 alumnos que 3 veces por semana toman la clase

y terminan su curso respectivo de cuarto, quinto y sexto semestre con la sensación de que lo aprendido en clase, no les ayudará para la carrera profesional que hayan elegido.

De regreso al tema inicialmente planteado, el docente a diario debe preparar su clase, primero en cuanto a la teoría o tema que deberá desarrollar y luego pensar en un actividad donde los alumnos puedan aplicar lo aprendido pero esta actividad, debe también lograr que el alumno vincule la teoría con la realidad que lo rodea y que además, sea de tal forma que le ayude a despertar su creatividad.

Así que un profesor se puede poner a pensar en qué elementos debe tomar en cuenta para el diseño de actividades de aprendizaje que motiven la creatividad en los estudiantes de preparatoria. Idea compleja que se tratará de desarrollar en las siguientes páginas con la intención de determinar y justificar la elección de los elementos que deben ser tomados en cuenta para el diseño de actividades de aprendizaje y que éstos realmente, permitan al docente tener éxito en su trabajo cotidiano de impartir su materia pero tratando de dejar huella en sus estudiantes.

1.4 Pregunta de investigación.

De acuerdo con los autores que fueron consultados en cuanto al diseño de actividades que despierten la actividad en los estudiantes que cursan diversas asignaturas de estudio, se buscó determinar en el siguiente proyecto de investigación ¿Cuáles son los elementos a tomar en cuenta en el diseño de actividades que fomenten la creatividad en los estudiantes que cursan la materia de Literatura a nivel preparatoria?

1.5 Objetivos de la investigación.

Básicamente lo que se pretende lograr con este proyecto es:

Objetivo general.

Definir los elementos que un profesor debe tomar en cuenta en el diseño de actividades de aprendizaje para que pueda desarrollar de una manera innovadora sus clases de literatura para preparatoria.

Objetivos particulares.

Identificar factores del ambiente de aprendizaje, tecnología y redes sociales para el diseño de actividades de aprendizaje para estudiantes de Literatura en el nivel de preparatoria.

Definir los elementos de ambiente de aprendizaje, tecnología y redes sociales para el diseño de actividades de aprendizaje para estudiantes de Literatura en preparatoria.

Analizar los elementos de ambiente de aprendizaje, tecnología y redes sociales como detonantes de la creatividad en el diseño de actividades de aprendizaje para estudiantes de Literatura en preparatoria.

1.6 Justificación de la investigación.

En la actualidad, para un profesor de educación media superior ya no le basta con exponer un tema y pedirles que saquen ejemplos del tema o que hagan un reporte o que expongan o que participen en un rally, todo esto ya lo han hecho en cada una de

sus materias y quizás desde la primaria, por ende, no son actividades que llamen su atención.

La Reforma Educativa a la Educación Media Superior (RIEMS, 2008) plantea que los procesos de enseñanza-aprendizaje así como la planeación y diseño de un curso, son factores a los que el docente debe dar prioridad para abatir el rezago educativo y para contribuir principalmente en la formación de una nueva generación de estudiantes más activos, creativos e innovadores capaces de enfrentar los retos que la sociedad demanda.

Hoy en día, se vuelve prioritario que los profesores dejen de centrar sus conocimientos a sólo libros y el aula de clases, para tomar en cuenta otros factores como pueden ser las redes sociales y la tecnología que los rodea, de esta manera, pueden percatarse de que los estudiantes requieren de actividades de aprendizaje creativas que les permita no sólo aplicar la teoría del tema abordado en la clase, sino también actividades que les ayude a alcanzar aprendizajes significativos y que además les permitan aplicar competencias para su vida.

Tal y como se menciona dentro de las competencias docentes que promueve la RIEMS, (2008) el nuevo docente debe estar preparado de tal forma que realmente ayude a sus estudiante a desarrollar sus propias competencias y un proyecto como éste, apoyaría enormemente a los profesores que si buscan tener un mejor desempeño dentro de sus clases y no se conforman con el esquema tradicional de enseñanza.

Las consecuencias de desarrollar un proyecto que proporcione al profesor los elementos que debe tomar en cuenta para el diseño de actividades creativas es que éste, podría contar con las herramientas y estrategias necesarias para realizar sus propias actividades, lo cual; aunque pareciera obvio, pues no resulta tanto porque a veces los

profesores tienen todos los conocimientos del tema más no así el apoyo de cómo trasladar esto a una actividad de aprendizaje

Lo anterior, permitirá preparar a los egresados de preparatoria de forma tal que están mayor dispuestos a enfrentar los nuevos retos educativos que intenta concretar nuestro país, es decir, estudiantes que conciben al mundo como una red de apoyo a las metas profesionales que ellos quieran alcanzar dado que la tecnología esta facilitar su trabajo.

Y en este sentido, la tecnología, funge como una ayuda y no un obstáculo, de acuerdo con Siria Padilla Partida (2006) en un artículo publicado en internet titulado como *Ambientes de aprendizaje_constructivista* indica que “el aumento de la comunicación en el aula virtual, genera una disminución de los niveles de tensión y ansiedad en los estudiantes” y pues concretamente Blackboard para la preparatoria Tec es como un aula virtual donde los alumnos pueden interactuar al mismo tiempo que constituye una buena herramienta para actividades que un docente puede usar.

Para reforzar esta idea, Gardner (2011, pág. 29) indica que “aunque a menudo se piensa que los individuos creativos trabajan en el aislamiento, el papel de otros individuos es crucial a lo largo de su desarrollo. (...) el papel de la familia y los profesores durante los años de formación, así como el papel de quienes han proporcionado un apoyo decisivo en los momentos en que parecía inminente un avance creativo” Es decir, como parte de este proyecto, los profesores estarían constituyendo parte esencial de la formación de futuras mentes creativas.

1.7 Limitaciones de la investigación.

Los límites obligan a pensar en realidades y en aquellos aspectos que realmente podrán ser desarrollados para el proyecto propuesto, por ende, se tomará en cuenta factores como tiempo, asignatura y espacio físico entre otros que a continuación hemos de comentar.

Aunque la cantidad de alumnos que tiene la preparatoria ITESM es grande, el Departamento de Lengua y Literatura solo dispone de 11 profesores, de los cuales, 5 se han especializado en impartir alguna de las materias de Literatura de cuarto, quinto o sexto semestre; por ende y con la finalidad de obtener información que apoye nuestro proyecto, estos profesores serán entrevistados.

Las entrevistas a los expertos, se realizan de manera personal y se integraran de preguntas de tipo estructurada y conforme a un formato establecido para este tipo de casos. Impresas y para contestar en un tiempo aproximado de 30 minutos.

El periodo de aplicación de las entrevistas así como de la recolección de resultados y análisis de estos, deberá desarrollarse conforme a un cronograma que impida atrasos o demoras y se pueda cumplir con los objetivos propuestos.

Otra muy importante limitación es la bibliografía a consultar, dado que son pocos los autores de habla hispana que abordan el tema de la creatividad y más, aplicada a un área de estudios como lo es la Literatura, por ende, han tenido que consultarse algunos artículos de internet y de lecturas en formato PDF del Diplomado de Profordems, mismo que aplica la RIEMS. En este sentido, para el desarrollo del proyecto se tomarán propuestas de actividades de aprendizaje creativas generales para

cualquier área de estudio pero las enfocaremos a Literatura, que es básicamente la asignatura que más nos interesa.

Finalmente y a manera de conclusión, se dejará en claro que pese a las limitaciones con que habrá de trabajarse, es posible desarrollar un proyecto que aporte ideas nuevas a los docentes sobre qué elementos tomar en cuenta en el momento de diseñar actividades de aprendizaje. Esto mismo con el objetivo de desarrollar un trabajo que sirva de apoyo a la labor docente, especialmente de profesores de Literatura que están en la constante preocupación de realizar nuevas y mejores actividades con sus estudiantes de preparatoria.

Capítulo II: Marco teórico.

La creatividad es en nuestros días, el ingrediente indispensable a incluir dentro del diseño de actividades de aprendizaje que permita una mejor preparación de los estudiantes de preparatoria, al respecto el autor Ackoff (2006, pág. 15-16) indica. “Los educadores solamente tratan, por lo general, de fomentar en sus alumnos la capacidad, la aptitud para comunicarse y (a veces) el interés por otras personas. La mayoría nunca trata de desarrollar el valor, ni la creatividad. Alegan que éstas son características innatas y que por lo tanto, no se pueden enseñar ni aprender.

Concretamente los libros que se pueden encontrar en el campo de diseño de actividades de aprendizaje creativas presenta estrategias y recomendaciones generales que podrían aplicarse en cualquier asignatura pero muy poco en concreto para la materia de Literatura. Por ende, se hará un recorrido teórico sobre lo que dispone un profesor interesado en diseñar actividades para su materia.

2.1 Entender lo que es la creatividad.

Espíndola (1996) señala que la historia de la creatividad tiene pocos años dado que “Los primeros psicólogos que estudiaron el pensamiento humano a finales del siglo XX dirigieron sus investigaciones al estudio de la percepción y del efecto de los estímulos: la memoria, la velocidad de respuesta a los estímulos del medio ambiente, los umbrales de la percepción, etcétera”

Rodríguez Estrada, citado por López Calva (2002, pág. 26) “define la creatividad como la capacidad de producir cosas nuevas y valiosas” y considera que lo valioso se determina según el ámbito de ocupación: familiar, profesional, social, entre otros.

Para Acha Giménez (2002, pág. 17) “la mente creativa puede crear ideas, problemas, soluciones, piropos, inventos, juegos, técnica (incluso de generación de ideas), libros, decoración en el hogar, menús, empresas, canciones...” y en este sentido, explica que la persona a sí mismo se puede re-crear, es decir, mejorarse como personas y se ha rescatado la idea porque como profesores, día a día, el docente se tiene que re-crear para lograr el diseño de actividades.

Por su parte, Sternberg (1997) considera como creativo un producto cuando este tiene 2 cualidades, que es original y que es apropiado y este concepto hace pensar en que las actividades de aprendizaje, deben tener igualmente estas cualidades. Sin embargo, el autor Renart (2003, pág. 13) en su libro *Creatividad aplicada a la empresa*, luego de presentar algunas definiciones sobre creatividad, aporta la suya propia entendiéndola como “una dinámica mental –coordinadora de informaciones, propias y externas – que provoca situaciones nuevas e inesperadas”

De Bono (1991) citado por López Calva (2002) habla del pensamiento lateral, entendiéndolo como la capacidad de que la persona está siempre dispuesta a cambiar su percepción de las cosas y esta capacidad de ver las cosas de manera distinta, sería una cualidad fundamental del ser creativo. En este sentido, esta misma cualidad es fundamental también para un docente que busca mejorar el diseño de sus actividades de aprendizaje.

Rojas (2007, pág.117) indica “La creatividad es la capacidad del diseñador de percibir, buscar, experimentar, analizar, reorganizar y relacionar información, soñando e imaginando escenarios distintos y generando soluciones innovadoras y pertinentes a diversos problemas en determinados contextos, que contribuyan a mejorar y transformar el mundo”. Esta forma de ver la creatividad es importante para el trabajo que se desarrolla debido a que el docente requiere de esa capacidad para el diseño de sus actividades de aprendizaje y en general, para la preparación de su clase.

Por su parte, Gallego (2002, pág.21) dice “La creatividad se define a través de los resultados producidos por la actividad creativa desplegada. Algo que permite allanar el camino para los nuevos estrategias de la creación y la innovación (...) El proceso creativo requiere de una mente estratégica y al mismo tiempo, de una mente liberada para combatir las fuerzas restrictivas de la creatividad”.

Finalmente en cuanto a definiciones, se tiene la siguiente proporcionada por Waisburd (2008, pág.70)

“Creatividad es la capacidad que amar, que permite fluir con pasión, de buscarle sentido a la vida, de dar respuesta a los problemas cotidianos, de generar y aplicar ideas originales, valiosas e innovadoras. Es un acto que se transforma en una forma de ser y estar en el mundo, es una actitud hacia la vida. La creatividad es más que teorías y técnicas; es una filosofía de vida”

Schnarch (2008, pág.7) más que una definición de creatividad, proporciona 3 niveles de creatividad:

-Elemental o personal: aquella que se presenta cuando se soluciona un problema de cualquier índole.

-Nivel medio o de resonancia laboral: la encontramos cuando las ideas pueden contribuir a la organización, comunidad, etc.

-Nivel superior: cuando un individuo realiza o aporta algo distinto o novedoso para la sociedad.

2.1.1 Características de las personas creativas.

De acuerdo con Allen (2005, pág. 18) las personas creativas tienen ciertas cosas en común, no forzosamente todas tendrán cada una de las características que aparecen a continuación pero, por lo general, suelen ajustarse a las siguientes descripciones:

- 1.-Energía: el trabajo creativo las hace sentir emocionalmente bien.
- 2.-Curiosidad: tienden a cuestionarse y ver el mundo desde distintas perspectivas.
- 3.-Idear por idear: Pensar en cosas nuevas sin razón específica.
- 4.-Llevar las ideas a la práctica: Disfrutar de hacer cosas.
- 5.-Diversión: No se preocupan por parecer maduros.
- 6.-Imaginación y fantasía: Se preocupan más por la idea que por el resultado.
- 7.-Concentrarse en los proyectos: Involucramiento total en una idea a desarrollar.
- 8.-Saber actuar ante un contratiempo: No saben darse por vencidos.
- 9.-Intuición: Dejar llevarse más por la intuición por la lógica
- 10.-Lluvia de ideas: Les gusta tener más de idea para explorar.

Se suma a este apartado Longoria (2005, pág.239) quien enlista las siguientes características de una conducta creativa recomendable:

- Aprender a tener quietud interior, no angustia.
- No declararse satisfecho jamás. Siempre se puede crecer más.
- No perder el valor, no dejarse arrollar por los accidentes externos.
- Dominar las propias tensiones
- Evitar ser anulado. Los llamados fracasos solo son oportunidades para reforzar el aprendizaje.
- Controlar la energía propia.
- Vivir con alegría. Son muchas más las razones para estar contento.
- Conservar el respeto por uno y los demás.
- Ser auténtico: no falso ni fingido
- Utilizar el tiempo con provecho
- Considerar al futuro como un reto, como una oportunidad de triunfar y perfeccionarse como un desenlace natural y esperado.
- Pensar en el pasado como fuente de experiencia, como raíz de nuestro actual, como algo muerto que no debe causarnos daño.
- Appreciar el presente con objetividad, como una oportunidad irrepitible de realización que huye a cada instante, como lo único seguro que tenemos.
- Enfocar las circunstancias de la vida como un dominador y constructor y no con resignación ante lo irremediable.

- Aprender que el optimista colecciona éxitos; mientras que el pesimista colecciona fracasos.

- La creatividad convierte a la vida en una sucesión de oportunidades y esperanzas.

Landau (2008) destina un capítulo de su libro para exponer las características de la personalidad creativa, mismas que aquí se presentan en forma resumida:

1.- Es abierta: tienen la capacidad de analizar un problema desde un punto de vista tridimensional.

2.- Es sensible: Tiene la habilidad de reaccionar al estímulo externo con reflexión interna.

3.- Tienen coraje: Esa fuerza que se muestra a través de su buena voluntad para examinar ideas.

4.- Tiene una imaginación aguda: Habilidad para usar lo conocido y lo no familiar para hacer conexiones.

5.-Es flexible: Para distinguir problemas y sus aspectos.

6.-Habilidad para elaborar: Reorganiza y desarrolla ideas, cambiando lo que existe en nuevos procesos.

7.- Es original: Encuentra respuestas poco comunes y ve conexiones remotas.

2.1.2 Obstáculos para ser creativos.

Los obstáculos a la hora de pensar en forma creativa, los cuales debe ser tomados en cuenta para que tanto profesores como alumnos, a la hora de trabajar en el diseño y

aplicación e actividades de aprendizaje, los hagan a un lado, de acuerdo con Allen (2005, pág.29-30) podrían ser:

- 1.-El hábito: Aunque son buenos, a veces evitar la generación de ideas.
- 2.- El miedo: Evitar callarse por temor a parecer tonto.
- 3.- La pereza: Ser creativo es divertido pero requiere de mucho trabajo.
- 4.- La falta de perseverancia: La idea, aunque buena, puede presentar resistencia y hay que trabajar en ello.
- 5.- Pensar en la recompensa: evitar pensar en lo que podemos ganar.
- 6.- Cavar un agujero: invertir tiempo en una idea que luego puede no servir.

Longoria (2005, pág. 270-271) expone por su parte lo que considera como barreras que inhiben el proceso creativo:

- 1.- Sentimiento de inseguridad: se manifiesta como falta de confianza.
- 2.- Necesidad de conformismo: Hay necesidad de lo repetitivo, de ambientes y condiciones poco cambiantes.
- 3.- Incapacidad de usar todos nuestros mecanismos de percepción, inconscientes y de evaluar con libertad: Resistencia a intentar cosas nuevas.
- 4.- Ocupacionalismo: Barrera que dependen del tipo de trabajo que se desarrolla.
- 5.- Perceptuales: ocurren al ver un problema por primera vez.
- 6.- Barreras emocionales: Limitan lo que vemos y pensamos del problema.
- 7.-Barreras culturales: Se adquieren al exponerse a un conjunto dado de patrones culturales.

8.- Barreras de la imaginación: Interfieren en la libertad con que exploramos y modelamos ideas.

9.- Barreras ambientales: Se deben a los ambientes físicos y sociales inmediatos

10.- Barreras intelectuales: Cuando la información no es recaba, formulada o procesada en forma correcta.

11.- Barreras de la comunicación o expresión: Restringen la conceptualización en la etapa final de delimitación de la idea.

2.1.3 Estrategias para ser creativo.

Propone por su parte Epstein (2002, pág. 29), 4 elementos fundamentales para el desarrollo de la *creatividad Epstein*:

“1.- captura: llevar blocs de notas, grabadoras de casetes. Encontrar el momento y el lugar correctos. CBA: cama, baño y autobús. Soñar despierto y soñar dormido. Estado hipnagógico. Canales anónimos.

2.- Reto: Sistemas de fracaso controlados. Problemas de final abierto. Problemas esenciales.

3.- Ampliación: Interesarse por la información en nuevos campos. Leer, escuchar y aprender fuera de tu área de experiencia. Pasar un día o un mes en un “territorio extranjero”.

4.- Entorno: Resituar, redecorar. Cambios programados. Equipos de funciones entrecruzadas. Nuevas suscripciones a revistas y periódicos. Salvapantallas inteligentes”

Epstein considera que estos 4 factores pueden ayudar a generar la creatividad y que la persona sea capaz de diseñar sus propias actividades y posteriormente nos presenta una serie de variados juegos que podrían utilizarse en diferentes materias escolares, cursos y talleres pensando en jóvenes y adultos

Foster (2002) desarrolla un capítulo sobre cómo potenciar la creatividad de manera personal y proporciona algunas sugerencias que pudieran servir a los profesores porque las ideas a veces llegan a nosotros de una forma imprevista e igualmente las podemos olvidar. Por ello nos recomiendan usar un dictáfono o puede ser una grabadora de bolsillo, utilizar algún programa de computación que nos organice material, tratar de utilizar siempre los 5 sentidos, romper la rutina de lo que hacemos en todo, visite galerías y bibliotecas, juegue y piense lateral.

Es decir, el autor proporciona consejos sencillos de seguir en cualquier momento y que pueden ayudar a una persona pero especialmente a un profesor, a desarrollar su creatividad y logrando esto, es más fácil que la mente de este mismo profesor se encuentre abierto al diseño de actividades de aprendizaje.

Gallego (2001, pág. 30-31) considera que el proceso creativo tiene fases y propone las siguientes:

- 1.- Fase de exploración o recogida de materia prima tanto de los materiales como del problema a resolver.
- 2.- Fase de ruptura: implica recoger conexiones y buscar pautas no comunes
- 3.- Fase de incubación o re-encuadre: porque se re-encuadra la situación y se le da un nuevo significado al objeto o problema.

4.- Fase de ¡Eureka!: es cuando se da el nacimiento de una idea.

5.- Fase de aplicación: cuando se ejecutan las ideas de acuerdo con lo aplicables que pueden ser.

El hecho de identificar fases por parte de este autor ayuda desde luego a detectar igualmente los periodos a través de los cuales un docente puede pasar durante el proceso de diseño de actividades de aprendizaje para sus estudiantes y al mismo tiempo, considerar estos mismos para cuando un alumno, en el desarrollo de un proyecto o actividad, puede igualmente vivirlos.

Por su parte, los autores Cázares, Aguilar (2006, pág. 22) explican que:

“El proceso creativo puede desarrollarse mediante la formación de estructuras de pensamiento; primero, dichas estructuras dan lugar a la generación de ideas lógicas, y luego a conceptos originales o no convencionales. Para que este proceso se dé, es necesario tener disponibilidad, definir un propósito y describir una estrategia que conduzca a él.”

Mientras en la anterior cita se menciona la estructura del pensamiento y el requerimiento de 3 elementos que los docentes tendrían que reunir para desarrollar el proceso creativo, consideran más adelante, Cázares y Aguilar (2006, pág. 22):

“El modelo de desarrollo de la creatividad que se mostrará a continuación, se basa en la teoría sobre la creatividad de De Sánchez (1991). En él se describen los procesos u operadores para la generación de ideas que permitan adquirir fluidez y flexibilidad a partir de los procesos de expansión y contracción de ideas. Después se da el surgimiento de la originalidad con el uso de procesos de extensión de la

lógica, que llevan transformaciones e ideas absurdas o intermedias y finalmente, a la elaboración y la aplicación de procesos de análisis y evaluación”

Las palabras claves para entender esta teoría, es el proceso de expansión y contracción de ideas que es justamente lo que permite el uso de la lógica y lo absurdo al mismo tiempo como una forma de dar pie a la originalidad.

Sin embargo, por su parte Medina (2007) considera algunos elementos como estímulos de la creación:

- 1.- Partir de una premisa abstracta que no sea demostrable experimentalmente: Implica tener osadía ante cualquier idea.
- 2.- Cambiar la formulación de los problemas: Afrontar los problemas sin ideas preconcebidas.
- 3.- Pensar en positivo: Ayuda tener una actitud positiva frente al problema
- 4.- Cuestionárselo todo: No dar nada por sabido.
- 5.- Convertir en imágenes los pensamientos: Los mensajes del inconsciente son efímeros.
- 6.- Generar ideas sin límite: Suprimir las barreras que nos impidan tener ideas.
- 7.- Realizar conexiones al azar: Aprovechar todo lo que llega a nuestro cerebro.
- 8.- Explorar todos los ángulos: No limitarnos a un solo aspecto.
- 9.- Dar la vuelta al calcetín: Darle vuelta a todos nuestros conocimientos y dogmas.
- 10.- Ponerse en otra piel: Aplicar nuestros problemas a otros y viceversa.

Los elementos recién enlistados permiten pensar que una persona, al tomarlos en cuenta y aplicarlos, podrían estimular su creatividad y de igual forma un docente podría hacerlo y replicarlo con sus estudiantes de clase.

La creatividad puede desarrollarse en diferentes áreas de la vida, al respecto Landau (2008, pág. 36) por su parte, indica:

“El proceso creativo es común no solo entre artistas, y científicos sino en toda personalidad creativa, y cada uno de nosotros tiene el potencial de ser creativo. Es un proceso de pensamiento, sentimientos y experiencias. Involucra comunicación interpersonal entre el individuo y el mundo de afuera y la comunicación intrapersonal con el mundo interno”. El proceso creativo puede ser dividido en 4 etapas:

- 1.- La etapa de preparación: Empieza cuando el individuo se vuelve consciente del problema, lo define, y acumula información acerca del problema.
- 2.- La etapa de incubación: Tiene lugar en el mundo interior del individuo. Es un periodo de gestación.
- 3.- La etapa insight: También llamada ¡Eureka! o “lo tengo” que es como un alivio al problema.
- 4.- La etapa de verificación: Una prueba de verificación para comprobar si la solución es o no la adecuada al problema.

Este autor en relación con Gallegos, comentado párrafos arriba, muestra en vez de fases, etapas por las cuales una persona puede pasar durante un proceso de creatividad para lograr la creación de un producto o pensando en la escuela, las etapas por las cuales pasaría un docente para el diseño de sus actividades.

Brabandére (2006, pág. 177-178) al citar a Alex Osborn en relación a cómo generar la creatividad, indica las cuatro reglas para la lluvia de ideas:

- 1.- Exprésate; no tengas ninguna idea encerrada dentro de ti.
- 2.- No juzgues o evalúes una idea que se acaba de enunciar.
- 3.- Sé constructivo y positivo acerca de las ideas de otra persona.
- 4.- En cuanto a las ideas, busca la cantidad y no la calidad.

El mismo autor señala más adelante que la complicidad que debe existir entre creatividad y rigor requiere de otras reglas:

- Empieza a tiempo; termina en el horario programado.
- Utiliza los servicios de un formador entrenado y neutral.
- Pide al “dueño” del problema que lo presente y que establezca los límites para la reflexión.
- Mantén la atención centrada en el tema para la reunión.
- Anota todo lo que se diga.

Lo anterior permite evidenciar que la persona que desea desarrollar la creatividad, debe tomar en cuenta ciertos aspectos que implícitamente requieren de una disciplina para poder lograrlo. Sin embargo la idea es valiosa porque permite que un docente se dé cuenta de que siguiendo ciertos pasos, se puede alcanzar la creatividad e igualmente desarrollarla en sus estudiantes.

Ahora bien, Zelinski (2001) propone algunas ideas al profesor de cómo desarrollar su creatividad que son igualmente sencillas de aplicar incluso en la vida diaria, por ejemplo, decidir ser creativo, escribir todas las ideas, analizarlas, vivir el presente, ser persistente, buscar lo evidente y definir los objetivos de lo que quieres.

Todo lo anterior, aderezado por un buen humor, dado que éste permite que la mente se relaje, como bien explica Zelinski (2001, pág. 150) “El juego reside en el corazón de la creatividad. Jugar y pasarlo bien son dos formas excelentes de estimular la mente. Al divertirnos, nos relajamos y nos dejamos llevar por el entusiasmo”

En este sentido, el profesor; debe primero sentirse creativo para luego tener la confianza de generar actividades de aprendizaje que despierten la creatividad en sus estudiantes y ello, como a continuación veremos con otro autor, es importante en el desarrollo del profesor.

De Bono (2001) indica por su parte “Poseer motivación significa disponibilidad para dedicar hasta cinco horas por semana a la búsqueda de una nueva manera de hacer, mientras que otras personas dedican a la misma tarea no más de diez minutos por semana. Tener motivación significa seguir buscando nuevas alternativas cuando todos los demás se conforman con las conocidas. Poseer motivación supone ser lo suficientemente curioso para buscar explicaciones. Tener motivación significa probar y estudiar, siempre en busca de nuevas ideas (...) Tener motivación, entonces, supone una inversión de tiempo y esfuerzo y un intento de ser creativo. Con el tiempo, esta inversión ofrece sus frutos en forma de ideas nuevas y creativas.” Y motivación es precisamente lo que los profesores y alumnos necesitan para trabajar.

Csikszentmihalyi (1998) indica que la diferencia más importante entre las personas, se encuentra precisamente en la cantidad de atención que se libera de éstas y que les da para ocuparse de la novedad. Concretamente en su capítulo dedicado a comentar cómo adquirir energía creativa, proporciona algunas sugerencias que podrían

servir a los profesores: intentar algo que le sorprenda a ellos mismos y a otros cada día, escribirlo y prestarle atención a aquello que le ha sorprendido, despertarse con metas, ponerle complejidad a lo que hacemos diariamente. Disponer de tiempo para la reflexión y relajación que permite a su vez, darse cuenta de lo que nos falta aprender como personas.

¿Y qué actitudes puedes ayudar al profesor a ser creativo? Al respecto Cañequé (2008) presenta algunas actitudes básicas como pueden ser: estar dispuesto a construir y destruir en el sentido que se valora lo que existe, pero estar abierto a crear algo nuevo. Estar abierto a todo tipo de estímulos, que implica como otros autores lo han mencionado, ocupar todos nuestros sentidos en lo que hacemos.

Continúa con sugerencias Cañequé (2008) al explicar que es necesario reconocer debilidades y fortalezas propias y ajenas, valorar el error como la posibilidad para desarrollar el potencial creativo, es decir, perderle el miedo a equivocarse que muchas veces es lo que frena el diseño de actividades, fomentar la curiosidad y finalmente, que la persona se comprometa con la acción o simplemente hacer lo que se ha planeado.

Estos elementos de Zelinski, Cañequé y Cskszentmihalyi han sido incluidos dentro de este trabajo, porque se considera que los profesores, ante todo, son personas que necesitan estar bien psicológica y emocionalmente para desarrollar su trabajo y si la enseñanza es una labor que han elegido y que tendrán por gran parte de su vida, es importante que desde su interior, desarrollen la creatividad.

2.2.-Diseño de actividades de aprendizaje.

Cuando un profesor necesita diseñar una actividad para sus estudiantes de Literatura en preparatoria, determina el tema en que habrá de apoyarse y luego los aspectos a desarrollar empezando por el objetivo, la aplicación de la misma y cómo habrá de evaluarla. Todo ello puede ponerlo en un dilema de ¿qué hacer? Y tener la necesidad de recurrir a diversos autores en los cuales apoyarse para el diseño de su actividad.

La búsqueda de materiales puede convertirse en una tarea que se complica enormemente y si en especial se debe recurrir a autores de habla hispana o a traducciones sobre el diseño de actividades de aprendizaje que despierten la creatividad en los alumnos, concretamente para el área de Literatura.

En este sentido, y al considerar que el diseño de actividades requiere de creatividad, Hinojosa (2005, pág. 23) plantea que “En el razonamiento que conduce a solucionar un problema, ponemos a prueba varias ideas y, por lo general, cuanto más numerosas son estas ideas más probabilidades hay de alcanzar un resultado ‘que funcione’”. A este respecto, los trabajos del psicólogo estadounidense Joy Paul Guilford son particularmente más interesantes. Él distingue dos tipos de pensamiento: el pensamiento convergente y el divergente. El primero es cerrado, es decir, implica la restricción de las posibles habilidades y la producción de la única respuesta a problemas tales como: “alto es bajo como largo es a...”, o “diga cuál es el quinto número de la serie 2, 4, 8, 16”

Y señala en el mismo texto “El pensamiento divergente, a su vez, es abierto porque la producción de la mayor cantidad de respuestas a problemas del tipo: ‘diga todas la

maneras en que se puede usar una hoja de papel' o 'escriba el mayor número posible de las palabra que empiecen con la letra b'." Implica como se puede ver, un ejercicio detonante de la creatividad y fácilmente aplicable en diversos contextos.

López Calva (2002, pág. 47) por su parte indica:

“Un buen comienzo para tratar de desarrollar el pensamiento creativo sería tratar de generar experiencias de aprendizaje en las que se involucren, de manera integral, la mayoría o todos los sentidos, y en las que se llegará a una progresiva retroalimentación y concientización sobre la manera en que atendemos. Atender al propio atender, entender al propio atender, juzgar el propio atender y valorar al propio atender, para llegar a iniciar un proceso progresivo de educación de la capacidad de atender, sería el inicio imprescindible para el desarrollo de habilidades de pensamiento creativo”

La idea central de esta cita y relacionándola con los docentes, es que éstos requieren generar experiencias de aprendizaje que motiven o despierten la creatividad en sus estudiantes. El punto es relevante también debido a que sirve de apoyo para el profesor mismo y su desarrollo como persona.

Por otra parte, pero siguiendo en el orden de ideas, señala López (2002) que se tendría que implementar estrategias para desarrollar: la capacidad de inquirir, la capacidad para imaginar, la habilidad para comprender, el concebir una idea y la capacidad de formular. Elementos que a simple juicio, pueden ayudar al profesor a desarrollar actividades de aprendizaje que motiven a su vez la creatividad en sus estudiantes.

Por su parte, Zapata en su artículo incluido en Lozano (2005), explica qué elementos se debe tomar en cuenta para considerar que un producto tenga creatividad y estos serían: originalidad, novedad, utilidad así como síntesis e integración de ideas, porque considera que si un profesor toma en cuenta estos aspectos, tiene mayores probabilidades de alcanzar la creatividad con sus alumnos. Lo anterior permite de alguna forma identificar aspectos que podrían ayudar a un docente en el diseño de actividades de aprendizaje porque sirven como guía de los aspectos a considerar.

Ahora bien, en cuanto al diseño de actividades, Longoria (2005, pág.258) indica: “Es el diseño una actividad especializada que define forma, exterior e interior, de los objetos que han de producirse para resolver necesidades de los humanos, sean éstas reales o ficticias. El diseñador vela por los intereses humanos –sean de los clientes o usuarios- , procurándoles bienestar a través de la creación, proyección y producción de satisfactores”

Y explica más adelante este mismo autor y en relación con la cita que desde que comienza la vida en el planeta, se evidencia al mismo tiempo un muy largo proceso de adaptación y selección de los sujetos. Recuerda que el autor la idea de que sobrevivir implica evolución y que esto es justamente lo que permite que sólo se mantenga con vida aquello que sea capaz de adaptarse a los cambios; en este sentido, los objetos que crea la especie que se adapta es justamente la evidencia de esa adaptación, lo que implica, al relacionar este aspecto con la educación, que el docente al adaptarse a nuevos modelos educativos, es capaz de diseñar nuevas actividades de aprendizaje que respondan igualmente a las nuevas exigencias de la sociedad actual.

Por su parte, Kohan (2005, pág.30-31) hace una aportación en esta mismo tema al indicar: “Es creativa una mente que trabaja siempre, siempre dispuesta a hacer preguntas, a descubrir problemas donde los demás encuentran respuestas satisfactorias, que se encuentra a sus anchas en las situaciones fluidas donde otros sólo husmean peligro; capas de juicios autónomos e independientes, que rechaza, lo codificado, que maneja objetos y conceptos sin dejarse inhibir por los conformistas. Todas estas cualidades se manifiestan en el proceso creativo. Y este proceso tiene un carácter festivo siempre. Entre sus propuestas para la lectura creativa ofrece:

- El Binomio fantástico: La historia fluye partiendo de dos palabras extrañas entre sí.
- La hipótesis fantástica: La historia continúa a partir de la pregunta: ¿Qué pasaría si?
- La confusión de cuentos: Equivocar historias tradicionales, mezclando pro ejemplo personajes.
- Fabulas en clave obligada: Reinventar historias ambientadas en la actualidad.
- Construcción de un Limerick: Disparate organizado y codificado en el que cada línea tiene una indicación.
- El prefijo arbitrario: Deformar las palabras agregando prefijos a las que no los suelen llevar.
- Elaborar un collage con titulares de periódicos: Puede dar como resultado una historia sugerente.
- Preparar un cuestionario para un personaje disparatado: Entrevistas para personajes.
- Desarrollar los llamados cuentos para jugar: Historias breves con tres posibles finales.

Lo anterior corresponde a un listado de actividades que propone el autor para la creatividad en los estudiantes y que un profesor de cualquier asignatura, podría ajustar a sus temas o contenidos de clases.

2.2.1 Ejemplos de actividades para Literatura.

En este apartado se mostrarán algunos de los principales tipo de actividades que normalmente se desarrollan y aplican para las materias de Literatura dentro de la preparatoria, de tal forma que se tenga un panorama general de las actividades disponibles dentro de diferentes libros de texto consultados y que en diversas ocasiones, son utilizadas por los docentes en reforzamiento de los temas vistos en clase.

Así también la importancia de mostrar estas actividades es hacer evidente cómo la forma en que están diseñadas ofrecen una ayuda en la aplicación de los contenidos abordados en clase pero carecen de la estructura pertinente para fomentar la creatividad dentro de los estudiantes de preparatoria.

De Teresa (2010, pág. 14) en su libro de Literatura Universal presenta un tipo de actividad muy común que implica que el alumno conteste un cuestionario sobre un tema específico como la puede ser la fábula. Ver Anexo 3, inciso A de ejemplos de actividades.

Este tipo de actividad de cuestionario se repite a largo del libro de texto y es positivo porque permite explorar conocimientos previos de los alumnos, analizar fragmentos de textos, comparar respuestas e incluso guiar una investigación a través de las preguntas. Sin embargo, la actividad carece de elementos como tecnología a fin de

que el alumno vincule su trabajo con una herramienta cotidiana dentro de su vida escolar.

Por su parte, Betancourt (2010, pág. 145) para abordar el tema del teatro Absurdo de la Obra *Esperando a Godot* de Samuel Beckett plantea que en equipo realicen un collage donde recreen visualmente una obra de arte que recreen plasmando las ideas captada tras la lectura indicada. Ver anexo 3, inciso B.

La actividad en este caso permite desarrollar habilidades de análisis e imaginación pero podría enriquecerse con el uso de la tecnología y de las redes sociales, que son elementos que motivarían al estudiante a ser más creativo y dinámico dentro de la clase.

Fournier (2002, pág. 176-177) presenta otro tipo de actividad donde además de presentar el recurso del cuestionario, pide a los alumnos identificar características de un periodo literario y posteriormente, a partir de la lectura de un poema, la realización de una escultura que sea representativa de la época. Ver anexo 3, inciso C.

Esta misma autora pero en su libro de *Análisis Literario*, Fournier (2002, pág. 218) propone, para el tema de los tipos de teatro, que los alumnos hagan la representación de una escena basándose en la obra de *Bodas de sangre*, de Federico García Lorca. Ver anexo 3, inciso D.

Ambas actividades de la misma autora permiten que el alumno establezca la relación entre la teoría de la literatura y los textos, hay análisis, reflexión, investigación y desarrollo de otras habilidades que reforzadas con elementos como la construcción el ambiente de aprendizaje, la tecnología y las redes sociales, fomentarían la creatividad en los estudiantes.

Macías (2005, pág. 166-167) presenta un ejemplo de actividad para el tema del naturalismo, que implica leer un fragmento de la novela *Santa* de Federico Gamboa y responder luego algunas preguntas en forma comparativa a la obra *La rumba*. Ver el anexo 3, inciso E.

La actividad propuesta abarca ampliamente la aplicación de uno de los temas de la materia de Literatura, por ende es un buen ejemplo de lo que se puede encontrar dentro de los libros de texto, sin embargo, requieren de otro elementos que permitan integrar con mayor posibilidades de éxito a los alumnos y que sientan que la actividad es actual a lo que utilizan a diario.

Quintana (2007, pág. 193) presenta en su libro, ejemplos de actividades basándose en el cuento de *Macario*, entre otros, que viene incluido en el libro de *El llano en llamas* de Juan Rulfo, y solicita al alumno hacer un resumen y luego hacer una redacción con un tema proporcionado. Ver anexo 3, inciso F.

Más adelante, expone otro ejercicio, Quintana (2007, pág. 199), donde incluye una investigación en internet sobre la vida de Gabriel García Márquez pero pide igualmente hacer un resumen. Finalmente, el mismo autor Quintana (2006, pág. 88) ofrece otra actividad similar donde pide buscar en internet la vida y obras de Eurípides entre otros aspectos.

Las actividades recién descritas, que incluyen el uso de internet e implícitamente la tecnología, son más dinámicas y podrían enriquecerse con la construcción del ambiente de aprendizaje y las redes sociales, entre otros elementos para un mejor aprovechamiento de los contenidos por parte de los estudiantes.

Correa (2004, pág. 353-354) dentro de su libro de *Literatura Universal* presenta una serie de ejercicios para cada tema, en concreto y a manera de ejemplo, pide a los alumnos que ubiquen a escritores simbolistas en sus contextos histórico, social, político y cultural. La actividad implica investigación, identificación y ubicación, además del análisis de algunos poemas de poetas simbolistas. Ver anexo 3, inciso G.

Lo anteriormente visto, ejemplifica una actividad muy completa que toma en cuenta y a profundidad, la aplicación de la teoría vista en la materia de literatura, de incluir aspectos de construcción del ambiente, tecnología y redes sociales, entre otros elementos, lo cual sería sencillo dado que las mismas instrucciones originales permiten la vinculación, podría apoyar y en mucho, una actividad de aprendizaje que motive la creatividad en los estudiantes.

Los autores Chávez-Oseguera (2002, pág. 181) presentan por su parte, un ejercicio para literatura que implica la lectura de un poema titulado Rey Motecuhzoma y luego ir analizando verso a verso los elementos que lo conforman. Ver anexo 3, inciso H.

La actividad, aunque sencilla, podría enriquecerse con los elementos ya antes mencionados y que conforme a la teoría expuesta dentro de este capítulo, permitirían reforzar las habilidades necesarias para fomentar la creatividad en los estudiantes de preparatoria.

Estos mismos autores, Chávez –Oseguera (2002, pág. 62-63) pero en su libro de *Literatura Universal 2*, plantean otro tipo de actividades que implican llenar tablas con información sobre autores, obras y nacionalidad que han sido incluidos como ejemplo en el mismo anexo ya mencionado.

Mendoza (2004, pág. 142-143) proporciona otro ejercicio que también emplea tablas como las anteriores pero solicitando mayor información que requiere previa investigación, además de ubicar al alumno dentro del contexto del autor y así también presenta un juego de tripas de gato, que implica relacionar elementos contextuales del periodo del Renacimiento. Ver anexo 3, inciso I.

El uso de tablas dentro de estas últimas actividades de aprendizaje presentadas es positivo porque permite al alumno familiarizarse con otro tipo de recurso y le permite también esquematizar y organizar de otra forma la información, sin embargo podrían incluir otros elementos para realmente fomentar la creatividad en los estudiantes.

2.2.2 Juegos de creatividad.

En *El gran libro de juegos de creatividad* de Epstein (2002), explica que la creatividad no es una actividad ocasional y aclarar algunos mitos al respecto, dado que considera que la creatividad si la podemos desarrollar, nos expone una serie de juegos que pueden ser utilizados en diferentes asignaturas de estudio.

Se enlistará a continuación algunos de los juegos que nos plantea Epstein (2002) Para estimular la creatividad: claves de la creatividad (búsqueda de un llavero), vender un “zork” (cualquier objeto que los participantes deben vender entre sus compañeros), desafío de lugar de trabajo (hojas para reacomodar teóricamente las cosas de una oficina), un asunto muy pegajoso (diseño de un cartel pero con pocos recursos que deben optimizar)

Otro libro que plantea juegos es *Creatividad, estrategias y técnicas* de Espíndola (1996), quien parte de una actividad donde pone a pensar al lector sobre lo que le gustaría hacer y las razones por las que usualmente no las hace y ello a su vez, cómo frena la creatividad.

Posteriormente presenta algunas actividades como las que se menciona a continuación y conforme a lectura:

- Imaginación figural; implica combinar figuras para obtener unas nuevas.
- Asociaciones forzadas, consiste combinar una figura establecida como la de un auto con algún animal y crear así algo nuevo.
- Problemas paradójicos (donde deben inventar comerciales para promocionar objetos absurdos como: calcetines de piel de rata o una pasta de dientes que te pinte de negro)

Presenta una segunda parte denominada como Creatividad semántica con actividades como:

- Elaboración de historias a partir de absurdos (proporciona una serie de datos absurdos y deben convertirlos en una historia creíble), interpretando mensajes, lo anteriormente mencionado. Implica crear un abecedario nuevo, por ejemplo, a la letra A se le asigna un dibujo y así sucesivamente para generar una nueva forma de comunicarse, Buscando relaciones extrañas y poéticas (presenta el fragmento de un poema que deben desmenuzarlo para irle encontrando el sentido a la palabras)

Por su parte; Granados (2006) presenta algunas técnicas para desarrollar la habilidad creativa y que igualmente pudieran servir dentro de un salón de clases, algunas de estas son: La aventura, consiste en contar un breve historia a la que el resto del grupo

deberá darle soluciones, dos renglones, actividad que implica redactar una frase de motivación y que entre los participantes traten de adivinar para quién sería. El costal mágico, son diferentes prendas que las participantes deben ponerse al azar para recrear un personaje, cantando, que implica que los participantes redacten y canten una canción con los temas que indique el instructor.

Esta sería la parte relativamente más cercana que tendría un profesor para apoyarse en el diseño de actividades de aprendizaje que fomenten la creatividad de sus alumnos de preparatoria y que cursen la materia de literatura, pero como podremos ver, son limitadas y no se encuentran enfocadas directamente a la asignatura en cuestión.

Acha (2002) por su parte nos presenta diversos juegos y actividades creativas que pudieran emplearse en diversos cursos, por ejemplo, juegos de azar aplicados para por ejemplo, crear empresas imaginarias, un diccionario creativo donde un dibujo se relaciona con un concepto, redacción de cartas, entre otras actividades que pudieran ajustarse a un curso de Literatura y ser incluso divertida.

2.2.3 Creatividad en el aula

En el libro *Pensamiento crítico y creatividad en el aula*, López (2002), dedica un apartado a señalar como indispensable el cambio de mentalidad y actitud del docente pero además, tener en cuenta algunos métodos de ayuda como pueden ser:

El programa de filosofía para niños (implica una selección de novelas con contenidos filosóficos y actividades de reflexión), el pensamiento lateral y el programa CORT (*Cognitive Research Team*, mismo que se compone de 6 unidades: amplitud,

organización, interacción, creatividad, información y conocimiento, acción), el programa de enriquecimiento instrumental (se distribuye en 15 instrumentos y estos a su vez tienen una serie de ejercicios destinados a generar cambios cognitivos)

Estos programas mencionados, fueron a su vez analizados durante los cursos impartidos dentro de la maestría de educación con acentuación en enseñanza-aprendizaje junto con otros textos para conocer formas de cómo el proceso de enseñanza-aprendizaje, puede tener distintas formas de aplicarse, sin embargo, estos a su vez, no permiten generar actividades de aprendizaje sin despegarse de sus modelos que entre otras cosas, no son 100% aplicables en instituciones mexicanas.

Por otra parte López (2002, pág. 47) nos dice “ un buen comienzo para tratar de desarrollar el pensamiento creativo sería tratar de generar experiencias de aprendizaje en las que se involucren, de manera integral, la mayoría o todos los sentidos y en las que se llegara a una progresiva retroalimentación y concientización sobre la manera en que atendemos” idea que nos hace pensar en algunos aspectos para tomar en cuenta en el diseño de actividades, sin embargo, el consejo es general y no aplicado a la materia de Literatura.

Otro autor que propone diversas estrategias y actividades para aplicar dentro del aula es Acha Giménez, quien en su libro *Métodos creativos para todos*, lleva de la mano al lector en su acercamiento a la creatividad desde cómo despertarla y luego cómo aplicarla dentro de grupos a través de ejemplos como Acha (2002): debates, juegos de azar, dibujos, asociaciones numéricas, asociaciones gráficas, entre otras cosas que al igual que los otros textos mencionados, sirven, pero requiere que el profesor ajuste las

ideas a la materia de Literatura y en esa adaptación, se corre el riesgo de que no se logre el cien por ciento de efectividad.

Por otra parte, Recio (2004) presenta un modelo para el desarrollo del pensamiento creativo dentro del aula que parte de Guilford: fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración y lo importante, es que cada profesor contextualice la propuesta, es decir, que la adapte conforme sus necesidades y realidad.

Se trata de pensar en el desarrollo de los 4 elementos arriba mencionados partiendo de la fluidez y flexibilidad; porque como indica Recio (2004) implican la capacidad de generar ideas y de adaptar tácticas. Para ello, sugiere juegos de palabras y todo aquello que haga que la mente, comience a generar ideas; en el punto más alto de esta campana imaginaria, se lograría la activación de los procesos creativos teniendo como respaldo la originalidad y la elaboración.

Por su parte De Bono (2002, pág.162) en su capítulo destinado a hablar sobre sesiones para despertar la creatividad, propone 3 elementos:

- Estímulo recíproco, implica que entre los participantes se recojan ideas creativas y se relacionen.
- Aplazamiento de la formación de juicios, implica evitar opiniones negativas que permitan alcanzar el éxito de la reunión.
- Contexto y ambiente de las sesiones, requiere de un marco adecuado para que la mente pueda generar ideas.

Por otra parte De Bono (2002) propone la realización de sesiones para fomentar la imaginación creativa trabajando básicamente con 3 elementos: estímulo recíproco,

aplazamiento de la formación de juicios y un marco específico. Implica a grandes rasgos, que dentro de un grupo de estudiantes se destine un tiempo y mediante un ambiente adecuado, a generar ideas que deben ser recogidas por alguien evitando juicios y negativas sobre su aplicabilidad y posteriormente ir las adecuando a un área de desarrollo.

Gallego (2002. Pág. 95) es otro autor que dentro de su libro *Aprender a generar ideas* dedica un capítulo para analizar los posibles criterios para crear un equipo creativo productivo y estipula las siguientes:

- 1.- El tamaño: conformado entre 6 y 12 personas
- 2.- El espacio: de preferencia un lugar distinto al habitual
- 3.- La diversidad: debe buscar la multiplicidad de puntos de vista.
- 4.- El sistema de comunicación: que sea del tipo libre y espontánea.
- 5.- La flexibilidad: un equipo abierto a los cambios
- 6.- La participación: un coordinador o supervisor de los trabajos
- 7.- Tener un objetivo claro y concreto: definir el problema a resolver o utilizar técnicas que ayuden a hacerlo.
- 8.- Igualdad en la relación: evitar las jerarquías que bloqueen la actividad.
- 9.- Ejercer un control: Implica vigilar los tiempos y subtiempos mientras trabaja el equipo.
- 10.- El seguimiento y la evaluación: si algo falla, interesarse en el por qué y buscar soluciones.

Finalmente Recio (2004) nos proporciona algunos consejos dentro del aula como pueden ser que el profesor imparta su materia con entusiasmo y mostrando

especialmente una actitud positiva, que respete a sus alumnos, que diseñe actividades que involucren habilidades cognitivas, psicomotoras, afectivas e interpersonales y finalmente que motive a los estudiantes a usar técnicas de pensamiento que les permita la búsqueda de soluciones a diversos problemas.

2.2.4 Actividades con creatividad.

A manera de introducción, Longoria (2005, pág. 259) indique que “El acto creativo tiene algo asombroso e indescifrable. Crear es producir humanamente algo, a partir de elementos preexistentes. Lewis Mumford, en su libro *El mito de la máquina*, dijo que: La creatividad es para el hombre su propia razón de existir y su auténtico premio: ensanchar su esfera y prolongar su desarrollo es su única respuesta ante la muerte.”

Más adelante agrega “El hacer creativo se ejerce tanto en el nivel de la inspiración como en el de la reflexión. Dos poderosas palancas ponen en movimiento el diario trajín: el afán de superación y el estímulo hedonista, esto es: ser mejores y vivir disfrutando.”

Así También Longoria (2005, pág. 260) indica: “En la facultad de Arquitectura de la UANL se enseña que un diseñador requiere seis recursos intelectuales básicos:

- 1.- Un factor hereditario, un temperamento especial para asumir peculiarmente la realidad circundante.
- 2.- Una cantidad de información verbalizable y medible.
- 3.- Conocimiento y habilidades capitalizados en la conciencia.
- 4.- Habilidades y conocimiento ‘desaprendidos’ o aprendidos sin darnos cuenta de que pueden aflorar.

5.- Unas impresiones ‘ignoradas’, ‘residuos sin coherencia’ del proceso de percepción, que iluminan el éxtasis imaginativo.

6.- Un abandono irracional hacia lo incongruente en apariencia, disparatado, sin prejuicios ni respetos.”

Por otra parte, dentro del libro *Creatividad al instante*, de Brian Clegg (2001) se encuentra una división de su trabajo en dos partes: Técnicas para preguntar, donde plantea actividades que pueden ayuda a identificar un problema y una segunda parte denominada como técnicas para respuestas donde proporciona 55 ejercicios que pudieran ser aplicables en el ámbito escolar.

Otras actividades propuestas por este mismo autor, serían: imágenes al azar, que consiste en relacionar imágenes con respecto a un tema, *Oraciones sin sentido*, que implica un ejercicio de escritura, *El día de hoy*, que implica elegir un día del calendario para comentar sobre efemérides, *Garabatos de Da Vinci*, donde se pide que con los ojos cerrados, dejes que tu mano dibuje el bosquejo de algo, *Encabezados*, consiste en la asociación de encabezados recortados de periódicos.

Lamata (2005) por su parte, propone algunos ejercicios enfocados a la escritura y lectura que podrían vincularse con la materia de Literatura. He aquí algunos:

-El azar como origen de las historias

- Binomio fantástico: implicar generar ideas a partir de la asociación de palabras.
- Construcción de un mensaje síntesis: Se establece la relación entre objetos-ideas.

-Imagen como origen de una historia

- La imagen física para originar historias: Utilización de fotos que despierten la escritura
- La imagen literaria para originar una historia: lectura de figuras literarias para generar nuevos textos.

-Versos cruzados: Cada persona elige 12 palabras de un periódico y con éstas, en equipo se arman historias.

-Mapa poético: implica desarrollar el campo metafórico de una idea colocando metáforas alrededor de ésta idea y que estén relacionadas.

-Palabras anzuelo: metáforas publicitarias; implica armar poemas para por ejemplo, vender una lavadora o un televisor.

-Relatos colectivos: implica que en círculo, un grupo de alumnos vayan dando forma a un relato de principio a fin.

Otra propuesta a considerar dentro de este punto, la presenta Muñoz (2004, pág.37) quien explica la existencia de “El programa <Xénius> de estimulación de la creatividad, este programa, de acuerdo con su planteamiento transversal, recoge dos clases de contenidos: La descripción de 13 técnicas creativas (procedimientos. Collage, preguntas, la síntesis, role-playing, la relación, los ideogramas, la analogía, alternativas, azar, escenarios, la crítica, el bristorming y la solución creativa de problemas; y por otro lado, la propia materia de áreas como: lengua, idioma, matemáticas, ciencias experimentales o visuales y plástica, la persona que coordine la aplicación de este programa”

Más adelante apunta, con respecto a este programa y en el mismo texto que (pág.42) “La persona en la que hemos pensado a la hora de diseñar estas prácticas es

un/a chico de entre 14 y 18 años que siga los estudios reglados de enseñanza secundaria obligatoria, bachillerato o módulos con características propias de este periodo: cambios emocionales, voluntad crítica respecto del bagaje ideológico recibido, tendencia a la abstracción, necesidad de afirmación de la propia personalidad, o un aumento de impulsividad, que implica el sentimiento de poder que acompaña a los adolescentes”

2.2.5 Ventajas de diseñar actividades que motiven la creatividad.

Dado que en la actualidad es un reto preparar mejor a los estudiantes de preparatoria que egresen porque la competencia para obtener un empleo es mucho más difícil, pues podría considerarse como una ventaja el desarrollo de la creatividad. Al respecto Schnarch (2008, pág.85) plantea:

“Innovar es la clave para ganar y mantener liderazgo en los mercados del mundo. Nuevas ideas y nuevas formas de hacer cosas son los ingredientes principales para el éxito permanente de los negocios. Con frecuencia se piensa que la creatividad automáticamente conduce a la innovación y se centra la atención exclusivamente en esta fase y las ideas son juzgadas más por su novedad que por su utilidad potencial.”

El autor se enfoca posteriormente el hecho de que generar ideas permite, por ejemplo a una empresa, introducir un nuevo producto y en este sentido, un alumno preparado para este campo laboral con la herramienta de la creatividad, podrá encajar mayormente en éste.

Rodríguez (2002, pág. 6) propone algunas ventajas o ganancias de trabajar con creatividad:

- “-Desarrollar nuestro hemisferio cerebral derecho.
- Ser más completos como personas.
- Aumentar el conocimiento de nosotros mismos
- Despertar la capacidad de captar lo nuevo en las situaciones.
- Habilitarnos para descubrir significados latentes.
- Comprender y gozar con intensidad el arte en todas sus manifestaciones.
- Contrarrestar el automatismo y el anonimato.
- Vivir más intensa, más placentera, más armoniosamente.
- Adquirir habilidades y actitudes para educar mejor a nuestros hijos, alumnos y colaboradores como seres humanos armónicos y completos.”

Por otra parte, fomentar la creatividad es importante dentro de la materia de Literatura porque ésta incluye aspectos básicos en la formación del estudiante, aspectos tales como el lenguaje y al respecto, Longoria (2005, pág.240) indica “El lenguaje es el principal indicador de lo que es la persona. Tu modo de hablar cuando tenías doce años era la proyección de tu “yo” a esa edad. Nuestro lenguaje en el otoño de nuestra vida, refleja la sabiduría que hayamos alcanzado. Cuando te sientes dominante, sano y triunfador hablas de manera distinta de como lo haces cuando te sientes fatigado, triste y derrotado”

Señala más adelante en el mismo texto: “El lenguaje es una conquista de la humanidad, acendra durante miles de años, inacabado y en constante evolución,

proyección exacta de la vida comunitaria, como mecanismo maravilloso de sonidos y signos cargados de significado, capaz de dar sentido a los pensamientos y a las emociones”

A manera de reflexión final y porque todo este proyecto implica hablar de cambios, de acuerdo con Herrmann (2002, pág. 142) tenemos que “Tanto en el trabajo como en otros roles, el cambio interrumpe relaciones ya establecidas por lo tanto abre nuestros miedos y soledades reprimidas en cuanto a lo desconocido y con frecuencia cierra ocupes que nosotros acostumbramos a ver como vías de escape. A pesar que algunos de nosotros manejamos el cambio mejor que otros, no hay ninguno de nosotros que no pueda verse beneficiado aparentemente con la nueva forma de hacer las cosas mejor; aun las personas con mayor poder de adaptación, se resisten a ciertos cambios ya que todos podemos tolerar.”

Este mismo autor, Herrmann (2002, pág. 143) sugiere para abrirse a los cambios se requieren tres aspectos:

“Primero inicia el movimiento en forma interna para poder percibir fácilmente formas constructivas de reaccionar a los cambios que están teniendo lugar externamente. Salvo que estemos en un modo activo y en movimiento, el desafío al cambio no encontrara simplemente estancados en nuestra resistencia, parados en una actitud de ‘nunca’ o ‘no puedo más’ en lugar de qué pasaría si...Segundo, activar en nosotros esas facultades intuitivas que nos equipan mejor para poder aceptar y responder al cambio, es mala compulsión para establecer el control que se mete en nuestro camino cuando el cambio golpea. SI nosotros persistimos en

tratar de imponer nuestro pensamiento de procedimiento concretamente estableciendo en una situación nueva, el poder acomodar el cambio muy difícil pero la misma naturaleza de los modos intuitivos involucra el apreciar y poder dejar fluir el cambio de manera que, hay relativamente poca tensión involucrada. Tercero, tiende a bajar nuestra ansiedad porque es un modo activo que siente de forma placentera, cuando nosotros tenemos miedo nos convertimos en auto protectores, contraemos nuestros músculos, mentalmente nos achicamos y aferramos a lo que sabemos que funcionó en el pasado. (...) En contraste, el tornarnos mentalmente activos en lugar de simplemente reactivos permite que toda esa energía se mueva pudiendo respirar nuevamente”

Otras ventajas, pueden ser como Longoria (2005, pág.155) menciona: “En el número uno de la revista Perfiles Educativos, publicada por el CISE de la UNAM, en julio-septiembre de 1978, apareció un artículo: ‘la creatividad’, escrito por la llorada maestra Elba Carrillo García, del cual se resumen algunos conceptos relacionados con la educación creativa:

Los alumnos con alto potencial creativo:

- Buscan enfoques nuevos y diferentes para todos los temas.
- Encuentran nuevos significados
- Persisten en la tarea
- Son autodisciplinados
- Tienen fluidez de ideas

- Transforman los temas en problemas no resueltos aún.
- Crean Historias originales.
- Escriben poemas o anagramas
- Inventan pasatiempos académicos
- Son autocríticos
- Formulan muchas preguntas y se hacen responsables de su formación.

Conforme al mismo artículo citado por Longoria (2005, pág. 155) indica:

- El docente creativo cree en la capacidad de los alumnos
- Trata de generar el espíritu creativo en los alumnos
- Adopta un enfoque experimental y abierto para el aprendizaje
- Plantea y sugiere alguna forma de encontrar soluciones
- Fomenta el ejercicio de la imaginación.
- Induce el empleo de habilidades del pensamiento
- Estimula el aprendizaje por descubrimiento
- Orienta hacia las fuentes de información
- Crea un ambiente sensible y de interés académico
- Es respetuoso de las ideas ajenas, incluso las más insólitas
- Muestra a los alumnos que las ideas de éstos son valiosas
- Les brinda la oportunidad de aprender iniciativas
- Se abstiene de la crítica o la evaluación negativa.
- Es fanático de la libertad del pensamiento

- Se pregunta siempre la razón de las cosas
- Apoya su opinión sobre hechos, pruebas o evidencias
- Imagina siempre varias opciones de solución
- Consigue información confiable y oportuna antes de actuar.

2.3 Elementos que permiten el diseño de actividades de aprendizaje (Fundamento teórico).

En este apartado habrá de exponerse la teoría de algunos de los autores sobre los cuales se fundamenta esta tesis, la que consiste en proponer la inclusión de tres elementos tales como: el ambiente de aprendizaje, la tecnología y las redes sociales como elementos básicos dentro del diseño de actividades que fomenten la creatividad en los estudiantes que cursen la materia de Literatura en preparatoria.

En el artículo titulado: *El profesor como creador*, de Zapata incluido por Lozano (2005), explica que la educación actual requiere de una planificación creativa de los contenidos pensando en: qué enseñar, a quién enseñar y cómo enseñar. Pero principalmente, indica que la enseñanza creativa debe basarse en pilares como la intuición didáctica, la metodología creativa, el ambiente creativo, el pensamiento creativo y una triada formada por persona-proceso-producto.

Posteriormente el autor de este artículo incluido en el libro *El éxito en la enseñanza* de Lozano (2005), explica con respecto a los pilares arriba mencionados que la intuición implica que el profesor, pese a que deba cubrir con los contenidos de un programa,

puede cambiar el orden, puede buscar nuevas formas de aplicación, puede tomar en cuenta a los alumnos que tiene para generar el ambiente propicio, pensar en el producto o actividad que deberán realizar con base en el contenido y finalmente, pensar creativamente como profesor a fin de generar alumnos igualmente creativos.

Por su parte, Longoria (2005, pág.155) indica nueve aspectos de la fluidez al trabajar con una obra creativa:

- 1.- Se tienen claras las metas en cada paso del proceso.
- 2.- Hay una respuesta inmediata a las acciones
- 3.- Las dificultades afrontadas y las destrezas que exige su superación, guardan cierto equilibrio.
- 4.-Se procede con toda conciencia.
- 5.- Se excluyen las distracciones
- 6.- En ese momento no le preocupa el posible fracaso.
- 7.-El interesado se olvida de sí mismo.
- 8.-Se distorsiona u olvida el sentido del tiempo.
- 9.- Se le asigna al quehacer un fin en sí mismo.

Y estos elementos nos sirven como referencia en el momento en que un profesor decide diseñar actividades que fomenten la creatividad en sus estudiantes de preparatoria que cursen la asignatura de Literatura.

En el siguiente apartado se analizarán los elementos que un profesor puede tomar en cuenta en el diseño de actividades de aprendizaje que despierten la creatividad en sus estudiantes de preparatoria que cursen la materia de Literatura.

Tales elementos están basados en el fundamento teórico expuesto y responden además a la experiencia docente de cómo diseñar actividades de aprendizaje. Se analizarán a continuación:

2.3.1 Ambiente de aprendizaje.

El autor húngaro Csikszentmihalyi (1998, pág. 170) explica que aunque los lugares bellos se supone deben ser los que ayuden a la cristalización del momento de la intuición, a veces “parecen beneficiarse más de escenarios conocidos y cómodos, aun cuando a menudo no sean estos mejores que un desván. Johann Sebastian Bach no viajó lejos de su nativa Turingia, y Beethoven compuso la mayoría de sus piezas en viviendas bastante sombrías. Marcel Proust escribió su gran obra maestra en un estudio oscuro revestido de corcho. Albert Epstein sólo necesito una mesa de cocina en su modesto alojamiento de Berna para poner por escrito la teoría de la relatividad”

En este sentido, el autor permite fundamentar la idea de que la construcción del ambiente de aprendizaje dentro de un aula de clases, facilita el desarrollo de actividades que a su vez haga que los estudiantes alcancen no sólo conocimientos sino también competencias, habilidades y desde luego, la creatividad.

Ahora bien, Gallardo en libro de Lozano (2005, pág. 130), concretamente en un artículo denominado *El profesor como diseñador (de ambientes de aprendizaje)* concluye que:

“un ambiente se entiende como la cantidad de factores de diferente naturaleza y las circunstancias que se entrelazan o manipular a propósito. Lo que implica diseñar un ambiente de aprendizaje va directamente relacionado con la selección intencional de ciertos factores y circunstancias previamente identificados, que al interactuar, favorezcan los procesos de aprendizaje que llevarán al logro de metas preestablecidas”.

Lo anterior es relevante porque implica ver el profesor como un agente activo dentro de la clase misma, se le puede imaginar preparando el diseño de una actividad para aplicar en una siguiente sesión y pensando en la disposición de mesas, sillas, la posibilidad de ocupar música, cómo habrá de acomodar a los alumnos, cuando hacer que estos interactúen entre ellos, es como si armara una orquesta donde dispone de los instrumentos de tal forma que la interpretación de la melodía, sea totalmente del agrado de todos.

Continúa Gallardo en su artículo incluido dentro del libro *El éxito en la enseñanza* de Lozano (2005) con la explicación de que básicamente el profesor puede utilizar 3 paradigmas: constructivismo, conductismo y el cognoscitivismo, obviamente, queda a criterio del docente, cuál emplear porque ninguno es mejor que otros y más bien, depende de lo que se quiere lograr, la elección de uno de éstos.

Más adelante, en este mismo artículo, Gallardo incluido por Lozano (2005) expone algunos elementos inherentes al docente como diseñador de ambientes de aprendizaje y enuncia que éste debe tener cualidades como ser responsable, empático, comprometido, innovador y mediados. En especial señala elementos externos al docente como puede ser el contexto educativo, la currícula, los objetivos y contenidos a cubrir en el curso, las herramientas didácticas para pensar (recursos que se pueden usar para una clase) y el espacio físico.

Todo lo anterior es importante y sirve como fundamento a este proyecto porque permite evidenciar al docente sobre la necesidad de identificar qué elementos constituyen un ambiente de aprendizaje y definirlos a su vez conforme a su práctica docente y materia a impartir, en este caso, de Literatura.

En el artículo *El profesor como creador* de Zapata coordinado por Lozano (2005) se proporcionan algunos aspectos que los docentes deben evitar cometer porque se corre el riesgo de afectar el ambiente creativo. Cuando por ejemplo, se pone en ridículo a un alumno por alguna falla que comete, cuando se quiere ser muy controlador, apearse demasiado al programa de estudios, se pierde la libertad dentro del salón de clases, se ignora el esfuerzo de los estudiantes o constantemente se intenta remarcar la autoridad del docente dentro del salón, no se ayuda ni se estimula la creatividad.

En este sentido, es bueno saber que incurrir en este tipo de conductas puede afectar el ambiente creativo dentro de los salones de clase porque lo que se busca tener mucho cuidado de todos los elementos que intervienen en el proceso de realización, ya que solo de esta forma, se puede garantizar el éxito de las actividades de aprendizaje.

En este mismo orden de ideas, Isaken, Laurer, Murdock, Dorval y Puccio, 1995, citados por Zapata que es coordinado por Lozano (2005) identifican 9 dimensiones para crear un ambiente favorable para la enseñanza, mismas que se podrían resumir en las siguientes: Libertad dentro del salón, confianza y apertura, juego y sentido del humor, apoyo a las ideas, toma de riesgo, desafío y compromiso.

Elizondo (2001) por su parte, menciona que debe tomarse en cuenta como parte del ambiente, el contexto de la escuela, su misión y visión, también las características de los alumnos tomando en cuenta edad, sexo, nivel socioeconómico entre otros factores, todo ello con el objetivo de tener datos sobre los cuales, construir el ambiente de aprendizaje.

De esta forma y tomando en cuenta las autores mencionados, es que se propone a través de este proyecto, tomar al elemento del ambiente de aprendizaje como uno de los fundamentales dentro del diseño de actividades de aprendizaje que motiven la creatividad en los estudiantes de preparatoria que cursen la materia de Literatura.

2.3.2 Tecnología.

Un segundo elemento e igualmente importante, lo constituye el uso de la tecnología, a respecto, Moreno (2006, pág.61) indica:

“El reto ante la imparable mundialización y tecnologización de la sociedad exige de los centros educativos y, sobre todo, de las personas unos modelos de organización que permiten hacer frente a las nuevas demandas educativas. El profesorado deberá desempeñar otros papeles para los que, además, deber formarse. El alumnado será cada vez más protagonista de su propio aprendizaje”

Señala también Moreno (2006, pág. 62) “La presencia de tecnologías informáticas, audiovisuales o electrónicas en la organización del centro se hace cada vez más necesaria y lo que es más evidente: la incorporación de estas tecnologías redundará en beneficio de todo el sistema organizacional.”

Agrega más adelante este mismo autor (pág. 64-65) en referencia a este tema de la tecnología: “Lo que es evidente es que el papel del profesor no será el mismo pues deberá desempeñar otras funciones”. Todo lo anterior es importante y sirve como fundamento para delimitar el uso de la tecnología como elemento a considerar dentro del diseño de actividades de aprendizaje porque ésta forma ya parte inevitable, no sólo de la vida del docente como profesional sino indiscutiblemente también del estudiante.

Dentro y fuera de las aulas, es prioritario que tanto docentes como alumnos desarrollen al mismo tiempo que mejoren e incrementen, el uso de la tecnología para estar al nivel de las exigencias mundiales además de responder con ello a los nuevos retos educativos que el país tiene.

En este sentido algunos autores (Blázquez, 1994, Alonso y Gallego, 1996; Cebrián de la Serna, 1996; Cabero, Duarte y Barroso, 1998) han señalado cuáles serían las funciones de estos nuevos profesores y urgen en el aspecto de la formación, tanto inicial como permanente, con el fin de capacitar al profesorado para desempeñar su nuevo papel. E indican también que otro aspecto que se debe tomar en cuenta es la propia actitud del profesorado hacia los medios y la tecnología, porque que junto con la necesidad de formación de los estudiantes que se tiene tomando como referencia el perfil de egreso del

nivel preparatoria, serán, a juicio de estos autores, las piezas clave para el desarrollo exitoso del nuevo papel que ha de desempeñar el docente de este siglo.

Lo anterior implica que el docente deba ser la primera persona en capacitarse y prepararse en el uso de la tecnología de tal forma que no sólo la incluya en el diseño de sus actividades de aprendizaje sino que motive también a sus estudiantes a incluirla dentro de sus procesos y medios para adquirir y reforzar conocimientos, habilidades, competencias e igualmente, el desarrollo de la creatividad.

En este sentido y de regreso con Moreno (2006, pág. 70) cita a Vizcarro y León (1998, pág.16) y afirma estar de acuerdo con él cuando afirma que este cambio en los objetivos debe privilegiar la comprensión, la comunicación tanto oral como escrita, al autonomía en el aprendizaje, la obtención, selección y análisis crítico de la información y la resolución eficiente de problemas. Ahora más que nunca, dice Moreno, el papel del alumno es el de protagonista de su propio aprendizaje, es a la vez aprendiz y experto. Idea clave que una vez más fundamenta la elección del uso de la tecnología dentro del diseño de actividades de aprendizaje.

Moreno (2006, pág. 72) cita a Collins (1996, pág.30-31) quien propone algunos usos de la informática dentro del aula:

- “1.- Herramienta para llevar a cabo diversas tareas: gráficos, hojas de cálculo, etc
- 2.- Sistemas integrados de aprendizaje, es decir, conjunto de ejercicios relativos al currículum.
- 3.- Simuladores y juegos en los cuales los alumnos toman parte en actividades lúdicas.
- 4.- Redes de comunicación donde alumnos y profesores interactúan.

5.-Entornos de aprendizaje interactivos, que sirven de orientación al alumno en distintas actividades de aprendizaje.”

En esta parte como se puede identificar, algunos usos de la tecnología que los docentes podrían llevar a la práctica dentro de sus aulas y de una manera muy real y vivencial, dejarle ver al alumno que todo el avance científico que en este rubro se esta logrando a nivel mundial, puede servir para que ellos, no sólo se entretengan, sino formen parte de su proceso de enseñanza-aprendizaje.

Ahora bien, dentro del artículo *El profesor como tecnólogo* de González y Lozano, incluido en el libro *El éxito en la enseñanza* de Lozano (2005), primero hace reflexionar sobre que sin importar que el profesor se dedique más a la investigación que a la impartición de clases, no se escapa de tener contacto con la tecnología y es cierto, como profesores, algunos al principio, se muestran reacios a usarla, finalmente ceden a ésta porque les permite manejar imágenes, gráficas e infinidad de información que refuerza los conocimientos que se imparten dentro del salón de clases, pero además, les permite, no sólo saber usarla adecuadamente, sino lo más importante, diseñar actividades atractivas para sus estudiantes.

Hoy más que nunca, se considera que se ha convertido en una necesidad indispensable que un profesor sepa manejar una computadora así como diversos programas, que sepa navegar en internet y desde luego, que tenga acceso e incluso dominio en el manejo de redes sociales, aspecto que se explicará más adelante pero que igualmente puede ayudar en el diseño de actividades.

González y Lozano, coordinados por Lozano (2005) separan la tecnología relacionada con el internet como puede ser la plataforma de Blackboard, la no involucrada con internet como un proyector de acetato y la que está relacionada con la computadora como puede ser el manejo del cañón. Posteriormente explican lo relevante que puede ser incluir la tecnología dentro de un salón de clases y al respecto, piden tomar en cuenta los siguientes puntos ejemplificando una actividad:

Selección de una temática, análisis de la audiencia, objetivos de aprendizaje, búsqueda de recursos, verificar el rediseño y preparar el *storyboard*, implica una serie de pasos que el profesor debe seguir para tener éxito. Verificar el diseño implica deberá revisar que lo planeado realmente cubra con los tiempos indicados, si quiere hacerla para que se haga en forma virtual la actividad o si deberá estar presente y finalmente llegar al *storyboard*, que implica una tabla donde registrará la secuencia de aplicación de la actividad diseñada, cómo y cuando se utilizarán los recursos, permitiendo que el profesor se sienta más seguro sobre el trabajo que realiza.

Todo lo anterior, fundamenta igualmente la idea de incluir la tecnología dentro del diseño de actividades de aprendizaje porque como se ha podido evidenciar, es posible que muchas de las actividades que ya tienen los docentes o principalmente las que se generen a partir de este proyecto, podría ser enriquecidas con este elemento.

Importante aportación realiza Arboniés (2009, pág. 41) al señalar: “La tecnología por sí misma no es innovación” y posteriormente, permite a su lector reflexionar sobre la idea común de que por el simple hecho de usar la tecnología, ya se están haciendo cambios, es más bien el uso de ésta y enfocado a lo que queremos lograr, lo que

realmente permite que tanto un profesor como un alumno, pueda desarrollar, es decir, su creatividad. Fundamental es entonces que el docente que incluya la tecnología le encuentre el sentido adecuado para realmente lograr los objetivos de aprendizaje que se quiere.

Por su parte, Poole (2001, pág.312-313) indica que:

“El constructivismo considera que el educando es un individuo activo y con una actitud positiva en busca de la comprensión de la experiencia. Jean Piaget, (1971), sostiene, además que la característica de la inteligencia no es contemplar, sino “transformar” y su mecanismo es esencialmente operativo... Solo conocemos un objeto cuando actuamos sobre él y lo transformamos”. Aspecto importante porque respalda el presente proyecto porque la educación requiere ahora de estudiantes que efectivamente, con su creatividad, tengan la posibilidad de transformar su entorno.

Y agrega más adelante en este mismo texto:

“La proporción entre profesores y alumnos se está reduciendo y la tecnología informática se está sofisticando lo suficiente como para asumir las funciones de estímulo y retroalimentación del aprendizaje guiado de cada alumno. Este proceso evolutivo muestra indicios de derivar, en su momento, en un entorno de aprendizaje en el que los profesores, guíen, motiven y coordinen, y en el que los alumnos descubran de una manera activa, el conocimiento en el contexto del entorno preparado”. Mediante esta cita se refuerza la idea de que el docente es la pieza clave en esta propuesta de diseñar actividades de aprendizaje que motiven la

creatividad en los estudiantes, por ser precisamente los guías en este importante camino de la enseñanza.

Por su parte, Libedinky (2001, pág. 27) asevera que:

“La innovación en la educación no puede ni debe de ninguna manera asociarse con el ultimo software o el ultimo dispositivo inventando por la tecnología. Si así lo hiciera, entonces quedaría entrampada en una carrera contra el tiempo. Ni habrá en el futuro innovación en educación sin recursos didácticos asociados: sonajeros, pirámides con anillos, pelotas desmontables, alfombras didácticas, bloques de madera, casas de muñecas, balancines, plantados, series, encajes, bancos de carpintero”

Agrega esta misma autora más adelante en su mismo texto que el investigador norteamericano Larry Cuban (1986) define a su vez la tecnología educativa benéfica como cualquier dispositivo accesible a los profesores y que puede ser usado con el fin de enseñar de enseñar a los estudiante de una forma más eficiente, más estimulante y más dinámica que la enseñanza en la que sólo se usa la voz. Es evidente a través de estas citas cómo la inclusión de la tecnología se vuelve prioritaria en el contexto educativo actual.

Así también Libedinky (2001, pág. 30-31) indica citando a Cuban (1986) que:

“Nos recuerdan que la gente se resiste a aquellos cambios que parecen amenazar sus seguridades básicas, los cambios que alguien les propone y ellos no entienden, y que la gente se resiste si es forzada a cambiar. (...) Para que muchos accedan, es

necesario partir de políticas y prácticas educativas que estén preocupadas por defender una enseñanza con tecnología educativa.”

Branbandére (2006, pág.42) tras reflexionar sobre los cambios que produce la tecnología, puntualiza que:

“La tecnología de la información está teniendo un efecto sobre la manera en que pensamos. Basta un ejemplo: el conocimiento ya no se tiene que memorizar sobre un papel con todas sus limitaciones de secuencia y linealidad. A largo plazo, esto puede tener implicaciones tanto buenas como malas.”

Agrega líneas adelante este mismo autor citado (pág.43) que:

“Hoy en día, el conocimiento se puede almacenar de una forma mucho más abundante. Dentro de una base de datos o en hipertexto es factible conservar todas las conexiones que lo ligan a los componentes de dicho conocimiento. (...) La creatividad apoyada por computadora es una disciplina totalmente nueva y la Internet, el séptimo continente, solo está limitado por nuestra imaginación”

2.3.3 Redes sociales.

Dado que las redes sociales desde hace algunos años han invadido la vida de las personas y especialmente de los adolescentes que buscan conocer a más gente e integrarse en grupos, es que a manera de introducción a este punto, Burbules y Callister (2006, pág. 287-288) indica que:

“La internet es una especie de polis, estado o grupo de ciudades-estado que continuamente deben luchar con su pluralidad, con las fricciones en el contacto

mutuo y con los límites de sus capacidades de autogobierno. Una característica principal de la internet, como meta-comunidad, es que pueden coexistir dentro de ella muchas comunidades”

Y es que efectivamente, los jóvenes y principalmente los adolescentes están buscando, como ya se mencionó, integrarse a estas nuevas comunidades y en este sentido, apuntan estos mismos autores más adelante en este mismo texto publicado en el 2006 (pág. 289) “estamos avanzando muy rápidamente en dirección a un sistema en el cual todas las escuelas públicas oficiales estarán online, y una buena parte del contenido educativo se accederá a través del internet ya sea en las aulas en las bibliotecas o en los hogares”

E indican más adelante, en la misma página ambos autores mencionados:

“A medida que los profesores y estudiantes se familiaricen inevitablemente con las nuevas tecnologías de la información y comunicación, estas interactuaran con ellos de una nueva manera reflexiva y bilateral, manteniendo una distancia crítica respecto de nuestras herramientas aun cuando- *especialmente cuando-* las consideremos muy útiles”

Lo anterior implica que principalmente los docentes deben prepararse para familiarizarse, como se mencionó en el apartado anterior con la tecnología y desde luego con el internet y las redes sociales que pueden constituir una importante herramienta para el diseño de actividades de aprendizaje.

De la mano con el tema anterior, tenemos que las redes sociales, en este momento, se han constituido como una importante herramienta, no solo de conocimiento, sino también como apoyo en el diseño de actividades de aprendizaje.

Alemañy (2009) por su parte, indica que el uso de las redes sociales beneficia el aprendizaje al cumplirse 4 características:

- proveen al estudiante de un entorno creativo con múltiples herramientas y materiales (sonidos, imágenes, vídeos...)
- facilitan el contacto entre alumnos y profesor, permitiendo que realicen actividades en conjunto y que compartan sus ideas.
- rompen la barrera de espacio y de tiempo, ya no es necesario esperar a estar físicamente con cualquier integrante del aula para plantear alguna pregunta o compartir algún conocimiento
- ofrece a los estudiantes el acceso a un mundo de información que les permite una conexión con el contexto del mundo real, abriéndoles las puertas sobre cualquier tema impartido en clase.

Lo anterior no sólo respalda la idea de que las redes sociales deben ser incluidas dentro del diseño de actividades de aprendizaje, sino que además muestran un panorama general de los beneficios y ventajas que pueden tener los estudiantes al utilizarlas dentro de sus clases.

Por su parte, Ferreiro (2008, pág. 122) menciona:

“El desarrollo de la creatividad exige una forma diferente de relación maestro-alumno, y de los alumnos entre si, en su proceso de aprendizaje, ya sea este presencial, como tradicionalmente lo hemos realizado coincidiendo en espacio y tiempo con nuestros alumnos, ya sea a distancia empleando la nueva tecnología: la computadora y el internet”

Y es que el profesor no sólo debe ser facilitador sino aprender a trabajar de una forma distinta con sus estudiantes que les permita manejar diferentes recursos y el internet y desde luego, las redes sociales, son este tipo de recursos que se deben en la actualidad integrar a nuestras clases a través del diseño de actividades de aprendizaje que también apoyen, en este sentido, la creatividad.

Capítulo III: Metodología general.

En este capítulo se aborda el método de investigación que habrá de emplearse para el desarrollo del proyecto y para ello se presenta el diseño de la investigación de tipo cualitativo, específicamente de teoría fundamentada, la población que involucra directamente es a los profesores del Departamento de Lengua y Literatura de la Preparatoria Itesm, Campus Puebla, en calidad de expertos así como los instrumentos y otros recursos a desarrollar en los siguientes párrafos.

3.1 Método de investigación.

El paradigma o diseño desde el cual se realiza la investigación es cualitativo, denominado como de teoría fundamentada porque como se planteo en el primer capítulo de este trabajo, se trata de analizar cómo mediante la utilización de elementos como el ambiente de aprendizaje, la tecnología y las redes sociales, se permite a un profesor de la materia de Literatura, el diseño de actividades de aprendizaje que fomenten la creatividad en sus estudiantes de preparatoria.

El término de teoría fundamentada implica que tiene como propósito resolver precisamente en el aspecto teórico, el problema de un área en específico, como en este caso puede ser la asignatura de Literatura. La revisión de diversos autores y las entrevistas realizadas podría ayudar a conformar un nuevo diseño de actividades de aprendizaje que tomen en cuenta los elementos propuestos y ya mencionados líneas arriba, con el objetivo de realmente ayudar en el proceso de enseñanza-aprendizaje con los estudiantes que cursan Literatura.

Lo anterior debido a que dentro del Departamento de Lengua y Literatura de la preparatoria Tec, campus Puebla, a través de reuniones de trabajo por academia, así como en juntas, se ha hecho evidente la necesidad de diseñar actividades de aprendizaje atractivas y que fomenten la creatividad en los estudiantes, de tal forma que no sólo la materia deje de ser vista como algo teórico sino que además, les permita a los estudiantes tener un aprendizaje significativo y aplicable a su vida profesional.

Al tratarse de profesores, se considera que el mejor instrumento para recabar la información pertinente es la entrevista y con la utilización de preguntas estructuradas con respuesta abierta, de tal forma que los docentes que sean entrevistados, proporcionen información sobre los elementos que usualmente han utilizado en el diseño de sus actividades y cómo con los que han sido propuestos en este trabajo de investigación, se podrían alcanzar mejores resultados y mayormente enfocados en el desarrollo de la creatividad en los estudiantes de preparatoria.

Importante resulta aclarar que ninguna respuesta a las preguntas elaboradas será inducida o encaminada al hecho de favorecer que el profesor mencione alguno de los tres elementos propuestos para este proyecto, sino que se espera que éstos sean mencionados en algún momento y como parte de la información que sea recabada.

El método a emplear es cualitativo, mediante el diseño de investigación –acción, conforme a Hernández (2006); éste tiende a resolver problemas de la vida cotidiana y de forma inmediata, justamente lo que se busca lograr con el planteamiento de la pregunta de investigación es resolver un problemática que enfrentan constantemente los profesores en el momento de diseñar actividades de aprendizaje.

Lo anterior, porque como se ha expuesto, constituye una problemática que los docentes de literatura en preparatoria, día a día deben enfrentar la tarea dentro de sus clases de diseñar actividades de aprendizaje que fomenten la creatividad y en este sentido, el proyecto que se desarrolla, busca constituirse como una herramienta de ayuda al docente.

Las fases en las que se desarrolla el proyecto de investigación conforme al diseño de investigación-acción son: Observar, que implica identificar el problema y recolectar datos al respecto. Pensar, que obligatoriamente se refiere a analizar e interpretar. Finalmente la fase de Actuar que implica proponer la solución al problema identificado.

Conforme a Sandín (2003) citado por Hernández (2006) existen 4 ciclos para desarrollar un estudio cualitativo relacionado al diseño planteado, que implica: Detectar el problema, elaborar el plan, implementar y evaluar el plan y finalmente, dar la retroalimentación. Estas serán las fases a seguir en el proyecto que desarrollamos.

Se concretarán las siguientes fases:

1.- Detección del problema:

Se realizaron entrevistas a 5 profesores seleccionados del Departamento de Lengua y Literatura de la preparatoria ITESM, campus Puebla, sólo 5 debido a que son los que imparten alguna de las materias de Literatura, el Departamento cuenta con más profesores, pero que imparten la materia de Español y por ende, no fueron tomados en cuenta.

La selección de los profesores tiene el objetivo de que ellos explicaran, entre otras cosas, qué elementos han tomado en cuenta para el diseño de actividades de aprendizaje,

cuáles les han funcionado y cuáles no recomiendan, entre otras cosas. Los expertos en el tema son ellos dado que imparten o han impartido alguna de las materias de Literatura y conocen tanto los programas de estudios y contenidos, como la metodología de aplicación de las asignaturas.

Usualmente en una clase común de Literatura dentro de la preparatoria Itesm, campus Puebla, el profesor explica el tema, por ejemplo; las características del movimiento gótico y posteriormente pide a los estudiantes identificar en la lectura de un cuento de Edgar Allan Poe, las características enunciadas y si el tiempo lo permite, se puede hacer al final una reflexión sobre estas o una mesa redonda donde se discuta el porqué de los elementos identificados.

En este sentido, muchas veces ocurre el caso que un profesor debe impartir la misma materia por más de 2 años y durante ese mismo tiempo, repite exactamente los mismos contenidos y actividades, lo cual en donde, pese a que no haya cambios en el plan de estudios, un profesor requiere impartir la materia de una forma distinta que sea atractiva a los alumnos y a él mismo.

Por lo anterior, se realizará un análisis de la materia de Español y Literatura comparada clásica, misma que se imparte en cuarto semestre y que además, es la primera del área de Literatura con la cual los alumnos tienen contacto. Mediante el análisis, podremos identificar el tipo de actividades que normalmente se aplican a lo largo del curso.

En la detección del problema, punto que se ha estado desarrollando en los párrafos anteriores, es necesario adicionalmente que para estar inmerso en el ambiente escolar y

más propiamente de la materia de Literatura, se procederá a la recolección de información a través de entrevistas ya mencionadas con los profesores que imparten la asignatura, se entrevistará también al Director del Departamento, realizándole diez preguntas y junto la revisión de la materia seleccionada y con los datos obtenidos, se procederá al análisis.

Por lo anterior y para concluir con este aspecto, es importante dejar en claro que mediante este trabajo, se pretende apoyar al docente en el diseño de sus actividades, es decir; lograr que a través de la utilización de elementos como la construcción del ambiente de aprendizaje, la tecnología y las redes sociales, un profesor pueda diseñar actividades dentro del aula que estimulen la creatividad de sus alumnos. De cumplirse el objetivo, tanto profesores como alumnos, resultarían beneficiados.

2.- Elaborar el plan:

Conforme a Sandín(2003) citado por Hernández (2006) implica determinar el objetivo, estrategias, acciones, recursos y programación de tiempos necesarios para cumplir con la hipótesis y / o pregunta de investigación.

Para entender los elementos que propone Sandín, se debe tomar en cuenta que en términos generales, el objetivo implica delimitar lo que logremos obtener y ello se refiere a demostrar que un profesor de Literatura con los elementos del ambiente de aprendizaje, la tecnología y las redes sociales puede diseñar actividades de aprendizaje que motiven la creatividad en sus estudiantes de preparatoria.

En cuanto a la estrategia, se refiere al cómo abordaremos el problema, en este caso:

a) Es la realización de un cuestionario de al menos 10 preguntas que sirvan para entrevistar a los cinco docentes seleccionados del Departamento de Lengua y Literatura tomando en cuenta su experiencia en la impartición de la materia en cuestión. Estrategia similar se llevará a cabo con el Director del Departamento con el objetivo de recabar información sobre su experiencia al frente de esta área de trabajo, aspecto que se explicará en el punto b.

Se calculó que la entrevista dure aproximadamente 30 minutos y todas las respuestas de los profesores serán capturadas en el mismo momento para no perder información valiosa. Se intentó durante todo el tiempo de la entrevista mantener un ambiente de confianza que permita la fluidez en las respuestas y que los profesores sientan la apertura para expresar sus ideas en torno al tema del diseño de actividades de aprendizaje.

En este sentido se debe tomar en cuenta, que aunque los docentes tengan experiencia sobre la materia que imparten, dar consejos sobre lo que se realiza en el aula, poner en evidencia sus conocimientos y habilidades personales, puede ser en algún momento, una situación con la que se debe tener cuidado.

En cuanto a las acciones a implementar se encuentra: citar a los profesores a una hora en que usualmente se dispone de un tiempo libre para atender la entrevista, realizar esta dentro de una oficina ventilada y con luz, sin música ni distractores, a puerta cerrada y con el propósito de concentrarse en las preguntas.

Posteriormente, tomar en cuenta los recursos de que se dispone dentro de la escuela para poder desarrollar las entrevistas y recolección de información. En cuanto a los docentes entrevistados, ellos seguramente en sus respuestas, en el momento de mencionar elementos para el diseño de la actividades que motiven la creatividad tomarían en cuenta que la preparatoria Itesm, campus Puebla dispone como referimos en el capítulo I, de computadora, cañón y pantalla dentro de todos los salones, así como laboratorios de computo, biblioteca física y virtual, en fin, una serie de recursos disponibles en forma eficiente para apoyar el trabajo de los profesores en el diseño de actividades.

En cuanto a la programación de tiempos, como se ha mencionado, se emplearían aproximadamente 30 minutos en las entrevistas y en cuanto a pensar en el diseño de actividades, los docentes deben tomar en cuenta que se dispone de 2 tipos de horarios para impartir clases, una que es de 50 minutos y otra versión de una hora y treinta minutos. Sin embargo, en el diseño de la actividad modelo se fijaría un tiempo específico de realización de tal forma que independientemente del tipo de hora clase en que se aplique, se respete el tiempo indicado; aspecto que normalmente se toma en los rediseños de materias.

Lo anterior es importante indicarlo para estar familiarizados con los tipos de horarios con que cuenta la preparatoria para la materia de Literatura y cómo los docentes seleccionados, a través de sus respuestas e información proporcionada, permitan enriquecer este proyecto en cuanto al diseño de actividades de aprendizaje que motiven la creatividad y que puedan incluirse en alguna de las materias del Departamento,

teniéndolas disponibles dentro de la plataforma de blackboard o indicadas en los syllabus.

Para concretar en esta parte, una vez identificado el problema que se tiene para el diseño de actividades de aprendizaje que motiven la creatividad en los estudiantes de preparatoria, mismo que implica en determinar los elementos que puedan ayudar a un docente a diseñar sus propias actividades, se conservarán los resultados de las entrevistas con los profesores denominados como expertos dado que imparten o han impartido alguna de las materias de Literatura.

b) Entrevista de 10 preguntas al Director del Departamento de Lengua y Literatura de la preparatoria Tec, campus Puebla para obtener su punto de vista sobre el tipo de actividades que se realizan en las materias de Literatura y los elementos, que a su parecer, podrían ayudar a motivar la creatividad en los estudiantes.

La información que se proporciona es relevante porque implica un panorama general de lo que se trabaja dentro del departamento a demás de que su contacto con los alumnos y las inquietudes que éstos le hacen llegar, enriquece su contribución a esta proyecto.

c) Análisis estructural de la materia de Español y Literatura comparada clásica, materia que se imparte en cuarto semestre y es la primera de Literatura con que tienen contacto los alumnos de preparatoria. Este análisis constituye la tercera herramienta para obtener información relevante que apoye el desarrollo de este proyecto que intenta establecer los elementos que pueden ayudar en el diseño de actividades creativas.

Finalmente, hay que tomar en cuenta, una vez obtenida la información de la materia de Literatura seleccionada, las entrevistas con el Directivo y con los docentes, quienes a su vez imparten la materia y han revisado los contenidos de los cursos para establecer el vínculo entre la teoría y la práctica incluyendo los elementos arriba mencionados a fin de apoyarlos en el diseño de actividades de aprendizaje que puedan aplicar dentro de sus clases, de tal forma que el producto de esta investigación provoque una acción, es decir, el diseño de actividades con los elementos propuestos.

3.- Implementación y evaluación del plan

Resulta indispensable que una vez que ha sido implementado el plan de cómo realizar el cuestionario y aplicación a fin de éste en la entrevista a realizar con los docentes, se realice respetando la estrategia indicada, en un paso a paso que garantice el éxito.

Posteriormente se requiere aplicar una evaluación del plan, y este paso es importante porque permitirá conocer si todo el proceso aplicado fluyó adecuadamente conforme a lo esperado o si hubo errores u obstáculos en el desarrollo de la aplicación de la metodología que pudieran afectar los resultados e información recaba.

La evaluación puede realizarse mediante un sencillo instrumento que ayude a verificar si se logró cumplir o no con los propósitos planteados y ello con el objetivo de garantizar el éxito y buen seguimiento al trabajo que se desarrolla a través de este trabajo.

El instrumento propuesto es una lista de cotejo que a continuación aparece:

Tabla I. Lista de cotejo sobre los elementos a tomar en cuenta en la entrevista con docentes.

Aspecto	Respuesta negativa	Respuesta positiva
Los docentes entrevistados asistieron puntualmente a la cita.		
La oficina destinada para las entrevistas estaba en silencio y era pertinente para llevar a cabo la actividad		
El tiempo de duración de las entrevistas osciló entre los 25 y 35 minutos		
Se logró capturar por escrito, todas y cada de las respuestas proporcionadas por los docentes.		
Todas las preguntas fueron respondidas por parte de los		

docentes		
Se cuentan con fotografías de los docentes entrevistados (anexo)		
Se conserva un archivo con las información recolectada como evidencia del trabajo		
Se agradeció a los docentes su participación y se les resolvió cualquier duda o inquietud presentada.		

Lo más importante y de forma complementaria a este aspecto, es verificar que los comentarios e información obtenida en las entrevistas con los profesores, tengan puntos de coincidencia con respecto a la pregunta de investigación planteada y mencionada información pudiera realmente enriquecer el trabajo que actualmente se presenta a favor del diseño de actividades que detonen la creatividad en los estudiantes y desde luego, de esto se profundizará precisamente los capítulos IV y V de este proyecto.

4.- Retroalimentación

Implica en esta etapa analizar los resultados en la actividad aplicada y en el proceso de su ejecución de tal forma que tanto los docentes y el Director que participaron en estas entrevistas como la entrevistadora contará con retroalimentación sobre el trabajo realizado.

Así también, muy importante es considerar la retroalimentación que se debe dar a los profesores que hayan apoyado con la entrevista y especialmente porque a su vez, ellos pudieran compartir con otros docentes las ideas expuestas y además, como ha mencionado párrafos arriba, han sido los expertos seleccionados para enriquecer este trabajo.

Es sin duda, la retroalimentación, una de las partes más relevantes dentro de las fases a desarrollar dado que sin una retroalimentación efectiva, el seguimiento puede no ser el adecuado. Por ello, habrán de establecerse puntos específicos a retroalimentarse que tomen en cuenta, desde la planeación, aplicación, evaluación y conclusión del proceso.

5.- Informe de investigación

Esta fase hace referencia al concentrado de información que deberá reunirse con respecto a todo el proceso realizado y que implica tener evidencias con justificación clara sobre lo que se ha trabajado.

Cada proyecto requiere forzosamente de esta parte que sea el instrumento que evidencie los esfuerzos, actividades, planeación y todo aquello que fundamenta el

trabajo de investigación por ende, deberá desarrollarse tratando de incluir todo lo realizado y además, aportaciones y conclusiones sobre la aplicación.

Finalmente, es el documento que permite entender el cómo, cuándo y para qué entre otras cuestiones y que a su vez nos acerca al éxito del proyecto de investigación, por ende, como se ha mencionado, debe ser un claro en toda su concepción e incluir las aportaciones y comentarios de los profesores entrevistados.

3.2 Participantes.

El departamento de Lengua y Literatura de la preparatoria ITESM, Campus Puebla, fue creado hace 9 años al igual que la institución y desde entonces, cuenta con una planta docente de 9 a 12 maestros como máximo cada semestre y que fluctúa dependiendo la población de los estudiantes que suele ser más grande en agosto y a veces reducirse en el segundo semestre del año, es decir en enero. Las causas de esto principalmente son: bajas académicas, bajas temporales y cambios de residencia.

Los profesores que pertenecen al mencionado departamento cuentan con estudios de licenciatura en Ciencias de la comunicación y Literatura como base y otros más, han acreditado la maestría en Lengua y literatura hispanoamericana, Literatura Mexicana, entre otras.

Usualmente los semestres a partir de los cuales se imparte la materia de Literatura es cuarto, quinto y sexto semestre con las asignaturas de: Español y literatura comparada clásica, Español y literatura comparada moderna y Español y literatura comparada contemporánea.

Respectivamente en estas materias se imparten temas que van desde los clásicos ubicados a partir de los griegos y los romanos hasta el Boom literario en Hispanoamérica, por lo que en ese recorrido histórico de corrientes y teorías literarias, los alumnos tienen contacto teórico con la Edad Media, el Renacimiento, el Siglo de Oro, el Neoclasicismo, el romanticismo, el realismo, el costumbrismo, el modernismo y las vanguardias, por mencionar a los más relevantes.

Adicionalmente, los estudiantes adquieren conocimientos de teoría literaria con el objetivo de analizar los textos que pertenezcan a los 3 géneros literarios de narración, poesía y drama. Por ende aprenden a identificar tipos de narradores, recursos literarios como la narración, la descripción y la digresión, entre otros, el ambiente físico y psicológico, las referencias contextuales, los símbolos, caracterización, elementos teatrales como la caracterización, las acotaciones y desde luego, las figuras literarias y aspectos básicos de rima, ritmo, tono a fin de trabajar con poemas.

Fueron seleccionados, como se indicó párrafos arriba, 5 profesores del departamento de Lengua y Literatura para ser entrevistados esto debido a que ellos han impartido o imparten directamente las materias indicadas párrafos atrás y tienen tanto la preparación como la experiencia en la preparación de las clases así como en el diseño de actividades de aprendizaje. Lo anterior como parte de los criterios para seleccionar la muestra.

Así también, como se mencionó anteriormente, fue entrevistado el Director del Departamento de Lengua y Literatura, lo cual se considera como un segundo aspecto a

considerar y el tercero, es el análisis de una de las materias del Departamento, concretamente la de Español y Literatura comparada clásica.

De acuerdo con la teoría del método cualitativo, una muestra puede obtenerse durante o después de una inmersión inicial en el ambiente o campo de estudio, concretamente en este caso, quien realiza el proyecto, Mtra Alejandra González Hernández, lleva 9 años trabajando, de los cuales, 6 se desempeñó como Directora en el Departamento de Lengua y Literatura de la preparatoria del ITESM, campus Puebla, por ende, el proyecto responde a una inquietud identificada dentro del área.

Conforme a Hernández et al (2006) que presenta una clasificación de los tipos de muestra, en este proyecto habría de utilizarse la denominada muestra de expertos, dado que conforme a la información presentada, los profesores que serán entrevistados conocen, han impartido y cuentan con estudios de Literatura, por ende pueden ser tomados como expertos en el tema y diseño de actividades de aprendizaje para esta asignatura.

3.3 Técnica de recolección de datos (Instrumentos).

En este apartado habremos de presentar en concreto, los instrumentos a emplear para la recolección de información válida para el desarrollo del proyecto en cuestión así como tomar en cuenta el lugar donde habrá de realizarse la recolección de información.

Conforme a Hernández et al (2006) sabemos que la recolección de datos se da en el ambiente mismo o cotidiano de donde se presenta el problema, es decir, en este caso en concreto, se haría dentro de la preparatoria Itesm, campus Puebla, teniendo acercamiento

directo con los profesores denominados como expertos, mismos que fueron seleccionados con anterioridad y tomando como principal referencia su carga de trabajo asignada en la materia de Literatura.

Se empleará la entrevista de tipo abierta donde las preguntas planteadas ayuden a corroborar que los elementos estipulados a los largo del proyecto, pudieran convertirse en los más adecuados para el diseño de actividades de aprendizaje que fomenten la creatividad dentro de los estudiantes que cursan la materia de Literatura a nivel preparatoria. Ello sin olvidar que ninguna de las respuestas será inducida a favor del proyecto y que en todo momento, el docente dispondrá de la libertad de respuesta y expresión de sus ideas en torno al diseño de actividades de aprendizaje para la materia que imparten.

El tipo de preguntas a incluir es del tipo abierta, las cuales como indica Hernández (2006) sirven para que el entrevistado proporcione una lista de conceptos a manera de categorías. Ello como se puede imaginar, facilitará el análisis de la información que se obtenga.

En este sentido y por ejemplo, se les podría pedir una lista de elementos que usualmente consideran previo al diseño de una actividad de aprendizaje, o bien, que enlisten los problemas más comunes con los que se enfrentan en el momento de diseñar una actividad.

Lo anterior son ejemplos de aspectos que podría pedírseles a los docentes y que confiando en la experiencia que tienen preparando sus clases y especialmente diseñando

actividades para su materia, podrían servir los elementos que mencionen para enriquecer el proyecto que se desarrolla mediante este trabajo.

Los objetivos a cubrir durante la entrevista son básicamente el conocer qué elementos tradicionalmente toman en cuenta los profesores de Literatura en el diseño de sus actividades de aprendizaje, cuáles les han funcionado y cuales, como mencionamos anteriormente, no les ha ayudado a fomentar la creatividad. Dentro de los elementos y aspectos que mencionen, suponemos serán incluidos los que se postula en la pregunta de investigación, lo cual reforzará la necesidad de implementación de estos en el diseño de actividades de aprendizaje.

Es decir, en total se aplicaron 10 preguntas a cada docente en un tiempo aproximado de 30 minutos con posibilidades de extenderse si el profesor, conforme a sus respuestas, así lo requiere, porque lo importante es que en la entrevista se tenga la fluidez y ambientes pertinente para dar respuesta a las interrogantes de la mejor forma. Al Director del Departamento, Mtro Rubén Márquez Máximo, igualmente se le aplicó un cuestionario de 10 preguntas a responder en un tiempo similar al de los docentes y en cuanto al análisis de la materia de Literatura seleccionada, se realizará en forma individual y apegándose al método cualitativo.

Los datos analizados, conforme nos indica Hernández (2006) generan categorías y temas relativos al problema. Stringer (1999) citado por Hernández (2006) nos proporciona algunas técnicas para el análisis de las categorías: mapas conceptuales, diagramas causa-efecto, matrices, organigramas, etc.

Las categorías identificadas a su vez, se puede subdividir en preliminares, refinadas y aún más refinadas, es decir, que conforme se van identificando, se van depurando de tal forma que final sólo nos quedemos con aquellas que realmente ayudarán en el desarrollo del proyecto con base en la pregunta de investigación planteada en el capítulo I.

Lo anteriormente mencionado es muy importante que sea tomado en cuenta para el desarrollo del capítulo IV de este trabajo, porque se analizó precisamente los resultados obtenidos que ya hayan sido depurados y que ayuden concretamente a la pregunta de investigación planteada con respecto a los elementos a tomar en cuenta en el diseño de actividades de aprendizaje que fomenten que la creatividad en los estudiantes.

En cuanto al instrumento de la entrevista, éste fue seleccionado porque se trata de obtener información directa de la muestra seleccionada de profesores que imparten la asignatura de Literatura, éste permite obtener una perspectiva personal del entrevistado dado que existe un acercamiento con el entrevistado. Conforme a Grinnell(1997) citado por Hernández (2006) en la entrevista estructurada, el entrevistador realiza su trabajo con base en una guía de preguntas específicas y se apega a ésta.

De esta forma, garantizamos que el entrevistador disponga del tiempo necesario para tener contacto con el entrevistado y que las respuestas, comentarios y toda la información que ayude en el desarrollo del proyecto, se concentre de una forma más adecuada.

Así mismo, como producto de las entrevistas se obtendrán ideas, que en primer lugar, dejen en claro que siempre los docentes están buscando ayuda en los libros para

saber cómo diseñar actividades de aprendizaje que despierten la creatividad en sus alumnos, y que no se conforma con lo que sabe o con dar sólo teoría sino que quiere algo más para sus estudiantes y justo para este tipo de profesores, es que este proyecto está pensado

Finalmente, esperamos que a través de las entrevistas, identificadas como el instrumento óptimo para la recolección de datos con expertos, sean exitosas y permitan obtener las categorías que se requieren para respaldar la hipótesis.

3.4 Aplicación de instrumentos (Procedimientos).

En esta parte se explica paso a paso la aplicación del instrumento seleccionado para el proyecto de investigación, concretamente, la entrevista personal a 5 profesores del Departamento de Lengua y literatura que imparten la materia en alguno de los niveles iniciados en el capítulo I y que van de cuarto a sexto semestre. Así también se realizó la entrevista al Director del Departamento para obtener su punto de vista sobre el tema en cuestión.

De manera personal, se habló con los profesores y con el Director del Departamento sobre el proyecto, explicándoles los principales puntos y solicitando posteriormente su apoyo para una entrevista, misma que se acordó en fecha conforme a disponibilidad individual.

Las entrevistas se realizaron también de manera personal y pidiendo que dispusieran de al menos de 30 minutos como mínimo para atender y dar respuestas a las preguntas que se encuentran en el Anexo 1, se redactaron las respuestas obtenidas para

cada pregunta que formaba parte de la entrevista con el objetivo de no perder o mal interpretar algún dato que proporcionaran los docentes.

También es de resaltar que las entrevistas se efectuaron en una oficina a puerta cerrada a fin de evitar interrupciones y previamente, también se les explicó y reiteró a los profesores seleccionados y al Director de Departamento tanto los criterios para haberlos elegido como las razones por las cuales su experiencia, conocimientos y capacidad serían de utilidad en el desarrollo y ejecución de la investigación.

Posteriormente y conforme al cuestionario establecido, dado que se trata de una entrevista de tipo estructura, se realizaron las preguntas dando el tiempo pertinente para que el profesor pudiera responder y ordenar mentalmente sus ideas. Se evitaría en todo momento que haya respuestas confusas o que alguna de las preguntas se deje sin responder dado que todas ayudan en el proceso.

Terminada la entrevista, se verificó la redacción de las respuestas con el propio profesor entrevistado para evitar errores u omisiones, se le tomaría una foto al entrevistado y posteriormente se agradecería el tiempo y la participación de cada uno de los profesores seleccionados. Importante es hacerles ver que de sus respuestas, dependen en mucho el trabajo a realizar con respecto a la consideración de elementos para el diseño de actividades de aprendizaje.

Las entrevistas se conservarían como archivo de Word y como un respaldo de la información adquirida, así como también las fotografías de los profesores a fin de contar con evidencias sobre el trabajo realizado.

Posteriormente se transcribieron los resultados obtenidos a través de las entrevistas para identificar las categorías a trabajar y se procederá al análisis de la información obtenida. Una parte de suma importancia porque del análisis se desprenderán ideas que apoyen a no a la pregunta de investigación planteada en este proyecto. En este sentido, el manejo de los datos debe ser cuidadoso y respetando las ideas de los profesores porque tras sus respuestas, se encuentra la experiencia que poseen impartiendo la clase de literatura dentro de la Preparatoria Tec, campus Puebla.

Otro importante instrumento a tomar en cuenta es el plan de estudios, mismo que puede ser consultado en el anexo 4.

3.5 Estrategia de análisis de resultados.

En esta parte habrá de explicarse a grandes rasgos cual será la forma de analizar los datos recabados mediante las entrevistas realizadas a los docentes seleccionados de la preparatoria Tec, campus Puebla. Ello con el propósito de conocer y entender la estrategia aplicada.

Los criterios considerados para realizar el análisis de los resultados, lo cuales implican, conforme la orientación de Hernández (2006), es que sea revisado todo el material en su forma original y luego proceder al llenado de una bitácora de análisis cuya función es que quede documentado el proceso a seguir tomando en cuenta el paso a paso.

Conforme a Hernández (2006) explica que la bitácora se escribe todos los días dejando anotada la fecha y datos obtenidos, en el caso de nuestro proyecto, aludiría a las

entrevistas conforme se vayan realizando y tomando nota de todo lo que se observe y ocurra, para esto no hay un método único.

La bitácora de análisis responde a un formato previamente establecido donde se concentra y agrupa la información obtenida. Una vez realizado el trabajo con apoyo de alguna herramienta como pueden ser las gráficas, se procederá al análisis conforme a criterios específicos que permitan la validez, confiabilidad pero sobretodo la interpretación adecuada de los datos obtenidos.

Un ejemplo sencillo de bitácora para ir registrando las respuestas es el que aparece a continuación:

Tabla II. Ejemplo de bitácora para el registro de respuestas a entrevista con docentes.

Profesor	P.1	P.2	P.3	P.4	P.5	P.6	P.7	P.8	P.9	P.10
	1.-	Etc								
	2.-	.								
	3.-									
	4.-									

Dentro de cada celda, se colocarían las principales opciones que proporcionó el docente como respuesta, de tal forma que esta estrategia ayude en el capítulo IV al análisis de los datos puedan irse agrupando.

Con el ejercicio anterior, fue realizándose un tipo de depuración de la información que no forzosamente implicara una ayuda al proyecto de investigación y de esta forma, poder trabajar con las información recabada que a su vez implicaba manipular variables para analizar.

Lo anterior debido a que las repuestas recolectadas, de ser analizadas una por una, habría requerido de un tiempo mayor e incluso, algunos de los datos proporcionados no iban directamente encaminados al apoyo de este trabajo dado que algunos docentes, pese a su experiencia, abrieron una gama de posibilidades bastante amplia y había por ello, que ir depurando para trabajar.

Una vez delimitados los datos a trabajar se procedió a hacer un listado por cada pregunta tomando en cuenta las categorías ya depuradas conforme a los criterios de repetición y que desde luego, fueran o trataran de presentar las ideas principales de los

entrevistados, para posteriormente establecer las frecuencias de coincidencia. En algunos casos todos los profesores coincidían y en otras tantas, se dividían las opiniones sin embargo, fue factible identificar puntos en común para poder hacer este trabajo.

Es necesario reiterar que las categorías que se mostrarán, no fueron opciones a respuestas cerradas de las preguntas, sino que se obtuvieron y delimitaron luego de haber recabado toda la información y notar cierto grado de frecuencia entre los principales elementos mencionados por los docentes entrevistados.

Estas categorías, una vez concentradas e identificadas, permiten ver cómo los profesores coinciden en algunos elementos a emplear durante el proceso de diseño de sus actividades de aprendizaje que normalmente prepararan para aplicar con sus estudiantes y que a su vez, usualmente están interesados en mejorar dentro de su trabajo.

Es importante resaltar la idea de que para esta parte se procedió a capturar y analizar toda la información recolectada durante el proceso de las entrevistas con el objetivo de interpretar los datos obtenidos y verificar el respaldo de la pregunta de investigación planteada en cuanto a los elementos que deben formar parte de un diseño de actividades de aprendizaje que motiven la creatividad en los estudiantes de preparatoria que cursen la materia de Literatura. A lo anterior, desde luego que se sumó el análisis de la materia seleccionada de Español y literatura comparada clásica a fin de contar con 3 vertientes para el desarrollo de este proyecto.

De la información recabada se obtendrá las ideas claves para el desarrollo de la siguiente etapa y así también, el fundamento que da validez a este proyecto, toda vez que se ha hecho evidente la necesidad de diseñar actividades de aprendizaje que realmente

sean distintas y detonen la creatividad en los alumnos, hecho que como ya se ha mencionado, es uno de los principales objetivos de este proyecto, que busca a su vez, hacer una aportación al Departamento de Literatura.

Como conclusión, sólo resta mencionar que el capítulo III constituye una de las partes más importantes del proyecto de investigación porque es justamente el momento en que se definen los métodos e instrumentos a aplicar para la obtención de información valiosa que respalda y da seguimiento a la pregunta de investigación planteada. Entender y aplicar estos instrumentos permitirá el éxito del proyecto y de allí que la ejecución de éste capítulo se deba realizar con la mayor atención y cuidado posible a fin de evitar que el desarrollo del proyecto atraviese por contratiempos.

Capítulo IV: Análisis de resultados.

En este capítulo se aborda el tema de los resultados del estudio realizado con el objetivo de exponer la información obtenida a través de tres herramientas aplicadas: entrevistas realizadas a profesores que imparten la materia de Literatura, entrevista al Director del Departamento de Lengua y Literatura y finalmente, el análisis de una las materias de Literatura; por lo anterior, se presenta la interpretación de los datos obtenidos.

4.1 Análisis de la praxis.

En esta parte presentamos los resultados alcanzados, concretamente, tras llevar a cabo la entrevista a cinco profesores del Departamento de Lengua y Literatura de la Preparatoria Tec, Campus Puebla, profesores que imparten o han impartido alguna de las materias de Literatura.

Importante es aclarar, que las respuestas que proporcionaron a cada una de las preguntas, fue de forma abierta y en este apartado, se concentra su información con el objetivo de analizar conforme al método cualitativo y cubrir con una de las características del enfoque cualitativo que evalúa el desarrollo natural de los sucesos, es decir, no hay manipulación ni estimulación con respecto a la realidad, según indica Hernández, et al (2006).

4.1.1 Análisis de la praxis: entrevistas a docentes.

Los resultados que arrojaron mencionadas entrevistas de preguntas abiertas son:

1.- En la pregunta ¿Cuáles son los problemas más frecuentes que debe enfrentar un profesor en el diseño de actividades? Las respuestas fueron:

Entrevistado 1:

El problema más frecuente en el diseño de actividades es reunir tanto la aplicación del tema en cuestión como la marcha de la misma de acuerdo con las características del grupo (numeroso, pequeño, etc.) y la dinámica que en él se lleva.

Entrevistado 2:

El atender *la diversidad* de jóvenes a los que se les imparte clases ya que todos tienen distintas formas de aprender y hay cosas que les pueden cautivar y llamar mucho la atención y otras que no, además de superar la idea de que una actividad de aprendizaje es un producto que tendrá un número al final. Otro aspecto es diseñar una actividad dinámica y activa como trasladarse fuera del aula.

Entrevistado 3:

Hacer una actividad que resulte atractiva para el alumno y que también cumpla con los objetivos del proceso enseñanza aprendizaje, cuando se tienen ideas muy atractivas se corre el riesgo que se recuerde más la actividad que el tema.

Entrevistado 4:

Establecer los criterios para que sean adecuadas para todos o la mayoría de los alumnos, dado que cada grupo tiene sus propias características.

Entrevistado 5:

La búsqueda de un gancho atractivo para los alumnos, de tal forma que se interesen en la clase.

De acuerdo con las respuestas proporcionadas, algunos aspectos que saltan a la vista y que podrían considerarse como categorías con respecto a lo que se considera como problemas más frecuentes que debe enfrentar un profesor en el diseño de actividades:

- 1.- Aplicación de la teoría- realidad: Implica lograr que el docente establezca una relación entre la parte teórica o de contenidos con la práctica o realidad que rodea al estudiante. Este punto es relevante dado que dentro de la evaluación que los alumnos hacen a sus profesores al final de cada semestre a través del ECOA, se califica este punto.
- 2.- Tomar en cuenta las características del grupo: Implica conocer las características de los adolescentes a los que se les imparte la clase, gustos e intereses.
- 3.- Despertar el interés y atención de los alumnos: Pensar en actividades que los motiven a la acción y a dejar a un lado el aburrimiento.
- 4.- Cumplir con los objetivos del curso: Ceñirse a los objetivos incluidos dentro del programa de estudios y que sea la meta a alcanzar.
- 5.-Gancho atractivo: el inicio de la actividad que llame la atención de los estudiantes.

Estos elementos permiten conforme a la metodología cualitativa descubrir tantas cualidades cómo es posible de un fenómeno, en este caso, sobre los problemas frecuentes que debe tomar en cuenta un profesor en el diseño de actividades.

2.- En la pregunta ¿Qué elementos toma en cuenta en el diseño de sus actividades de aprendizaje? Las respuestas fueron:

Entrevistado 1

La aplicación de la teoría, y el objetivo del tema. Que la actividad lleve implícito qué queremos lograr.

Entrevistado 2

Pues características del grupo como número de alumnos (por ejemplo, para actividades en equipo) hábitos de estudio y disciplina, intereses, gustos, y que las actividades vayan en función de las competencias y objetivos a desarrollar.

Entrevistado 3

Tomaría en cuenta los siguientes elementos:

- Objetivo General y particular de la materia
- Nivel de los alumnos (semestre)
- Contexto de la escuela y alumno
- Tiempo
- Materiales
- Tamaño del grupo

Entrevistado 4

Grado de dificultad, recursos necesarios

Entrevistado 5

Me preocuparía por los siguientes factores:

- Que exista un gancho que permita rescatar la importancia de lo que se hace.
- Tiempo con el que se cuenta.
- Estimulación de los cinco sentidos.
- Cumplimiento de objetivos

Las respuestas obtenidas a la pregunta referida, tras su lectura y análisis, podrían categorizarse en las siguientes opciones como elementos que se toma en cuenta en el diseño de sus actividades de aprendizaje.

1.- Cumplimiento de objetivos del tema y materia, implica que el docente, partiendo de estos elementos, pueda estructurar sus actividades de aprendizaje. Actualmente se les llama propósitos y es el qué se quiere lograr con el estudiante.

2.- Recursos disponibles, implica que el docente tome en cuenta lo que dispone a su alrededor, desde los materiales que hay dentro del aula hasta las cosas que puede solicitar a los alumnos que lleven para la clase.

3.- Nivel de los alumnos, es decir, que el docente se fije en el semestre para el que imparte la materia y por ende la oscilación de edades en que se encuentran sus alumnos como factor para el diseño de sus actividades.

- 4.- Tiempo de actividad, ello porque aunque se tienen dos versiones en horario para impartir clases, uno en lunes, miércoles y viernes (L) con 50 minutos por clase y la versión de martes y jueves (M) de una hora y 25 minutos a la semana. Por lo anterior, el docente debe tomar en cuenta el tiempo de que dispone para su actividad de aprendizaje.
- 5.- Grado de dificultad, implica el nivel de complejidad que se desea emplear dentro de la actividad y para ello, recordar el nivel de los alumnos.
- 6.- Estimulación de los cinco sentidos, implica que dentro del diseño de la actividad se considere involucrar los sentidos de los alumnos, ello sería novedoso y atractivo.
- 7.- Contexto de la escuela, como se hizo referencia en el capítulo uno de este trabajo, el docente debe tomar en cuenta la ubicación de la institución, instalaciones, nivel socioeconómico, etc.
- 8.- Tamaño del grupo, aunque dentro de la prepa Tec, la cantidad de alumnos oscila entre los 30 y 36 alumnos por grupo, es importante tomar en cuenta este aspecto sobre todo si el diseño de la actividad incluye armar equipos o trabajar en parejas.
- 9.- Hábitos de estudio e intereses, implica conocer no sólo la cantidad de materias que cursan los alumnos conforme al semestre en que se les imparta la materia, sino también tomar en cuenta el aproximado de horas para el estudio extra clase, ello porque si se quiere disponer de tiempo fuera de la clase como parte de la actividad planeada.

En este sentido, la información aportada por los docentes arroja una cantidad considerable de categorías a tomar en cuenta para el diseño de actividades de aprendizaje, mismas que podrían ser valiosas para otros docentes involucrados en impartir la materia de Literatura.

Así también es importante considerar que en estos resultados es evidente la experiencia de los profesores entrevistados y cómo mediante ésta, ayudan con sus respuestas al desarrollo de este trabajo y a favor del objetivo principal, determinar los elementos que faciliten el diseño de actividades de aprendizaje que motiven la creatividad en los estudiantes.

3.- En la pregunta ¿Qué aspectos considera deben tomarse en cuenta en el diseño de actividades de aprendizaje que motiven la creatividad en sus alumnos? Las respuestas obtenidas fueron:

Entrevistado 1

Al inicio del curso reunir opiniones de los alumnos acerca de qué consideran creativo. Cambiar de ambientes de aprendizaje, salirnos un poco del salón de clases.

Entrevistado 2

Se debe tomar en cuenta los propósitos y las competencias a desarrollar, no imponer temáticas ni líneas de investigación, ellos pueden investigar con más gusto algo que les llame la atención; el docente debe tener cierta apertura para estos temas y habilidad para orientar los trabajos que parezcan simples en actividades más complejas

Entrevistado 3

Para ello, tomaría en cuenta:

- El grado académico
- Programa al que pertenecen
- Contexto de la escuela
- Tecnología

Entrevistado 4

Evaluación / autoevaluación instantánea, es decir, sería ideal que el alumno identifique sus errores al momento y por él mismo, no esperar hasta que el maestro lo haga (y pase desapercibido).

Entrevistado 5

Tomaría en cuenta sin duda:

- Estimulación de los cinco sentidos.
- Que el alumno descubra que es un demiurgo que puede jugar a crear lo inexistente

Al establecer categorías con las respuestas obtenidas, tendríamos el siguiente listado de los aspectos que se considera deben tomarse en cuenta en el diseño de actividades de aprendizaje que fomenten la creatividad en sus alumnos:

- 1.- Construcción de un ambiente de aprendizaje, elemento primordial a considerarse dentro del diseño de actividades de aprendizaje porque implica tomar en cuenta todo lo que rodea al estudiante durante el momento de trabajar en la actividad.
- 2.- Tecnología, implica involucrar un elemento que para los alumnos es prioritario porque ellos están altamente vinculados con la tecnología.
- 3.- Desarrollo de competencias en los estudiantes, incluir conforme a la Reforma Educativa de nuestro país y conforme se indicó en el capítulo 1 de este trabajo, la inclusión de competencias genéricas dentro del desarrollo de las actividades de aprendizaje.

- 4.-Contexto escolar y del alumno, implica tomar en cuenta a la institución, sus características y todo lo que dispone para el momento de desarrollar actividades.
- 5.- El grado académico, es decir, tomar en cuenta el semestre en que se imparte la materia y en la cual se diseñará la actividad de aprendizaje.
- 6.- El programa al que pertenecen, ello porque dentro de la prepa Tec, se tienen los programas de Bilingüe, Multicultural e Internacional y cada uno, persigue propósitos educativos diferentes.
- 7.- Estimulación de los cinco sentidos, implica involucrar al 100 por ciento al estudiante durante el desarrollo de la actividad.
- 8.- Capacidad de creación del propio estudiante, data relevante porque implica que el peso del trabajo no es exclusivo del docente, sino que el propio alumno puede participar en el diseño de actividades de aprendizaje.

En este sentido, las respuestas arrojadas sirven de importante guía para determinar los elementos a tomar en cuenta para el diseño de actividades, de hecho esta pregunta y sus respectivas respuestas son fundamentales para el desarrollo de este proyecto porque evidencian, a través de la experiencia de los docentes cómo pueden diseñarse actividades para los estudiantes. Ofrecen de alguna forma, ciertos parámetros a seguir dado que revelan varios elementos a tomar en cuenta y que implican al mismo tiempo, una ayuda u orientación en el diseño de actividades de aprendizaje para la materia de Literatura.

- 4.- En la pregunta ¿Qué aspectos le gusta de diseñar sus propias actividades de aprendizaje?

Entrevistado 1

Los formales, es decir la parte en que aplican la teoría. La creatividad se me dificulta un poco por lo que me lleva tiempo pensar cómo quedará la actividad final.

Entrevistado 2

Antes que nada, que conozco a mis alumnos y sé cuáles son sus gustos e intereses, puedo además buscar otros materiales, buscar otros ambientes de aprendizaje y ellos también podrían proponer.

Entrevistado 3

Rescataría los siguientes factores:

- Poder hacer la relación teórico- práctico.
- Reto intelectual, capacidad de innovar.
- Satisfacción de cumplir con el proceso de enseñanza- aprendizaje

Entrevistado 4

Adecuación al nivel de comprensión de mis propios alumnos.

Entrevistado 5

Ejercer la propia libertad creadora

Con las respuestas obtenidas, podríamos enlistar los siguientes aspectos que gustan a los docentes en el momento de diseñar sus propias actividades de aprendizaje:

1.- Relacionar la teoría con la realidad, implica hacer un empalme entre el contenido o tema a ver en la clase con un aspecto cercano al estudiante, por ejemplo, al analizar una novela dentro de literatura, los personajes pueden parecer lejanos si sólo se les ve dentro

del texto pero muy cercanos si los comparamos con personas reales que pueden vivir situaciones similares.

2.-Adecuar el nivel de comprensión conforme a los alumnos que se tiene, aspecto importante dado que implica que el docente conoce y sabe hasta dónde pedir y hasta dónde llegarán sus estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

3.- Capacidad de innovar, es un factor importante porque aunque algunos docentes no se sientan creativos, la capacidad la tenemos todos para mejorar o implementar aspectos nuevos dentro de una actividad de aprendizaje.

4.- Construcción del ambiente de aprendizaje, este elemento ya se ha mencionada antes y es debido a su importancia que tiene dentro del desarrollo y aplicación de una actividad.

5.- Reto intelectual, precisamente uno de los aspectos que toma en cuenta los ECOAS, la evaluación que semestre con semestre aplican los estudiantes a sus maestros, allí se indica si la clase se presenta como un reto intelectual.

6.- Ejercer la propia libertad creadora, implica un tanto salirse de las reglas y de lo formal para libremente experimentar con diversas posibilidades a la hora de diseñar actividades de aprendizaje.

7.- Satisfacción de cumplir con el proceso de enseñanza- aprendizaje, el punto es relevante porque como docente necesitamos sentirnos verdadera satisfechos con las actividades que realizamos pensando en nuestros alumnos y desde luego, pensando también en cumplir con nuestro propósito de enseñar.

El anterior listado es relevante, porque implica que el docente está reflejando la experiencia de su práctica docente y además están identificando elementos que denotan, como ellos mismos lo mencionan, un gusto durante el momento de diseñar una actividad de aprendizaje que motive la creatividad en sus estudiantes de preparatoria.

5.- Respecto a la pregunta ¿Qué elementos consideran que a los alumnos les gustan aplicar dentro de una actividad de aprendizaje? Las respuestas fueron:

Entrevistado 1

Les agrada realizar actividades que sean de libre creatividad, en las que no estén tan sujetos a un formato. También aquellas en las que salgan de la rutina normal de clases

Entrevistado 2

Les gusta proponer las temáticas y el uso de la tecnología así como tener siempre a la mano su procesador de textos, además de que la actividad sea práctica como organizar, planear y diseñar. Otra actividad es realizar esquemas más que resumir.

Entrevistado 3

Para mí, sería muy importante tomar en cuenta:

- Tecnología
- Diversión
- Trabajo colaborativo

Entrevistado 4

Agilidad mental, entretenimiento, presentar cierto grado de dificultad

Entrevistado 5

La sorpresa, lo inesperado.

Debido a las anteriores respuestas obtenidas, podríamos considerar la siguiente lista de elementos que consideran que a los alumnos les gusta aplicar dentro de una actividad de aprendizaje.

1.- Uso de la tecnología, este aspecto ya ha sido mencionado anteriormente porque los docentes de la actualidad, están conscientes de que los alumnos quieren estar trabajando con sus computadoras, conectados en internet, utilizando sus teléfonos, etc.

2.- Desarrollo de creatividad con libertad, implica dejar a los estudiantes que enriquezcan el curso y las propias actividades a trabar con sus ideas e inquietudes que tengan con respecto al tema o lo que quieren o en la forma en que quieren aplicar lo que ya saben.

3.- Diversión, aspecto importante porque si se logra que una actividad de aprendizaje además de reforzar un conocimiento y motivar la creatividad en los estudiante, permite también la diversión, es una actividad ideal para incluir dentro de las clases.

4.- Trabajo colaborativo, sucede que en general, la materia de Literatura, al menos dentro del Campus Puebla, se desarrolla con la técnica de Aprendizaje Colaborativo y en este sentido, es importante rescatar la idea de la técnica con la cual se puede diseñar actividades de aprendizaje porque de esta forma, se toman en cuenta roles y otros aspectos de apoyo para el aprendizaje del alumno.

5.- Actividad práctica, es un punto importante porque a veces el diseño de la actividad sigue obedeciendo a aspectos teóricos como búsqueda de conceptos, subrayado de términos, entre otros y realmente lo que los alumnos necesitan es hacer, ocupar literalmente sus manos y cerebro en lo que hacen.

6.- Agilidad mental, elemento importante a considerar porque implica que dentro del diseño de la actividad se incluirán aspectos que permitan que el alumno desarrolle su capacidad mental.

7.- La sorpresa, lo inesperado, este elemento es importante porque implica que el propio docente, al entrar al salón de clases, porta dentro de su actividad, una especie de regalo con el que busca sorprender a sus estudiantes y este punto junto con el de diversión, ya mencionado, representan dos elementos que sin duda, llamarían la atención de los alumnos.

Por lo anterior, podríamos considerar que los elementos arriba mencionados demuestran que los docentes entrevistados, como ellos lo mencionaron, conocen o tratan de conocer a sus alumnos y saben, en términos generales, cuáles serían los aspectos que les gustaría aplicar dentro de una actividad de aprendizaje. Es relevante en este sentido, que el profesor no sólo tenga los conocimientos o la experiencia impartiendo clases, sino que éste en contacto con los estudiantes a su cargo de tal forma, que tenga un panorama de los elementos que puede utilizar en el momento de diseñar actividades de aprendizaje.

6.- En la pregunta ¿Qué elementos utilizados en el diseño de actividades de aprendizaje han sido exitosos para usted? Las respuestas fueron:

Entrevistado 1

Aquellos elementos en los que se emplean colores (lápices, hojas, tarjetas), empleo de Lap pues estimula su creatividad ya que les permite empelar lo que ellos ya conocen

Entrevistado 2

La mayor parte son los elementos prácticos y todos los que son fuera del salón de clases, como asistir a una conferencia en lugar de ver el tema en el salón de clases y que ellos mismo organicen un ciclo de conferencias para la comunidad escolar. El uso de esquema u organizadores de contenido (mapas conceptuales, mentales, cuadros sinópticos) y trabajar con textos ejemplos antes de abordar el tema para que ellos realicen inferencias. En concreto el elemento clave es la acción realizada por ellos y orientada por el docente.

Entrevistado 3

Personalmente, consideraría:

- Reto intelectual
- Aplicaciones prácticas
- Aplicación de habilidades
- Rúbricas de evaluación
- Límites en presupuestos
- Revisión de materiales
- Incluir instrucciones en presentaciones

Entrevistado 4

Combinación de teoría y práctica, que el alumno tenga la oportunidad de confrontar su trabajo con fuentes confiables de información.

Entrevistado 5

Utilizar fragmentos del discurso amoroso para explicar la literatura y la eficacia del lenguaje.

Conforme a las respuestas obtenidas en la pregunta anterior, se podría considerar la siguiente lista de elementos utilizados en el diseño de actividades de aprendizaje que han resultado exitosos:

- 1.- Tecnología, una vez más utilizado este término porque los docentes entrevistados han identificado en la tecnología un aspecto relevante a utilizar y que les garantiza el éxito dentro de sus clases.
- 2.- Reto intelectual, igualmente ya antes mencionado porque es muy posible que los docentes entrevistados detecten que cuando se reta la mente del alumno, este responde en mejor medida.
- 3.- Uso de organizadores de contenido (mapas, esquemas), implican la utilización de recursos que activan la parte visual del cerebro del alumno y que permiten fácilmente asociar conceptos y retenerlos.
- 4.- Aplicaciones prácticas, aquí se incluirían no sólo ideas en cuanto a la utilización de las manos, sino también de emplear colores, tijeras, pegamento y otro tipo de recursos que permitan el desarrollo de actividades dinámicas.
- 5.- Aplicación de habilidades, en este sentido, es posible incluir dentro del desarrollo de las actividades la aplicación de aspectos visuales, auditivos, memorísticos, entre otros que enriquezcan el trabajo dentro de la clase.
- 6.- Rúbricas de evaluación, un punto importante porque implica cerrar el proceso de aplicación de la actividad de aprendizaje con un instrumento de evaluación adecuado y que proporcione también retroalimentación en forma objetiva al estudiante.

7.-Límites en presupuestos, este punto debe tomarse en cuenta sobre todo si se requiere diseñar actividades que empleen materiales o recursos que no disponga la institución educativa y tomar en cuenta si serán absorbidos por el propio docente o por los alumnos y si esto será en forma individual o en equipos.

8.-Revisión de materiales, implica que el docente piense con qué cuenta para el diseño de su actividad y qué puede utilizar para que esta actividad sea exitosa y guste a los estudiantes, al mismo tiempo de cubrir una parte del contenido teórico.

9.-Incluir instrucciones en presentaciones, aunque pareciera un detalle de poca importancia, gran parte del éxito de una actividad se le puede atribuir al desarrollo de las instrucciones, que estas sean claras y permitan un paso a paso al estudiante que las sigue en el momento de ejecutar su actividad.

10.- Utilizar fragmentos de discurso amoroso, concretamente dentro de la materia de Literatura, se pueden seleccionar partes de poemas, obras de teatro y novelas con temática amorosa que puede llamar la atención de los estudiantes.

La lista obtenida refleja una vez más, como lo comentan los profesores, el resultado de la experiencia dentro de su trabajo dado que en la búsqueda de diseñar y mejorar sus propias actividades, han podido identificar ciertos elementos que les garantizan un mayor porcentaje de éxito dentro del aula y por ende, representarían una ayuda en el desarrollo de este proyecto que busca establecer ciertos elementos como fundamentales en el diseño de actividades de aprendizaje dentro de la materia de Literatura.

7.- En la pregunta ¿Qué aspectos, por experiencia profesional, no recomendaría incluir en el diseño de actividades de aprendizaje? Las respuestas fueron:

Entrevistado 1

Aquellos que representan peligro, por ejemplo en los que deban correr para tener respuestas, pues las escaleras representan un peligro.

Entrevistado 2

Aspectos como la pasividad donde el alumno sólo lea, atienda y escriba, donde ellos sólo sean receptores en lugar de agentes

Entrevistado 3

Dos elementos al respecto deberían tomarse en cuenta serían:

Actividades muy largas.

Materiales difíciles de conseguir

Entrevistado 4

Actividades demasiado extensas y/o con instrucciones poco claras

Entrevistado 5

Todo puede ser incluido si se usa en la circunstancia adecuada.

Dadas las respuestas recolectadas en las entrevistas, es que aquí se expone la lista de los aspectos, que por experiencia profesional, los docentes no recomendaría incluir en el diseño de actividades de aprendizaje:

1.- Actividades donde el alumno permanezca pasivo, este aspecto no es recomendable por los docentes entrevistados porque implica que el alumno, como en la enseñanza

tradicional, permanezca a la espera de lo que su profesor haga y evita que él desarrolle sus propias habilidades.

2.- Actividades muy largas, igualmente no recomendables porque no estarían tomando en cuenta el tiempo de la clase para lograr terminarlas adecuadamente, o porque al ser largas impiden tener los elementos teóricos necesarios para desarrollarlas o bien, porque simplemente pueden cansar o aburrir a los estudiantes.

3.- Actividades que puedan representar un peligro, ello porque en ocasiones, al intentar utilizar otros espacio de la institución educativa, se corre el riesgo de que los alumnos suban o bajen escaleras a toda velocidad, entren a sitios con poca vigilancia, etc.

4.- Utilización de materiales complicados de conseguir, aspecto que debe cuidarse porque a veces en aras de la creatividad, el docente puede solicitar materiales que no sean fáciles de adquirir dentro de la escuela o incluso, dentro de la propia ciudad.

5.- Presentar instrucciones poco claras, aspecto que debe cuidarse porque implica ayudar al estudiante a alcanzar el éxito dentro de la actividad, como en una especie de acompañamiento.

El listado implica una valiosa información para el desarrollo del proyecto por dos aspectos:

a) No se menciona ninguna de los elementos considerados dentro del capítulo I como importantes para el diseño de actividades de aprendizaje

b) Se mencionan aquellos que más probablemente son comunes y que cualquier docente podría emplear en aras de diseñar una actividad de aprendizaje para aplicar con sus estudiantes de Literatura.

8.- En la pregunta ¿Cuáles aspectos mejoraría usted en las actividades de aprendizaje que proporciona la materia a través de la plataforma Blackboard? Las respuestas fueron:

Entrevistado 1

Lo que mejoraría es la actualización del material que ahí se encuentra

Entrevistado 2

Ninguno

Entrevistado 3

Actividades integradoras por semana que se trabaje en una actividad a lo largo de la semana y que reúna varios temas, para que no se vean como elementos aislados.

Colocar una columna donde se establezca el tipo de competencias que se desarrollan

Entrevistado 4

Mayor interacción del alumno (y maestro) a través de la plataforma obtenida a través de una mejor preparación para la utilización de la misma, ya que es una herramienta infravalorada.

Entrevistado 5

Ninguno, me parecen perfectos si se utilizan adecuadamente

A continuación se muestra la lista de los aspectos que los docentes entrevistados sugieren que podrían mejorarse en las actividades de aprendizaje que proporciona la materia de Literatura a través de la plataforma Blackboard

1.- Desarrollar mayor interacción entre el alumno y el profesor, implica un aspecto importante porque con excepción de los foros, se carecen de otros espacios y actividades

que permiten la mencionada interacción, misma que sería muy positiva para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

2.- Aprovechar la plataforma que implica uso de la tecnología, elemento relevante dado que en ocasiones, hay profesores que no utilizan este recurso o sólo lo hacen para mostrar presentaciones y realmente Blackboard tiene la posibilidad de subir tareas, contestar exámenes, etc.

3.- Desarrollar actividades integradoras, punto relevante porque a veces dentro de la materia de Literatura, como en muchas otras asignaturas, se realizan actividades diariamente y ello puede resultar contraproducente en el aprendizaje del estudiante, por lo anterior, realizar actividades integradoras donde se rescaten los puntos más importantes de los contenidos visto en clase, puede ser una mejor opción.

4.- Desarrollo de competencias, este punto ya ha sido mencionado antes porque corresponde al seguimiento y aplicación de las competencias genéricas promovidas a través de la Reforma educativa aplicada en nuestro país.

5.- Actualizar el contenido de la plataforma, aspecto relevante como los otros mencionados, porque sucede que los contenidos de Blackboard deben estar al día en cuanto a información se refiere, de tal forma que los estudiantes vean a la plataforma como una herramienta de ayuda y no como algo obsoleto.

Los docentes entrevistados, como se ha visto a través de sus respuestas, han identificado algunos aspectos que podrían mejorarse dentro de las actividades diseñadas con que ya cuenta la plataforma de Blackboard, lo cual podemos determinar mediante dos posibilidades:

- a) Conocen el material disponible con que cuenta la materia que imparten y además, como lo mencionaron en la entrevista lo han utilizado.
- b) Al aplicarlo, han detectado las posibilidades de mejorarlo a favor de que los estudiantes dispongan de actividades con mayor calidad y eficiencia para alcanzar los propósitos educativos de la materia que cursan.

9.- En la pregunta ¿Cuáles aspectos cambiaría en las actividades de aprendizaje que proporciona la materia a través de la plataforma Blackboard?

Entrevistado 1

Lo que cambiaría es que las actividades sean más interactivas

Entrevistado 2

Realmente ninguno, aunque tengo entendido que BB es una herramienta que tiene diversos usos y funciones que al desconocerla o no conocerla a fondo pues no ha sido explotada o aprovechada al 100 por ciento. Se pueden manejar videos, conferencias, subir tareas, foros de discusión, etc. Lo que se debe hacer es familiarizarse más con la herramienta.

Entrevistado 3

Que el alumno diseñe sus propias actividades, es un ejercicio de creatividad

Entrevistado 4

Que sean actividades realizables directamente en la plataforma, no actividades descargables para imprimir; tal como se menciona en el punto anterior, es necesaria una mayor interacción del alumno con la plataforma

Entrevistado 5

Ninguno, todo está correcto.

Por lo anterior, aquí se coloca la lista de aspectos que los docentes entrevistados sugieren que se podrían cambiar en las actividades de aprendizaje que proporciona la materia de Literatura a través de la plataforma Blackboard

- 1.- Actividades interactivas, implicaría que la plataforma dispusiera de actividades donde entre alumnos pudieran interactuar o bien, el propio estudiante interactuara con la plataforma.
- 2.- Que el alumno diseñe sus propias actividades, implicaría abrir un espacio dentro de la plataforma donde el estudiante pudiera crear sus propias actividades para la materia e incluso aplicarlas con sus compañeros de clase. Esta actividad sería de gran apoyo en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- 3.- Actividades realizables dentro de la plataforma, aspecto relevante dado que por lo general, dentro de la plataforma se encuentran documentos en Word o en Power Point ® que sirven para descargar e imprimir, pero si la actividad pudiera hacerse directamente en la plataforma, podría llamar mucho más la atención del estudiante.
- 4.- Los tiempos de realización, elemento que implica tomar en cuenta el tiempo que se dispone para la clase y dentro de éste, el destina para la realización de la actividad propuesta en la plataforma.
- 5.- Familiarizarse con la plataforma, elemento que aplica tanto para el docente, en primer lugar, como para el estudiante. Ello con la finalidad de conocer todos los espacios y funciones de la plataforma para obtener el mayor provecho posible.

Los elementos enunciados, a sugerencia de los docentes que imparten la materia de Literatura, deben cambiarse porque implican obstáculos para un mejor aprovechamiento de las actividades a aplicar con los estudiantes. En este sentido, los profesores entrevistados demostraron una preocupación porque las actividades existentes y las que pudieran seguirse diseñando para la materia, cuenten con los elementos idóneos no sólo para ser aplicadas en relación a los temas, sino también para que se tenga éxito con éstas.

10.- En la pregunta ¿Qué elementos favorecen la creatividad en el diseño de actividades de aprendizaje? Los resultados obtenidos fueron:

Entrevistado 1

Que sean pensadas de acuerdo con la edad de los alumnos, que vayan de acuerdo con el entorno del alumno (empleo de tecnología) y con el tamaño del grupo pues hay actividades que funcionan para grupos pequeños, pero no se prestan para grupos grandes (más de 30 alumnos). Tomar en cuenta el ambiente de aprendizaje.

Entrevistado 2

Uno de los elementos es no coartarlos desde el inicio y no resolverles todos los problemas que se les dificulten eso los llevará a buscar soluciones, además por ejemplo con mis alumnos propongo el tema y la actividad general y ellos son los que proponen de qué manera, el camino a seguir y ellos mismos son los que dicen “y puedo agregar esto”, “es que se me ocurrió que”. En concreto lo que siempre favorecerá la creatividad es dejarlos que propongan y que hagan ya sea que salgo o no como lo esperaban será una experiencia de aprendizaje. El uso de la tecnología como herramienta tiene sus ventajas

pero considero que también hay que movilizarlos y sacarlos de las aulas para que aprendan a hacer y no sólo se llenen de conocimientos o de aspectos teóricos.

Entrevistado 3

El planear con tiempo, ambiente de aprendizaje, que los profesores realicen lecturas, asistan a cursos, compartan experiencias

Entrevistado 4

Que sean ágiles, rápidas, fáciles de contestar sin rayar en lo absurdo o que sean actividades únicamente para distraer en algo a los alumnos.

Entrevistado 5

Tomaría en cuenta lo siguiente:

La relación con las preocupaciones latentes de los estudiantes.

La estimulación de los cinco sentidos.

Por lo anterior, tras la lectura y análisis de los resultados, aquí se presenta el listado de elementos que favorecen la creatividad en el diseño de actividades de aprendizaje

1.- Facilidad de aplicación, implica pensar en actividades con instrucciones claras y entendibles para que se apliquen sin complicaciones.

2.- Construcción del ambiente de aprendizaje, implica, como ya se ha mencionado, tomar en cuenta todo lo que rodea al estudiante para crear un ambiente idóneo para el aprendizaje.

- 3.- Planeación con tiempo, implica que el docente organice sus temas con el tiempo adecuado a fin de preparar la parte teórica y la práctica con la distribución adecuada para cumplir con los propósitos educativos.
- 4.- Tecnología, elemento importante como igualmente ya se ha mencionado antes que implica la utilización de un recurso al cual, el estudiante se encuentra sumamente familiarizado y le permite sentirse conectado con el mundo.
- 5.- Tomar en cuenta contexto: edad y nivel, implica como en otras preguntas ya se ha mencionado, conocer el grupo con el que se trabajará y las características de la propia institución educativa.
- 6.- La relación con las preocupaciones latentes de los estudiantes, punto relacionado con el anterior porque forzosamente implica que el docente esté en contacto con sus estudiantes y muy al tanto de las cosas que viven. Es como estar actualizado en el día a día de sus alumnos.
- 7.- La estimulación de los cinco sentidos, implica como ya se ha mencionado, el diseño de actividades de aprendizaje que permita utilizar los sentidos de los alumnos y de esta forma, tenerlos más atentos e involucrados.
- 8.- Ágiles y rápidas, implica diseñar actividades con cierta dinámica en la que el alumno esté en constante movimiento, ya sea físico o mental, pero involucrado.

Por lo anterior, podemos darnos cuenta que las respuestas obtenidas aluden directamente a dos aspectos:

-factores a tomar en cuenta en el diseño de actividades con los estudiantes y que se han enlistado y explicado.

-factores que el docente debe tomar en cuenta para sí mismo, ello como producto de la respuesta del entrevistado 3, que menciona que el docente se involucre con lecturas, cursos y comparta experiencias.

Esto último implica que al menos uno de los docentes entrevistados considera la posibilidad de incluir elementos para su práctica profesional que podrían ayudarle en el diseño de actividades de aprendizaje que motiven la creatividad en sus estudiantes.

4.1.2 Análisis de la praxis: Entrevista a Directivo.

A continuación se presenta la información obtenida en la entrevista realizada al Director del Departamento, Mtro Rubén Márquez Máximo.

1.- ¿Qué problemas más frecuentemente debe enfrentar su departamento en el diseño de actividades de aprendizaje?

El problema más grave que enfrentan las materias de literatura es que en términos generales el lenguaje está desvalorizado. Una sociedad tan visual como la nuestra considera en muchas ocasiones innecesaria la palabra. La imagen gobierna las relaciones interpersonales y con ello le damos más importancia al cómo me veo que al cómo me expreso.

El trabajo significativo de las materias de Literatura consiste en recobrar la importancia del lenguaje, su propiedad de mineral pulido que destella de la misma forma que hierre por su filo. Recordar que estamos hechos de palabras y que la literatura es la conjunción de lo que somos: emoción y pensamiento.

Las categorías a tomar en cuenta para esta pregunta serían:

1.- El lenguaje

2.- Emoción

3.- Pensamiento

2.- ¿Qué elementos toma en cuenta su departamento en el diseño de sus actividades de aprendizaje?

En el Departamento consideramos sobre todo los contenidos del programa y los objetivos de aprendizaje de los mismos. Por otra parte, tratamos que las actividades se vinculen con la realidad inmediata del estudiante para que le vea un fin práctico a lo aprendido. Todo esto se guía por medio de un texto literario detonante de la reflexión.

Las categorías a tomar en cuenta serían:

1.- Contenidos del programa

2.- Objetivos de aprendizaje, ahora también llamados propósitos

3.- Realidad

4.- Reflexión

3.- ¿Qué aspectos considera deben tomarse en cuenta en el diseño de actividades de aprendizaje que motiven la creatividad en sus alumnos que cursen la materia de Literatura?

Para que los estudiantes desarrollen la creatividad primero deben conocer ejemplos de creatividad. No podemos pedirles que hagan un buen ensayo si antes no han leído buenos ensayos. La creatividad es un acto de libertad encausada, esto quiere decir que el alumno explora a través de ciertos conocimientos. Dicho de otra manera, la creatividad no es resultado del azar.

Las categorías a tomar en cuenta serían:

1.- Ejemplos de creatividad

2.- Libertad encauzada

4.- ¿Qué aspectos le gusta de diseñar sus propias actividades de aprendizaje para literatura?

Lo que más me agrada del diseño de actividades de aprendizaje es la elección de los textos literarios que se trabajarán. Dicha discriminación me parece fundamental ya que marca la pauta del trabajo con los alumnos.

Por otra parte, la elección de los procesos de la actividad es una relectura del mismo texto literario. Esto quiere decir, que de acuerdo a lo que se pide que hagan los alumnos uno mismo va recreando la visión de la obra y relacionándola al mismo tiempo con la realidad.

Las categorías a considerar serían:

1.-Elección de textos

2.- Teoría-realidad

5.- ¿Qué elementos considera que a los alumnos les gustan aplicar dentro de una actividad de aprendizaje?

A los estudiantes les agrada el diálogo para resolver conflictos y la utilización de varias habilidades que combinadas entre ellos potencialicen su eficacia.

Las categorías a considerar serían:

1.- Diálogo

2.- Habilidades

6.- ¿Qué elementos utilizados en el diseño de actividades de aprendizaje han sido exitosos para su departamento?

Una experiencia de éxito fue llevar la literatura a las redes sociales como Facebook. El objetivo fue que los estudiantes analizaran y reflexionaran sobre diversos temas de la literatura para mostrar, por medio de redes sociales, la importancia de los mismos en nuestro mundo actual. Lo cual implica también una vinculación con la tecnología.

Con esto identifico que el uso de la plataforma del Facebook, como elemento o herramienta, garantizó que los estudiantes se sintieran cercanos a su vida cotidiana para realizar el proyecto.

Las categorías a tomar en cuenta serían:

1.-Redes sociales

2.- Tecnología

7.- ¿Qué aspectos, por experiencia profesional, no recomendaría incluir en el diseño de actividades de aprendizaje para Literatura?

Considero que ningún aspecto puede eliminarse o considerarse poco apropiado. Su uso depende de situaciones muy concretas. Lo que realmente importa es que en cada clase sorprendamos al alumno por lo que tendrá que hacer y evitar con esto la rutina que siempre. En muchas ocasiones hasta lo más sencillo aplicado en el momento adecuado puede crear muchas expectativas.

Las categorías serían:

1.- Olvidar el contexto de los alumnos

2.- Lo rutinario

8.- ¿Cuáles aspectos mejoraría usted en las actividades de aprendizaje que proporciona la materia de Literatura a través de la plataforma Blackboard?

El uso de foros de discusión ya que en muchas ocasiones realmente no se lleva a cabo confrontación de ideas y argumentos. Generalmente los estudiantes suben su opinión pero no confrontan la suya con la de otros.

La categoría única a considerar sería:

1.- Foros de discusión en Blackboard

9.- ¿Cuáles aspectos cambiaría en las actividades de aprendizaje que proporciona la materia de Literatura a través de la plataforma Blackboard?

El uso de BB para actividades implica normalmente archivos para descargar como documentos de Word y presentaciones en Power Point. Tendrían que diseñarse otro tipo de actividades en las que realmente se involucrara el alumno.

La categoría única a considerar sería:

1.- Actividades que involucren al alumno

10.- ¿Qué elementos, considera como Directivo, que favorecen la creatividad en el diseño de actividades de aprendizaje?

Considero que los profesores debemos tener dos elementos importantes para favorecer la creatividad en el diseño de actividades:

a) Conocimientos previos del alumno: Debemos partir del saber previo de los estudiantes para la construcción de nuevos saberes. Con esto, los estudiantes valorizan lo que saben y se dan cuenta que el conocimiento se va construyendo y puede llegar hasta donde ellos se lo planteen.

b) Búsqueda de conectores: La creatividad se logra por medio de la búsqueda de nuevas asociaciones. Por lo tanto, las actividades deben desarrollar el pensamiento analógico.

Las categorías a tomar en cuenta serían:

1.- Conocimientos previos del alumno

2.- Búsqueda de conectores.

Las coincidencias de las respuestas obtenidas con respecto a los docentes en comparación con el Directivo arrojan coincidencia en el uso de elementos que motiven la creatividad en los estudiantes en cuanto al uso de tecnología. El directivo mencionó a las redes sociales que no fueron mencionadas por los docentes entrevistados aunque el Directivo, por su parte, no mencionó la construcción del ambiente de aprendizaje que si fue enunciada por los profesores. La alusión a estos 3 elementos es importante dado que es parte de la propuesta que se desarrolla en este proyecto.

4.1.3 Análisis de la praxis: Materia de Literatura.

La materia con Clave PL4003 y con el nombre de Español y Literatura comparada clásica se imparte en cuarto semestre luego de que el alumno haya cursado obligatoriamente la materia de PL3003, Lengua española III.

Esta asignatura, constituye la primera del área del literatura con que el alumno tiene contacto y su intención en el contexto general del plan de estudios es lograr que el acercamiento a los autores clásicos no sólo para fomentar el gusto de la lectura sino también como una herramienta para el desarrollo de la sensibilidad.

Conforme a los planes de estudio 2007 de preparatoria, el objetivo general es:

“Al final el curso, el alumno será capaz de utilizar los conocimientos lingüísticos y literarios previos para generar ensayos comparativos. El alumno reconocerá las características de las siguientes corrientes literarias: Grecia clásica, Roma clásica, Edad Media y Renacimiento; se sugiere distribuir una por parcial. Así mismo, a través de la lista de obras preescritas por la Academia de Español del Sistema ITESM se escogerán obras para comparar con los ejes temáticos sugeridos. Se reforzará la práctica del ensayo literario comparativo y la práctica de ejercicios de expansión oral que refuercen el análisis literario. Se usará metodología MLA.

Con lo anterior podemos ver que por un lado, la materia intenta introducir al alumno en el mundo de la Literatura y al mismo tiempo, darle herramientas necesarias para que pueda redactar ensayos donde analice comparativamente aspectos literarios de las obras seleccionadas para revisar a lo largo el curso.

La signatura en cuestión se imparte en dos modalidades, clases de LMV con 50 minutos disponibles para la clase y en MJ con una hora y media de clase. En el tiempo asignado, el profesor debe tomar asistencia, explicar el tema signado conforme a la plataforma de Blackboard y posteriormente aplicar una actividad relacionada con el tema abordado. Se pretende que a través de la actividad, el alumno ponga en práctica lo aprendido con la teoría.

A continuación se mostrará una tabla donde se integran los temas de la materia, sus objetivos, actividades y recursos a emplear durante el semestre.

Tabla III, planeación del curso de Español y Literatura comparada clásica.

Tema	Objetivo	Actividad	Recursos
Introducción	El alumno conocerá las características centrales del curso, con tal de entender su lugar dentro del currículo.	Ver presentación	Computadora
0.1 Los clásicos: el ser humano a través del tiempo 0.2 ¿Qué es un clásico?	Comprender la importancia que tienen los textos clásicos. Entender las características que hacen de una obra literaria ser clásica.	Ver presentación	Computadora
0.3 Lo clásico vs. lo moderno 0.3 Vigencia y permanencia de los clásicos	Apreciar la influencia de los clásicos	Hacer un tablero comparativo	Hoja de papel cascarón y elementos a comparar (música, jugadores, ajedrez, etc)
1. Grecia: el viaje a la semilla, orígenes del	Reconocer los aspectos relevantes del pensamiento	Ver presentación / ver video y	Hoja con reactivos

pensamiento occidental	occidental	responder F/V	
1.1 Ideas filosóficas de: Sócrates, Platón y Aristóteles; la poética de Aristóteles	Identificar las principales ideas de los filósofos griegos.	Ver presentación	Computadora
1.2 Aportaciones en las artes y el deporte	Identificar las principales aportaciones de los griegos en el arte y el deporte	Ver presentación y hacer un cuadro sinóptico con la información	Hoja para entregar
1.3 Los dioses del Olimpo y la religión en general: mitos y genealogía	Conocer la mitología y el panteón griego.	Asignación de un Dios por equipo para hacer un títere	Papel, colores, tijeras, palo de paleta
1.4 Características de las obras dramáticas griegas: destino, falla trágica, unidad aristotélica, coro, mimesis, catarsis, etc.	Identificar las características de las obras dramáticas para su análisis y comprensión.	Ver presentación Identificar ejemplos dentro de Edipo Rey	Computadora, libro
1.5 Figuras literarias y figuras patéticas	Aplicar las figuras literarias para el análisis de textos.	Por parejas, identificar ejemplos de las figuras	Libro

		literarias y patéticas	
1.6 Práctica ensayística: El ensayo comparativo (estructura)	Identificación de temas en Edipo Rey y El aleph	En parejas, harán el esquema de su ensayo comparativo	Hoja para entregar y libro
Tallereando el ensayo	Utilizar la estructura del ensayo para desarrollar su trabajo.	En parejas, desarrollarán un borrador formal de su ensayo comparativo	Hoja para trabajar
Tarreando el proyecto parcial	Utilizar los contenidos del parcial para desarrollar su proyecto parcial	De manera individual, realizarán una investigación sobre tema asignado.	Computadora
Tallereando el proyecto parcial	Utilizar los contenidos del parcial para desarrollar su proyecto parcial	De manera individual, desarrollarán por escrito, un reporte del tema investigado	Computadora
Repaso general	Aplicar los contenidos del parcial para verificar la comprensión de estos	Rally	Hoja con actividad
Examen parcial	Evaluación de los	Aplicación	Copias de examen

	contenidos del parcial	individual del examen	
2.- Roma: conquistadores del mundo y creadores de la Ley	Identificación de las principales características de la cultura romana	Ver presentación y video sobre Roma	Computadora
2.1 Similitudes y diferencias entre la literatura griega y latina	Identificación y comparación de las características de la cultura y literatura griega y latina.	Llenar una tabla comparativa entre griegos y latinos	Copia de tabla
2.2 Surgimiento del latín como lengua oficial	Reconocer la importancia del establecimiento del latín como lengua oficial	Ver presentación	Copias de ejercicio
2.3 Las figuras literarias	Aplicar las figuras literarias en el análisis de textos.	Ejercicio de identificación de figuras literarias.	Copias de ejercicio
2.4 Análisis de textos	Reflexionar sobre los elementos que permiten la interpretación de un texto	Mesa redonda para analizar un texto y proporcionar una interpretación	Hoja con preguntas detonantes
Práctica ensayística	Utilizar los contenidos del parcial para desarrollar su proyecto parcial	En parejas, desarrollar un borrador del ensayo comparativo.	Hoja para trabajar

3.- Edad Media: diez siglos de un mundo en gestación (el papel de la iglesia)	Identificar la características de la Edad Media	Ver presentación	Computadora
3.1 El rol de los caballeros y el amor cortés	Reconocer el ideal caballeresco y el amor cortés dentro de la literatura	Ver presentación	Computadora
3.3 Mitos y leyendas: el santo grial, caballeros de la mesa redonda, Merlín, seres fantásticos.	Conocer la función del mito y la leyenda a través de obras escritas	Investigación en parejas de conceptos asignados para subirlo a foro	Computadora por parejas
3.4 Formas de vida feudal: relaciones entre señores feudales y reyes	Identificar las formas de vida feudal en relación con la literatura	Ver presentación	Computadora
Literatura vernácula	Reconocer la importancia de la literatura vernácula y sus características	Ver presentación	Computadora
Literatura religiosa; cantares de gesta, épica, poesía, lais, leyenda	Identificar los diferentes tipos de literatura vigentes en la Edad Media	Exposición de conceptos asignados por equipo	
Análisis literario	Aplicar el contenido temático en el análisis e	Análisis en tríos de una obra asignada.	Copias de textos o libro por tríos

	interpretación de textos.		
Práctica ensayística	Reflexionar sobre los vínculos establecidos a través de diferentes literaturas por medio del ensayo comparativo.	Realización en parejas del ensayo comparativo	
Práctica ensayística	Reflexionar sobre los vínculos establecidos a través de diferentes literaturas por medio del ensayo comparativo.	Realización en parejas del ensayo comparativo	
Repaso	Aplicar los contenidos del parcial para verificar la comprensión de estos	Actividad en equipo de repaso.	Copias de actividad
Examen parcial	Evaluación de los contenidos del parcial	Aplicación individual del parcial	Copias de examen
4. Ideas humanistas como el centro ideal en la literatura renacentista	Identificar el pensamiento humanista	Ver presentación	Computadora
4.1 Pérdida del poder eclesiástico a través de la Reforma	Identificación de los elementos que propiciaron la pérdida del poder	Ver presentación	Computadora

	eclesiástico		
4.2 Resurgimiento de las artes y el papel de los mecenas	Identificar el papel de las artes dentro del Renacimiento	Ver presentación/ ver video	Computadora
4.3 Influencia de los clásicos griegos y romanos	Identificar influencias de los griegos y romanos en la literatura del renacimiento	Lectura de fragmentos	Libros
4.4 El despertar de las ciencias y la razón	Conocer las aportaciones de la ciencia a la literatura del renacimiento.	Investigación en parejas para exponer	
4.5 Análisis literario	Aplicar el contenido temático en el análisis e interpretación de textos.	Análisis en tríos de una obra asignada.	Libro, hoja para entregar
Práctica ensayística	Reflexionar sobre los vínculos establecidos a través de diferentes literaturas por medio del ensayo comparativo.	Redactar borrador	
Relación de lo literario con lo visual	Análisis del discurso literario a través de una película	Ver una película relacionada con unos de los temas del parcial	Computadora, película.
Repaso general	Aplicar los contenidos del	Actividad en	Copias

	parcial para verificar la comprensión de estos	equipo de repaso.	
Examen parcial	Evaluación de los contenidos del parcial	Aplicación individual del parcial	Copias de examen
Tallereando proyecto final	Utilizar los contenidos del parcial para desarrollar su proyecto parcial	En equipos, redactarán su propuesta final	
Tallereando proyecto final	Utilizar los contenidos del parcial para desarrollar su proyecto parcial	En equipos, redactarán su propuesta final	
Repaso general	Aplicar los contenidos del parcial para verificar la comprensión de estos	Actividad en equipo de repaso.	Copias
Entrega de proyectos	Presentar el proyecto final	Exposición en equipos	
Entrega de proyectos	Presentar el proyecto final	Exposición en equipos	
Último día de clases			

Con lo anterior, se puede ver que a grandes rasgos, las actividades que se aplican a lo largo de curso son en términos generales: ensayos, exposición en equipos,

lectura de fragmentos, investigación, mesa redonda, un rally y ejercicios de identificación de figuras literarias entre otros aspectos.

Se explicará a continuación las actividades anunciadas:

1.-Ensayos: implica la redacción de un ensayo de análisis literario comparativo que se realiza en parejas y usualmente, hacen un ensayo en cada parcial de su materia.

2.-Exposición en equipos: se trata de que a lo largo del curso, a veces en tercias, en cuartetos o máximo en equipos de 5, los alumnos se integren para exponer un tema que a veces puede ser asignado o bien seleccionado al azar. Usualmente se les pide preparar una presentación de Power Point ® como apoyo o algún documento en Word.

3.- Lectura de fragmentos: Se trata de una actividad a través de la cual se pide a los estudiantes leer de forma individual o en parejas, la lectura de alguna parte de los libros asignados para el curso con el objetivo de comentar.

4.-Investigación: De manera individual o en equipos, dependiendo de la complejidad del tema, se les pide a los alumnos que hagan una investigación ocupando fuentes de la biblioteca de la escuela y lo complementen con el uso de internet. Al final deben entregar un reporte o un resumen de lo investigado.

5.- Mesa redonda: Implica dividir al grupo en equipos de entre 5 y 6 personas, dependiendo la cantidad de alumnos para que discutan sobre un tema asignado y con base en un listado de preguntas de orientación que el profesor entrega. Al final se hace un cierre en grupo para resumir lo comentado en equipos.

6.-Rally: Actividad que consiste en organizar a los alumnos en equipos, se les va entregando pruebas que son parte del rally ya que deben ir resolviendo antes de avanzar con otras y así sucesivamente hasta que hay un equipo ganador.

7.- Ejercicios de identificación: Este tipo de actividad es la que más abunda dentro de la plataforma de Blackboard, implica que los estudiantes, de manera individual o en parejas impriman una hoja asignada conforme al día de clase y junto con el libro de lectura en turno, deben identificar figuras literarias, elementos de teoría literaria como: elementos de credibilidad, algún tipo de caracterización, ambiente físico, algún recurso narrativo como el tipo de descripción, entre otros más. La actividad ayuda también a reforzar la aplicación de MLA y APA, dado que las citas las deben poner conforme a alguno de estos formatos visto en clase.

8.- Foros: Usualmente se emplean para ganarse participaciones e implica que el alumno suba algún comentario sobre un tema asignado o bien, algún documento con información solicitada previamente por el profesor.

Se puede notar que algunas de las actividades indicadas, como los ejercicios de identificación, implican el uso de la tecnología porque se requiere que el alumno lleve su computadora personal, entre a la plataforma de Blackboard, suba algún archivo a los foros disponibles, etc.

También se toma en cuenta el ambiente de aprendizaje sobre todo en aquellas que se realizan por equipo, como lo es la mesa redonda o en la exposición por equipos, donde el profesor previamente debe destinar roles, tiempos y ubicación para trabajar.

Las actividades mencionadas, realizadas de manera individual, en pareja o en equipo buscar desarrollar dentro de los alumnos habilidad, actitudes y valores que les permita un mejor desempeño como estudiantes y que además permitan consolidar la visión que el instituto quiere lograr con sus egresados como ciudadanos.

Los resultados obtenidos en Pruebas Enlace y Ceneval han permitido identificar a la preparatoria Tec, campus Puebla en las listas de las mejores del Estado de Puebla y ello precisamente se debe al éxito que se tiene dentro de las clases, aunque como ha de pensarse, siempre se sigue en busca de nuevas de nuestras estrategias que permitan a los estudiantes desarrollar mayormente toda su capacidad intelectual y en este sentido, garantizar aún mejores resultados.

Importante es indicar que los planes de estudio dentro de la preparatoria Tec se revisan cada cinco años, ello con el objetivo de la actualización y mejora de los contenidos a impartir en cada una de las materias que componen el programa de estudios de Bilingüe y Multicultural. El programa Internacional se revisa conforme a sus propios estatutos.

De acuerdo con Hernández, et al (2006) indica que la investigación cuantitativa es fundamentada en una perspectiva interpretativa que busca entender el significado de las acciones de los seres vivos. Y en este sentido, aplicando la idea a los datos recabados en la entrevista realizada con los profesores, tenemos que ellos, conforme a sus clases y su experiencia han identificado y propuesto algunos de los problemas que cualquier profesor podría enfrentar en el momento de pensar en el diseño de una actividad.

Lo anterior, proporciona un panorama natural de la realidad cotidiana de los docentes que además de tener los conocimientos teóricos pertinentes para impartir una materia, deben revestir a ésta de actividades que permitan alcanzar el aprendizaje significativo y además, como en el proyecto se ha mencionado, motiven la creatividad en sus estudiantes que cursen concretamente la materia de Literatura.

Menciona Hernández (2006) que el investigador se introduce en las experiencias individuales de los participantes y construye el conocimiento, de tal forma que en el desarrollo de este proyecto, se está realizando una investigación partiendo de forma particular de las experiencias de cinco docentes que laboran dentro del Departamento de Lengua y literatura de la prepa Tec para a partir de una entrevista, obtener información sobre los elementos a tomar en cuenta en el diseño de actividades de aprendizaje, cuyos datos en gran parte, provienen de su experiencia y partiendo de ello

Mangliano (2009) considera que los investigadores cualitativos participan en la investigación a través de la interacción con los sujetos que estudian, que ese el instrumento de medida y en este caso concreto, los docentes seleccionados de la Prepa Tec, campus Puebla, son precisamente los sujetos que se estudian porque a través de ellos, se quieren identificar los elementos que toman en cuenta en el diseño de actividades de aprendizaje que motiven la creatividad en los estudiantes que cursan la materia de Literatura.

Este mismo autor indica que con los métodos cualitativos permiten una comunicación más horizontal –más igualitaria- entre el investigador y los sujetos investigados, lo cual se alguna forma se dio en las entrevistas realizadas con los

profesores porque ellos se sintieron con la libertad de expresarse y hablar sobre su práctica docente.

A manera de conclusión, se puede decir que las entrevistas realizadas con los docentes que imparten la materia de Literatura así como con el Director del Departamento, permitieron el conocimiento de manera natural y en un escenario igualmente natural, como es la propia institución educativa para obtener información relativa a los elementos que se toman en cuenta en el diseño de actividades de aprendizaje, los que han permitido tener éxito a los docentes y los que se recomienda dejar de lado en el momento de querer motivar la creatividad en los estudiantes, lo cual resulta valioso centrándose en la experiencia de los docentes entrevistados.

Capítulo V: Conclusiones y recomendaciones.

Esta es la parte donde se valorarán los resultados obtenidos a lo largo del proyecto desarrollado, se revisará el trabajo que implicó la investigación dado que la pregunta de investigación pudo resolverse mediante los instrumentos aplicados y se indicará así mismo, hasta dónde es posible darle seguimiento.

En este capítulo también se harán recomendaciones de trabajos futuros en los que se podría desarrollar ciertos aspectos planteados en este proyecto e indicar el aporte al campo científico del área de conocimiento.

5.1 Elementos dentro del diseño de actividades de aprendizaje que facilitan la creatividad en los estudiantes.

Durante la realización de esta tesis se logró con éxito cumplir el objetivo general de investigación, el cual, se ha de recordar, implica:

Definir los elementos que un profesor debe tomar en cuenta en el diseño de actividades de aprendizaje para que pueda desarrollar de una manera innovadora sus clases de Literatura para el nivel de preparatoria.

Ya que en este proyecto, como se pudo evidenciar desde el capítulo II, donde se presentó el marco teórico y más adelante en el capítulo III donde se abordó el método a aplicar, se logró ver la necesidad de que los docentes empleen los ciertos elementos como detonantes de la creatividad.

Por los resultados obtenidos, podemos resaltar como relevante que uno de los objetivos particulares que implica:

La identificación de los factores del ambiente de aprendizaje, la tecnología y las redes sociales para el diseño de actividades de aprendizaje, es relevante debido a que permiten estipular algunos factores primordiales para que el docente tome en cuenta al momento de diseñar una actividad de aprendizaje.

Lo anterior, ha podido ser evidenciado concretamente en los capítulos III y IV, donde a través de enunciar a los participantes, los instrumentos y los procedimientos (capítulo III) así como en el análisis de resultados y discusión de éstos (capítulo IV) por lo cual fue evidente que la identificación y utilización de estos factores como apoyo de una manera innovadora las actividades a aplicar en una clase de Literatura para preparatoria.

El segundo objetivo planteado y alcanzado es:

Definir los elementos de ambiente de aprendizaje, tecnología y redes sociales para el diseño de actividades de aprendizaje para estudiantes de Literatura en preparatoria.

Concretamente el objetivo se alcanzó en el capítulo III, en la parte de instrumentos que se refiere a los medios empleados para recolectar los datos y que fue precisamente el momento en que fueron realizadas una serie de entrevistas a docentes que pertenecen al Departamento de Lengua y literatura.

Finalmente, en cuanto al tercer objetivo logrado:

Analizar los elementos de ambiente de aprendizaje, tecnología y redes sociales como detonantes de la creatividad en el diseño de actividades de aprendizaje para estudiantes de Literatura en Preparatoria.

Éste mismo igualmente es comprobado en el capítulo III, concretamente en la parte de estrategias de análisis de datos, donde los elementos de aprendizaje fueron desmenuzados y presentados de tal forma que evidencian que funcionan como detonantes de actividades de aprendizaje para la asignatura de Literatura en el nivel de preparatoria.

Lo anterior lo podemos fundamentar de una manera desglosada como se constata en los capítulos II, III y IV, los siguientes aspectos:

a) Ambiente de aprendizaje.

Implica, como se pudo ver en el capítulo anterior, un importante elemento a partir del cual diseñar actividades de aprendizaje que motiven la creatividad en los estudiantes de preparatoria que cursen la materia de Literatura porque permite que el docente tome decisiones respecto a elementos que van desde lo básico como la disposición de mesas y sillas, hasta la selección de lecturas, música, formación de equipos, imágenes y todo aquello que constituye parte del ambiente de aprendizaje a través del cual los estudiantes podrán desarrollar y alcanzar más fácilmente los objetivos planteados dentro de la clase.

Como se ha visto a través de la literatura consultada durante el desarrollo de este proyecto y muy especialmente en el capítulo II, un ambiente de aprendizaje adecuado conforme al diseño de la actividad de aprendizaje, puede facilitar el éxito y principalmente, el desarrollo de la creatividad en los estudiantes y en este sentido puede

rescatarse la mención de autores como Lozano(2005), Longoria (2005), Clegg (2001), Rojas (2007), Hinojosa (2005) a Acha(2002), Lozano(2005), Foster(2002), Cañeque(2008), Clegg (2001), Epstein(2002), Gardner(2011), Kohan(2005), Lamata(2005), Longoría (2005) y López (2002) entre otros, además de consultar la experiencia y conocimiento que cada profesor tiene de su propio espacio de trabajo y de los alumnos que tiene en cada grupo, para que apoyándose en los libros referidos con anterior, cada docente sea capaz de desarrollar un ambiente de aprendizaje creativo y adecuado para sus clases de Literatura.

Si el docente piensa un poco como estudiante, se puede imaginar el siguiente panorama: en preparatoria se tiene usualmente 7 clases seguidas y la mayoría de las materias que se cursan, son teóricas, Literatura, podría considerarse como teórica e incluso por ello, a muchos estudiantes no les gusta la materia. Pero si el alumno nota que el profesor se preocupa por construir dentro de la clase un ambiente de aprendizaje idóneo para que aprendamos y que realmente lo involucra, es muy posible que la percepción hacia esta materia pudiera cambiar.

b) Tecnología.

Cada día se hace más necesario incluir el elemento de la tecnología dentro del diseño de actividades de aprendizaje porque prácticamente todo lo que nos rodea, se encuentra relacionado con ésta y es momento de incluirla aún más, de tal forma que los estudiantes se sientan vinculados con la realidad, es decir, que lo que viven fuera de las aulas, sepan que puedan llevarlo fuera y viceversa. Moreno (2006) bien comenta por su parte y referido en el capítulo II que el papel del profesor no será el mismo con la inclusión de la tecnología, ya que éste, deberá desarrollar otras funciones.

Los docentes, como idea importante del análisis realizado, deben estar conscientes que los alumnos, desde que despiertan por la alarma programada en su teléfono, revisan su cuenta de correo desde su computadora o su computadora personal o desde el propio teléfono que tiene acceso a internet. Practican video juegos e incluso tienen un *wii* en casa, manejan varios programas de computación y prácticamente todo lo que hay a su alrededor, está relacionado con la tecnología por lo que se vuelve cada vez más necesario que los profesores incluyan ésta dentro de las aulas. Ello lo podemos relacionar con Lozano (2005) cuando señala que el profesor por investigar a veces se aleja de tener contacto con la tecnología.

No bastan las clases de computación o los laboratorios de idiomas para que los alumnos tengan el acercamiento a la tecnología, en todas las clases y Literatura no debe ser la excepción, la tecnología debe ser un recurso más de clase de tal forma que los estudiantes, dentro de su proceso de aprendizaje puedan ver videos, armar presentaciones con efectos, editen videos y fotos. Lo anterior se relaciona con Moreno (2006) cuando menciona que los objetivos de aprendizaje dentro de las aulas, deben cambiar.

Ello les permitirá desarrollar diferentes habilidades y desde luego, acrecentar su creatividad al momento de aplicar la tecnología y resolver problemas reales para concretar un producto para la clase donde con mayor claridad, identifican la conexión que existe entre la teoría y la práctica. Al respecto puede recordarse a autores mencionados en el capítulo II como Moreno(2006), Arboniés(2009) y Branbandére(2006) quienes hacen importantes señalamiento en cuanto al uso e

integración de la tecnología dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje con los estudiantes.

c) Redes sociales.

Aunque en concreto este elemento sólo fue mencionado en la entrevista al Director del Departamento de Lengua y literatura, las redes sociales están cada vez más formando parte de la vida de los estudiantes y en la medida que incluyamos éstas dentro del diseño de actividades de aprendizaje, se logrará aún más desarrollar el potencial creativo de los alumnos. Para esta parte ha de recordarse a autores mencionados en el capítulo II como Alemañy (2009), Burbules y Callister(2006), que reflexionan y hacen una importante aportación en torno a este aspecto que también puede ya incluirse en el diseño de actividades de aprendizaje que motiven la creatividad en los estudiantes de preparatoria.

Lo anterior se debe a que las redes sociales, no solo permiten el intercambio de información, fotos y videos, sino que además tienen la posibilidad de abrir, como por ejemplo en el Facebook, grupos que compartan un interés en común; es decir, un tema, fotos, música, etc.

También a través de Facebook, con poner Me Gusta (Like), se puede recibir información de páginas dedicadas a la literatura o establecer contacto con aquellos escritores que han abierto sus cuentas al público. Tener agregados en la cuenta personal a grupos que tienen valiosa y actual información sobre Literatura permitirá que los alumnos se familiaricen y vean como parte de su vida cotidiana, una materia que en antaño, era ajena a su realidad.

Podría también considerarse que al utilizar una nueva aplicación del Facebook en relación con un tema de la materia y dentro del salón de clases con una serie de pasos a seguir como parte de la construcción del ambiente de aprendizaje, permite de una forma eficaz el uso de la tecnología y las redes sociales de tal forma que el docente pueda despertar la creatividad del estudiante.

Se puede trabajar un blog literario dentro de la red donde se presenten, por ejemplo, el desarrollo de un periodo literario. A través de Twitter se puede intercambiar información sobre igualmente corrientes y periodos literarios o de autores o hacer comentarios rápidos de obras leídas en clase.

Otras redes como LinkedIn permitirían establecer contactos profesionales con personas destacadas en áreas como publicidad, mercadotecnia, periodismo y otras profesiones que ayudarían en el desarrollo de proyectos multidisciplinarios.

Lo anterior, son solo algunos ejemplos de las muchas posibilidades que ofrecen las redes sociales a las que actualmente tienen acceso los estudiantes y los profesores, de incluirlas dentro de sus clases en el diseño de actividades, permitirán que sus alumnos se sientan como conectados con un mundo real mientras desarrollan contenidos de su clase de Literatura y como con los otros elementos mencionados de tecnología y ambiente, podrán más fácilmente alcanzar los objetivos de la materia.

En otro orden de ideas, es posible que el elemento de las redes sociales no haya sido nombrado porque quizás los propios profesores, además de no usarlas en clase, ellos tienen poco acceso a éstas o si lo tienen, no las han explorado al cien por ciento para identificar aspectos dentro de estas que podrían vincularlos con sus clases. El

desconocimiento de algo o el temor al error por ser demasiado novedoso o actual, puede que a veces impida que esa herramienta sea usada o sea empleada en su totalidad y es probablemente algo así lo que ocurra con las redes sociales.

5.2 Recomendaciones

La principal recomendación, antes de decidirse a adoptar y aplicar los 3 elementos propuestos durante el desarrollo de este proyecto, es que el profesor se capacite a sí mismo y primero que nadie en el manejo de los factores propuestos.

Es decir, el docente debe ser primero experto en el tema del ambiente de aprendizaje para que sepa, los aspectos que integran éste y cómo desarrollarlos dentro del salón de clases y principalmente en el diseño de sus actividades de aprendizaje. Un ambiente propicio, puede facilitar en gran medida la adquisición de conocimientos por parte de los alumnos y que además, las relaciones entre alumnos-profesor, sean más favorables durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En segundo lugar, el docente debe actualizar sus conocimientos en tecnología, de tal forma que esté al tanto de los programas y recursos adecuados para emplear con sus estudiantes, ello le permitirá tener noción de qué pueden hacer sus alumnos, cómo hacerlo y en qué podría ayudarlos con respecto a otras materias. Ello implica un reto difícil porque aproximadamente cada seis meses, sale al mercado algo nuevo en materia de tecnología y de lo cual, comúnmente los estudiantes hablan fuera de clases y qué mejor que incluirlo dentro del aula.

En cuanto al uso de las redes sociales, los docentes, en esta era de la información y la comunicación, deben tener acceso a una cuenta que los conecte con el resto del mundo y sean expertos en el manejo de ésta, desde subir y bajar fotos, frases, agregar personas, crear grupos, entre otras cosas, de tal forma que en este dominio de estas funciones, descubran poco a poco nuevas posibilidades para trabajar con sus estudiantes.

Otro aspecto positivo que se lograría, pues sería el enriquecer los cursos de los profesores, ya sea en la plataforma de Blackboard o directamente en sus planeaciones de clases toda vez que estos tendrían materiales que realmente permitan a sus alumnos aprender y a hacerlo de forma creativa.

Con lo anterior, dejamos en claro que lo más importante es la actualización constante y permanente del profesor en los elementos propuestos como parte de este proyecto y que implícitamente le permitirán adquirir otro tipo de información y herramientas que pudiera utilizar posteriormente dentro de sus clases.

En cuanto al rediseño de actividades de aprendizaje y que en específico motiven la creatividad de los estudiantes que cursen una materia de Literatura en Preparatoria, se está apenas en el umbral de lo que a futuro podría lograrse con los estudiantes incluyendo competencias, habilidades y valores que ayuden en su plena formación y preparación para su vida profesional.

Se requieren más docentes preocupados por aprender a diseñar actividades y que estas a su vez, experimenten con otros y más variados elementos que desarrollen la creatividad en los estudiantes, dado que como pudimos darnos cuenta en la parte de revisión de literatura consultada, puede resultar en la actualidad más valioso ser una

persona creativa que inteligente. Éste último, atenderá a los procesos lógicos para resolver problemas, el creativo en cambio, no se pondrá límites y ello, para la vida profesional de un estudiante, puede redituarse mayores beneficios.

Hay que atreverse a probar con distintos elementos, por ejemplo, dentro de las entrevistas, ningún profesor mencionó el uso de las redes sociales, manifestando de esta forma la necesidad de lo importante que es como factor detonante de la creatividad y así también en relación directa, el manejo de la tecnología y ello pudiera ser más producto del desconocimiento de la utilidad de este elemento y no porque lo hayan empleado, es decir, los docentes requieren de proyectos como éste para que se les den mayores opciones a probar con sus estudiantes de preparatoria.

A manera de prueba o ejemplo, en al menos dentro del programa de una clase de alguna de las materias de Literatura, se podría diseñar una actividad de aprendizaje que incluya los elementos del ambiente de aprendizaje, la tecnología y las redes sociales con el objetivo de fomentar la creatividad en los estudiantes.

La implementación de este tipo de actividad dentro del curso en la plataforma Blackboard podría hacer evidente la respuesta que se da al problema que se tiene actualmente y que se busca reducir; además de que en el diseño de ésta, se incluiría los comentarios y aportaciones de los profesores entrevistados.

La evaluación implica forzosamente tomar en cuenta todos los aspectos que involucra la actividad, desde el objetivo particular de ésta, su relación con el contenido seleccionado, desarrollo, tiempo y todo lo pertinente de tal forma que el resultado que arroje, ayude en parte al siguiente punto dentro de las fases que es la retroalimentación.

Habría también a futuro que probar con elementos especiales pensando en las temáticas de las materias de Literatura y en relación a las competencias a desarrollar en los estudiantes, de tal forma que las clases sean todavía más efectivas de lo que son. Y en este sentido, un trabajo así permitiría a profesores que apenas comienzan a adentrarse en la enseñanza de la Literatura a contar con herramientas para sustentar sus clases.

Igualmente, en futuros trabajos, se podría realizar el rediseño de una de las materias de Literatura haciendo énfasis en las competencias mayormente vinculadas con el desarrollo de la creatividad en los estudiantes e incluir, sin lugar a dudas, los elementos propuestos en este trabajo: el ambiente de aprendizaje, tecnología y redes sociales.

Resultaría valioso para cualquier profesor que imparta una asignatura de Literatura, que se dispusiera del rediseño de un curso con estas características y cargado dentro de la plataforma de Blackboard con las actividades, presentaciones y recursos necesarios para llevar a la práctica una clase dinámica y enfocada en el fomento de la creatividad.

Otra ventaja a agregar en este punto, sería que quizás los mismos 5 docentes involucrados en las entrevistas y al considerar esto como una simple posibilidad, podría ser que ellos a futuro puedan darle seguimiento a este proyecto, generando actividades para sus respectivas materias y que repliquen esta inquietud hacia otros profesores del área.

Otra propuesta de trabajo a futuro, podría ser la investigación que diera por resultado un libro, ya sea en forma física o en digital, donde se desarrollen diferentes

actividades de aprendizaje enfocadas a la materia de Literatura, ello porque como vimos dentro de la revisión de libros actualmente disponibles, hay poco material exclusivo para la asignatura en que hemos trabajado y por ende, sería de mucho apoyo para los docentes, contar con un libro que concentrara diversas actividades de aprendizaje que involucraran la construcción del ambiente, la tecnología y las redes sociales como una manera de fomentar la creatividad en sus estudiantes.

Tal libro, podría enriquecerse con actividades para desarrollar dentro y fuera del salón de clase y principalmente, en relación a los temas y contenidos planteados dentro del programa del curso en los 3 niveles que se cubren dentro de la preparatoria. Este libro podría de alguna forma ser el detonante para que el profesor pudiera luego desarrollar más actividades con sus alumnos.

Así también, es posible concebir este libro como material de consulta exclusivo para docentes o bien, podría publicarse de otra forma, de tal manera que se convirtiera en el libro de ejercicios de la clase, una especie de guía a seguir por estudiantes y profesor a lo largo del semestre o de los semestres que se curse Literatura.

Como se puede ver, el camino en relación al diseño de actividades de aprendizaje que fomenten la creatividad en los estudiantes que cursen la materia de Literatura durante la preparatoria es bastante largo, dado que se pueden emprender diversas acciones y estar innovando constantemente con el objetivo de enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje que pretender egresar a estudiantes más y mejor preparados cada año.

A manera de conclusión, sólo queda decir que el proyecto presentado constituye sólo una semilla de las muchas cosas que se pueden hacer en relación al diseño de actividades de aprendizaje y es también al mismo tiempo, el detonante de un nuevo modelo para diseñar actividades que fomenten la creatividad en los estudiantes.

Lo cual es muy importante debido a que como se mencionó en el capítulo, en la parte donde se enuncia el marco teórico y se muestra los beneficios de estabilidad y capacidad de desarrollar la creatividad en las personas, en este caso tanto en docentes como en alumnos porque les permite ser productivos y competentes con respecto a las exigencias establecidas en el mundo actual.

Referencias bibliográficas

Acha G.M (2002) *Métodos creativos para todos*. Bilbao. Mensajero.

Acroff, R. L. (2006) *El arte de resolver problemas*. México: Editorial Limusa S.A de C.V.

Alemañy M.C (2009) *Redes sociales: una nueva vía para el aprendizaje*. Cuadernos de educación y desarrollo. <http://www.eumed.net/rev/ced/01/cam4.htm>.

Allen R.(2005) *Potencie su talento creativo*. Gran Bretaña: Mens Sana.

Arboniés A. L. (2009) *La disciplina de la innovación, rutinas creativas*. Argentina, Ediciones Díaz de Santos.

Benavente, P (2006) *Ortografía*. México: Pearson Prentice Hall

Betancourt M (2010) *Literatura comparada contemporánea*. Bachillerato. México: Mc Graw Hill.

Brabandére, L, (2006) *La mitad olvidada del cambio*. México: Compañía editorial continental.

Burbules N, C Callister T, A.(2006) *Educación: riesgos y promesas de las nuevas tecnologías de la información*. Argentina:Granica.

Cañeque H. (2008) *Alta creatividad, guía teórico-práctica para producir la innovación y el cambio*. Argentina Pearson Prentice Hall.

Cázares. G.F.G, Aguilar Y.S (2006) *Pensamiento creativo*. México: Pearson Educación.

Chan Núñez M.E (2006) Algunas ideas para el diseño de actividades de aprendizaje.
Guía para la elaboración de materiales orientados al aprendizaje autogestivo.
Pdf.

Chávez – Oseguera (2002) *Literatura Universal 1*, Taller: historia, análisis y ejercicios,
México: Publicaciones Cultural.

Chávez-Oseguera (2002) *Literatura Universal 2*, Taller: historia, análisis y ejercicios.
México: Publicaciones Cultural.

Clegg B (2001) *Creatividad al instante*. México. Granica.

Correa P.A (2004) *Literatura Universal*. México: Pearson Educación

Csikszentmihalyi M (1998) *Creatividad. El fluir y la psicología, del descubrimiento y la invención*. Barcelona. Editorial Paidós.

De Bono E (2002) *El pensamiento lateral, manual de creatividad*, México, Paidós plural.

De Bono E (2001) *El pensamiento creativo*. El poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas. México: Ediciones Paidós.

De Teresa, A. M (2010) *Literatura Universal*. México: McGraw Hill.

Diccionario virtual *Elmundo.es*. Consulta de vocabulario, enero-marzo 2012.

Diccionario *wordreference.com*. Consulta de vocabulario, enero-marzo 2012.

Elizondo, A. (2001) *El contexto y el diagnóstico de la zona escolar. La nueva escuela 1*. México: Paidós.

Epstein R (2002) *El gran libro de los juegos de creatividad*. España. Ontro.

Espíndola C. JL (1996) *Creatividad, estrategias y técnicas*. México, editorial Pearson.

Ferreiro R, et al (2008) *La creatividad, un bien cultural de la humanidad*.

México, Editorial Trillas.

Foster T. R (2002) *101 métodos para generar ideas, cómo estudiar la creatividad.*

España, impresiones Deusto.

Fournier C.M (2002) *Clásicos de la Literatura Universal.* México: Thomson.

Fournier C.M (2002) *Análisis literario.* México: Thomson.

Gardner H. (2011) *Mentes creativas.* México. Editorial Paidós.

Galledo R. F (2002) *Aprender a generar ideas.* España: Paidós.

Granados E.J.A (2006) *Proceso de la comunicación: dinámicas de creatividad intelectual.* México. Editorial Trillas.

Hernández S.R, et al (2006) *Metodología de la investigación.* México. McGraw-Hill.

Herrmann, N (2002) *El cerebro creativo.* México: Ediciones Ned Herrmann group de México.

Hinojosa M.M.E (2005) *Pensamiento creativo.* México: Trillas

ITESM (2011) <http://www.itesm.mx/va/dide/modelo/content.htm>

ITESM (2012) <https://serviciosva.itesm.mx/PlanesEstudio/>

Kohan S.A (2005) *Los secretos de la creatividad. Técnicas para potenciar la imaginación evitar los bloqueos y plasmas ideas*. España: Alba

Lamata C.R. (2005) *La actividad creativa ejercicios para trabajar en grupo la creatividad*. Madrid: Narrea

Landau E. (2008) *Elecciones creativas*. Argentina: Nueva librería SRL.

Longoria, R, (2005) *Pensamiento creativo*. México: Grupo Patria Cultural.

López C.M (2002) *Pensamiento crítico y creatividad en el aula*. México. Editorial Trillas.

Lozano R. A (2005) *El éxito en la enseñanza*. Coordinador. México: Editorial Trillas.

Macías A. L (2002) *Literatura mexicana e iberoamericana*. México: Oxford University Press.

Mangliano F. R (2009) *Características de la metodología cualitativa*.

<http://conocimientopractico.wordpress.com/article/caracteristicas-de-la-metodologia-2sr10788nwjjj-26/> septiembre 28.

Medina A. (2007) *Ideas para tener ideas*. España: Prentice Hall.

Moreno, M, I. (2006) *Prácticas de Tecnología Educativa*. Propuestas para una metodología participativa. México. Grupo Editorial Mexicano.

Muñoz, R, J (2004) *El pensamiento creativo*. España: Ediciones Octaedro.

Padilla P. S (2006) *Ambientes de aprendizaje constructivista*. Pdf.

http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/num5/pdfs/ambientes_aprendizaje_constructivista.pdf

Poole B. J (2001) *Docente del siglo XXI. Como desarrollar una práctica, docente competitiva*. Colombia: Mc Graw Hill

Quintana T.L (2006) *Literatura I*. México: Grupo Editorial Patria.

Quintana T.L (2007) *Literatura II*. México: Grupo Editorial Patria.

Recio S.H (2004) *Creatividad en la solución de problemas*, México. Editorial Trillas.

Renart C. J. B. (2003) *Creatividad aplicada a la empresa* España: Ediciones Gestión 2000.

Rodríguez M. E. Serrano B. C (2002) *Creatividad sensorial*. México. Editorial Pax México

Rojas M.E (2007) *La creatividad desde la perspectiva de la enseñanza del diseño*, México. Universidad Iberoamericana.

Schnarch. A (2008) *Creatividad aplicada*. Cómo estimular y desarrollar la creatividad a nivel personal, grupal y empresarial. Bogotá: Ecoe ediciones.

SEP (2008) *Reforma Integral de la Educación Media Superior*. La creación de un sistema nacional de bachillerato en un marco de diversidad. Pdf.

Stenberg R. J. (1997) *La creatividad en una cultura conformista* 1ª ed. España: Editorial Paidós

Waisbud, G. (2003) *El poder de tu creatividad mental*. Manual para conocer y desarrollar la creatividad. México: Asociación Cultural Carrasco.

Zelinski E.J (2001) *Pensar a lo grande*. Barcelona. Ediciones Oniro.

Anexos

Anexo 1

Instrumento de entrevista estructurada para profesores basado en modelo proporcionado por Hernández (2006) con preguntas apropiadas para el proyecto de investigación.

Entrevista para profesores que imparten o han impartido alguna materia de Literatura	
Fecha_____	Hora_____
Lugar (ciudad y lugar específico)_____	
Entrevistadora_____	
Entrevistado (nombre)_____ (edad)_____ género _____	
Puesto_____ Departamento_____	
Introducción	
<p>El propósito de esta entrevista es recabar información sobre los elementos que se toman en cuenta en el proceso de diseñar actividades de aprendizaje para estudiantes de Literatura que cursan la preparatoria. Los entrevistados fueron seleccionados porque han impartido o imparten la materia en cuestión y los datos que proporcionen ayudarán en el desarrollo del proyecto de investigación.</p>	
Características	

Confidencialidad en las respuestas proporcionadas.

Preguntas

- 1.- ¿Qué problemas más frecuentemente debe enfrentar en el diseño de actividades de aprendizaje?
- 2.- ¿Qué elementos toma en cuenta en el diseño de sus actividades de aprendizaje?
- 3.- ¿Qué aspectos considera deben tomarse en cuenta en el diseño de actividades de aprendizaje que motiven la creatividad en sus alumnos?
- 4.- ¿Qué aspectos le gusta de diseñar sus propias actividades de aprendizaje?
- 5.- ¿Qué elementos consideran que a los alumnos les gustan aplicar dentro de una actividad de aprendizaje?
- 6.- ¿Qué elementos utilizados en el diseño de actividades de aprendizaje han sido exitosos para usted?
- 7.- ¿Qué aspectos, por experiencia profesional, no recomendaría incluir en el diseño de actividades de aprendizaje?
- 8.- ¿Cuáles aspectos mejoraría usted en las actividades de aprendizaje que proporciona la materia a través de la plataforma Blackboard?
- 9.- ¿Cuáles aspectos cambiaría en las actividades de aprendizaje que proporciona la materia a través de la plataforma Blackboard?
- 10.- ¿Qué elementos favorecen la creatividad en el diseño de actividades de aprendizaje?

Observaciones:

Anexo 2

Instrumento de formato para evaluar la entrevista basada en Creswell (2005) citado por Hernández (2006) que muestra la selección de preguntas apropiadas para el caso.

- 1.- ¿El ambiente físico de la entrevista fue el adecuado?
- 2.- ¿La entrevista fue interrumpida? ¿Afectaron las interrupciones el curso de la entrevista, la profundidad y cobertura de la preguntas?
- 3.- ¿El ritmo de la entrevista fue adecuado para el entrevistado?
- 4.- ¿Funcionó la guía de la entrevista?
- 5.- ¿Datos no considerados inicialmente emanaron en la entrevista?
- 6.- ¿El entrevistado se mostró honesto y abierto en sus respuestas?
- 7.- ¿Su comportamiento con el entrevistado fue cortés y amable?
- 8.- ¿Fue un entrevistador activo?

El instrumento propuesto en el capítulo III es una lista de cotejo que a continuación aparece ya llenada:

Tabla I. Lista de cotejo sobre los elementos a tomar en cuenta en la entrevista con docentes.

Aspecto	Respuesta negativa	Respuesta positiva
---------	--------------------	--------------------

Los docentes entrevistados asistieron puntualmente a la cita.		X
La oficina destinada para las entrevistas estaba en silencio y era pertinente para llevar a cabo la actividad		X
El tiempo de duración de las entrevistas osciló entre los 25 y 35 minutos		X
Se logró capturar por escrito todas y cada de las respuestas proporcionadas por los docentes.		X
Todas las preguntas fueron respondidas por parte de los docentes		X
Se cuentan con fotografías de los docentes entrevistados (Anexo)		X

Se conserva un archivo con las información recolectada como evidencia del trabajo		X
Se agradeció a los docentes su participación y se les resolvió cualquier duda o inquietud presentada.		X

Anexo 3

Ejemplos de actividades para Literatura tomadas de diversos libros consultados.

- a) Ejemplo de actividad , De Teresa (2010, pág. 14) en su libro de Literatura Universal

Actividad para una fábula en relación con el tema:

1.- Prepárate para la lectura.

- a) En compañía de un compañero enumeren las características de las fábulas
- b) ¿Cuáles conocen?
- c) Describan las características de un león y de una mariposa
- d) ¿Cuál puede ser la relación entre ellos?
- e) En una fábula se habla de las destrezas de cada uno, que se combinan debido a las circunstancias.
- f) ¿Cómo definirías una destreza y cómo podrían combinarse las de estos dos personajes?

b) Betancourt (2010, pág. 145) para abordar el tema del teatro Absurdo de la Obra

Esperando a Godot de Samuel Beckett plantea lo siguiente:

“Genera tu propia obra de arte.

Con esta actividad pretendemos que le crees una fisonomía a Godot

Instrucciones: esta actividad es para realizarse en equipos de cuatro integrantes.

1.- Reúnete con el equipo con el que trabajas regularmente y realicen un collage. No hay límite en la cantidad y la variedad de los elementos que utilizarán para la creación. El trabajo se llevará a cabo de acuerdo con las impresiones reflexivas e imaginativas que les haya generado la lectura de esta obra del teatro del absurdo.

2.- Comparte el trabajo de tu equipo con el resto de tus compañeros de clase. Cuando lo hagas, comparte las justificaciones que hubo detrás para darle configuración a su collage.”

b) Fournier (2002, pág. 176-177) presenta otro tipo de actividad en el siguiente ejemplo:

“En equipos, los alumnos deben leer un poema elegido por el profesor y expresarlo a través de una escultura de esta época y colocarle música de fondo.

-Lee el texto elegido por tu profesor y señala las características del renacimiento.

-En equipos, los alumnos deben representar una escena de Macbeth, de Shakespeare, pero adaptada a la época actual.

Contesta las siguientes preguntas o indicaciones para que evalúes tu aprendizaje.

1.- Menciona cinco características del Renacimiento

a. _____

b. _____

c. _____

d. _____

e. _____

- 2.- Explica, con tus propias palabras, qué significa la palabra “Renacimiento”.
- 3.- ¿Cuáles son los factores que influyeron en la aparición del Renacimiento?
- 4.- ¿Qué características adoptó el Renacimiento en Florencia?
- 5.- ¿Por qué destaca Ludovico Ariosto?
- 6.- ¿Cómo surge la Comedia del Arte?
- 7.- Señala tres aspectos importantes de la literatura renacentista inglesa.
- 8.- ¿Por qué William Shakespeare no logró el reconocimiento en su época?
- 9.- Menciona tres características importantes de Shakespeare como dramaturgo
 - a. _____
 - b. _____
 - c. _____
- 10.- ¿Por qué es importante la labor del Inca Garcilaso de la Vega en Hispanoamérica?
- 11.- ¿Qué hace diferente a Juan Ruíz de Alarcón de los dramaturgos españoles?”

d) Fournier (2002, pág. 218) propone en su libro *Análisis literario*, para el tema de los tipos de teatro, las siguientes actividades:

- “1.- Los alumnos representarán una obra de teatro.
- 2.- Los alumnos le harán un juicio a un personaje de una obra de teatro, para determinar si es culpable o inocente y si los valores en esa época corresponden a los principios actuales de nuestra sociedad.

3.- Los alumnos representarán una escena de cualquier obra a manera de la Comedia de Arte, por tanto, solo es necesario que sepan de qué trata esa escena e improvisarán los diálogos, empleando el lenguaje utilizado en nuestro medio. Es decir, harán una transferencia de la realidad de esa época – a la cual se refiere la obra – a la actualidad.

4.- Previamente leerás la obra *Bodas de sangre* de Federico García Lorca. Ahora analizaremos –como anteriormente lo hemos hecho con el cuento y la novela- esta producción literaria. Identifica: estructura interna, tema, argumento y trama.”

e) Macías (2005, pág. 166-167) presenta un ejemplo de actividad para el tema del naturalismo

“Fragmento del capítulo de *Santa* de Federico Gamboa.

1.- Compara el ambiente y la familia en que se desarrolla *Santa* con el de *La Rumba* y lista tres diferencias entre ellos.

2.- ¿Crees que el narrador de este texto nos presenta una visión objetiva de la realidad? Argumenta tu respuesta.

3.- Lee el capítulo II completo y explica si te parece adecuada la actitud de la familia de *Santa* cuando descubren que la joven ha sido deshonrada.

4.- Investiga qué similitudes hay entre esta conducta de la familia de *Santa* y la de *La Rumba*.

5.- Identifica tres rasgos del naturalismo en el texto y da ejemplos de ellos

6.- ¿qué actitudes de las reflejadas en el texto te siguen pareciendo actuales?

7.- Redacta un ensayo en el que abordes el tema de la prostitución juvenil.

8.- Señala un aspecto del romanticismo presente en el texto. Explica la función que cumple dentro del fragmento.”

f) Quintana (2007, pág. 193) presenta en su libro, ejemplos de actividades:

1.- Comenta por escrito cómo es la personalidad de Macario en su dependencia de la madrina.

2.- Lee por lo menos cinco cuentos más de *El llano en llamas* y redacta un resumen de cada uno de ellos.

3.- Lectura complementaria de *Pedro Páramo*. Redacta un resumen de cinco cuartillas en el que expliques las características peculiares de esta novela y de sus personajes.

4.- Redacta sobre el tema: Los pensamientos de un niño de la calle

Otra actividad:

1.- Investiga en Internet o en una historia de la literatura latinoamericana datos sobre la vida de Gabriel García Márquez. Redacta un resumen de una cuartilla con esta información.

2.- Busca cuáles son las principales obras de este autor y organízalas de manera cronológica. Para ayudarte en esta tarea te recordamos que la primera se llamó La hojarasca y la última de cierta trascendencia Memoria de mis putas tristes.

Así también, Quintana (2006, pág. 88) ofrece otra actividad similar:

1.- Busca en Internet información sobre la vida y obra de Eurípides

2.- Enumera las tragedias compuestas por este autor y los temas principales que trata cada una.

3.- Lectura complementaria. Lee con atención la tragedia *Hécuba* de la cual introducimos a continuación un fragmento.

4.- Investiga en Internet quién era Hécuba en el marco del pensamiento antiguo de los griegos.

g) Correa (2004, pág. 353-354) dentro de su libro de *Literatura Universal* presenta una serie de ejercicios para cada tema:

1.- Ubiquen a los escritores simbolistas en sus contextos histórico, social, político y cultural. Analicen los siguientes puntos:

1.1.- Situación histórica de la época (principales hechos históricos, políticos, religiosos, sociales y artísticos)

1.2.- Realidad social del momento histórico que vivieron los escritores

1.3.- Aspectos relevantes de la vida de los escritores

1.4.- Situación política del momento histórico

1.5.- Elementos y características que componen su creación literaria.

2.- Ubiquen la literatura de la época en que vivieron los escritores. Tengan en cuenta los siguientes temas:

2.1 Significación del término simbolismo

2.2 Características

2.3 Escritores simbolistas (generalidades)

2.4 Diferencias entre el simbolismo y el movimiento anterior

2.5 Aportaciones que ofrece el escritor a la literatura

3.- Lean y analicen diez poemas simbolistas escritos por diversos poetas. Consideren los siguientes puntos:

3.1 Características generales de los poemas

3.2 Sentido histórico-social que reflejan

3.3 ¿Qué dice cada estrofa?

3.4 ¿Cuáles sentimiento refleja cada estrofa? ¿Qué emociones produce el texto poético?

Los comentarios que escriban del análisis poético deberán acompañarlos de uno o varios fragmentos donde se ilustre lo que afirman ellos.

3.5 Hagan una lista de las imágenes y las metáforas más destacadas de cada poema.

3.6 ¿Qué tipos de métrica y de rima se usan en cada poema?

3.7 ¿Cuáles versos son los más emotivos? ¿Por qué?

3.8 Símbolos que manifiestan en cada poema.

3.9 Lenguaje literario (ejemplificar y diferenciarlo del lenguaje coloquial)

3.10 Vigencia del tema literario en cada poema.

3.11 Valoración general de los poemas tratados

3.12 Aspectos que conforman los poemas como obras simbolistas

4.- Escriban un texto no mayor de cinco cuartillas donde presenten las conclusiones del análisis anterior. Deberán entregar una fotocopia tanto de los poemas estudiados como de este análisis a cada uno de los alumnos y al profesor.

5.- Expongan el tema frente al grupo. Para esta presentación pueden usar diversos recursos didácticos.

6. Soliciten a sus compañeros que evalúen su trabajo con base en los siguientes elementos:

6.1 Presentación didáctica y atractiva del tema

6.2 Delimitación del tema a lo esencial

6.3 Información adecuada y correcta

6.4 Organización de la información

6.5 Redacción correcta de las conclusiones

6.6 Claridad en el manejo de los recursos didácticos

6.7 Claridad en la exposición

6.8 Logro en la comunicación respecto del valor artístico del texto y de la riqueza de los fragmentos literarios analizados específicamente.

6.9 Uso correcto del lenguaje.

7. El equipo debe entregar su trabajo al profesor para que lo evalúe. La extensión será de 15 cuartillas como mínimo, aparte de las conclusiones.

h) Los autores Chávez-Oseguera (2002, pág. 181) presentan por su parte, un ejercicio para literatura.

Lee con atención.

Texto 1

Rey Motecuhzoma

Canto, yo soy guerrero,

Si de este modo nací

Si de este modo fui hombre
Yo el chichimeca Motecuhzoma
Con mi perforador de cacto
Con la lluvia de mis dardos alados
Con mis blancas pulseras.

Ahora elige la opción correcta y escribe su letra en la línea de la derecha

1.- Los brazos de refuerzan con

a) Brazaletes

b) Pulseras

c) Vendas

2.- Para qué llorar por lo que

a) mueren en casa

b) mueren en cama

c) mueren en guerra

3.- Como soy guerrero

a) Canto de alegría

b) Lloro de miedo

c) Sufro de tristeza

4.- Sólo el guerrero llega

a) a ser fuerte

b) a ser hombre _____

c) a ser famoso

5.- Moctezuma fue hombre

a) por su trono

b) Por sus armas _____

c) por su fama

6.- El “perforador de cacto” es un arma

a) semejante a una espada

b) semejante a un arco _____

c) semejante a una cerbatana

7.- Soy guerrero porque

a) lo busqué

b) me enseñaron _____

c) así nací

8.- Los dardos son alados porque

a) Los arrojo uno a uno

b) tienen alas _____

c) Los arrojo en conjunto

9) Morir en guerra es

a) un honor

b) un horror _____

c) una desgracia

10.- Las pulseras son blancas porque

a) eran pintadas

b) eran de plumas

c) eran de manta

Estos mismos autores, pero en su libro de *Literatura Universal 2*, plantean otro tipo de actividades a ver a continuación, Chávez –Oseguera (2002, pág. 62-63)

Ubicación de escritores.

A la izquierda encontrarás una lista de nombres de escritores románticos; en las líneas que siguen a cada uno de ellos, escribe su ubicación, considerando el género que cultivo y su nacionalidad.

Tabla I. Ejemplo de ejercicio a llenar por los alumnos

NOMBRE	GÉNERO	NACIONALIDAD
1.- Alphonse de Lamartine		
2.- Hermanos Schegel		
3.- José Zorrila		
4.- Jacobo y Guillermo Grimm		
5.- Walter Scott		
6.- Madame de Staël		

7.- Gertrudis Gómez		
8.- Washington Irving		
9.- Camilo Castelo Branco		
10.- Louisa Alcott		
11.- Samuel Taylor Coleridge		
12.- Fernán Caballero		

En seguida encontrarás dos columnas, una contiene nombres de autores, mientras que la otra enlista títulos de obras; relaciona dichas columnas anotando delante de la obra, el nombre de quién la escribió.

Tabla II. Ejemplo de ejercicio a llenar por los alumnos

AUTOR	OBRA	AUTOR
Heinrich Heine	1. Nuestra señora de París	
Alejandro Dumas	2. Guaraní	
Victor Hugo	3. El cuervo	
José Hernández	4. El libro de las canciones	
Alejandro Manzoni	5. Los tres mosqueteros	

José Zorrilla	6. El zarco	
José de Alencar	7. La peregrinación de Childe Harold	
Edgar Allan Poe	8. Martín Fierro	
Lord Byron	9. Don Juan Tenorio	
Ignacio Manuel Altamirano	10. Los novios	

i) Mendoza (2004, pág. 142-143) proporciona otro ejercicio que también emplea tablas como las anteriores pero solicitando mayor información.

I.- Investiga los datos necesarios para llenar la siguiente tabla.

Tabla III. Ejemplo de ejercicio a llenar por los alumnos

Género/ Subgénero	Autor	Obra	País
Épica	Mateo María Boyardo		
		Orlando Furioso	
	Luis Vaz de Camones		Portugal
		La araucana	
		Jerusalén liberada	
		La reina de las hadas	Inglaterra

	John Milton		Inglaterra
		Bernado/Grandeza mexicana	España
Lírica	Francois Villon		Francia
		Canciones, Dezires, Serranillas	España
	Garcilaso de la Vega		Italia
	Victoria Colonna		
	Gabriel de Chiabrera		
	Pierre de Ronsard		
		“Oda a la vida retirada”	España
		Cántico espiritual	España
Dramática		La Celestina	
	Lope de Rueda		
	Tirso de Molina		

	Lope de Vega		
		La trágica historia del doctor Fausto	Inglaterra
		John Lyly	
		William Shakespeare	Inglaterra
Narrativa	Mateo Bandello		Francia
	Margarita de Valois		
		El abencerraje	
		Amadis de Gaula	
		Palmerín de Inglaterra	
	Jacobo Sannazaro		
	Francois Rabelais		
		La Diana	España
		Diana enamorada	España
	Miguel de Cervantes	La Galatea	
	Lope de Vega	La Arcadia	
		Lazarillo de Tormes	

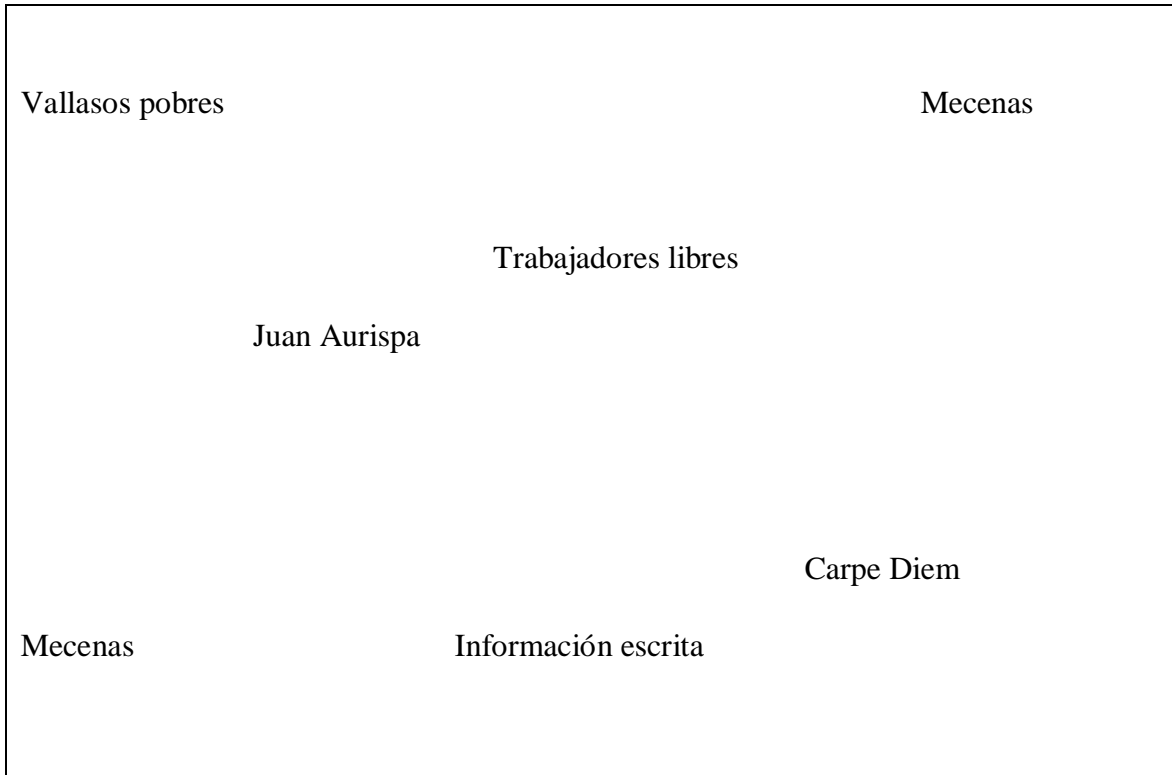
II.- Vuelve a leer la sección Contexto histórico de los siglos XV al XVII y escribe tres causas históricas que consideres fueron fundamentales para el surgimiento y el desarrollo del Renacimiento.

1. _____

2. _____

3. _____

III.- Juega tripas de gato con uno de tus compañeros. Cada causa sociocultural debe corresponder a una consecuencia sin cruzar ni tocar otras líneas. Aquella respuesta que no sea la adecuada o bien, aquel jugador que infrinja una de las reglas, recibirá un castigo.



Emigraciones de Oriente

Tradiciones griega y oriente

Libre albedrío

Interés por aprender latín y griego

A favor del remamamiento

Burgueses

especulación filosófica

Neoplatonismo

Avance de la producción industrial: burguesía rica

Manuscritos griegos y latinos

Obras de Platón, Sófocles y Eurípides

Siervos	imprensa
---------	----------

Tabla IV. Ejemplo de tabla con conceptos a relacionar.

Anexo 4

Plan de estudios de la materia de Español y Literatura Comparada Clásica.

http://serviciosva.itesm.mx/PlanesEstudio/Main.aspx?Form=Consultar_Materias_AnaliticoEsp&ClaveMateria=PL4003

[PL4003](#) : Español y literatura comparada clásica

CIP: [000000](#) Indefinido

Departamento

académico que la

ofrece: Español

C - L - U: 3 - 0 - 6

Programas académicos

en los que se imparte: 4

PBB07, 4 PBB07I, 4

PBU07, 4 PTB07, 4

PTM09

Requisitos: (**Haber**

cursado PL3003)

Equivalencias: No tiene.

Acreditables: [PL4001](#),

[BL4001](#), [PL4000](#),

[PL4005](#), [PL4004](#)

Intención del curso en el contexto general del plan de estudios:

El acercamiento a los autores clásicos no sólo es un medio eficaz para fomentar el gusto por la lectura y una herramienta invaluable para el desarrollo de la sensibilidad, sino un principio de cultura que, al romper distancias temporales, enlaza a la humanidad. Por esta razón, este curso y el subsiguiente tienen como eje el panorama mundial del desarrollo de la literatura en Occidente, al realizar enlaces con otras obras a través de temas comunes. De esta forma se pretende ubicar en dos direcciones, la temporal y la temática, el conocimiento y la re-creación de las obras de literatura mundial. Finalmente, se analizarán las obras de forma comparativa estableciendo conexiones entre diversas épocas y corrientes literarias. La metodología pretende que el alumno interiorice y viva la naturaleza humana expuesta en la literatura. Con el empleo de herramientas específicas de análisis adquiridas en cursos anteriores, el alumno ejercitará su capacidad de abstracción y descubrirá los valores del texto artístico para producir ensayos comparativos. Se utilizará el debate, la mesa redonda y paneles como herramientas para la discusión de las lecturas.

Objetivo general de la materia:

Al finalizar el curso, el alumno será capaz de utilizar los conocimientos lingüísticos y literarios previos para generar ensayos comparativos. El alumno conocerá las características de las siguientes corrientes literarias: Grecia clásica, Roma

clásica, Edad Media y Renacimiento; se sugiere distribuir una por parcial. Asimismo, a través de la Lista de obras preescritas por la Academia de Español del Sistema ITESM se escogerán obras para comparar con los ejes temáticos sugeridos. Se reforzará la práctica del ensayo literario comparativo y la práctica de ejercicios de expresión oral que refuercen el análisis literario. Se usará la metodología MLA.

Temas y subtemas del curso:

Unidad 0: Por qué leer a los clásicos

0. Los clásicos: el ser humano a través del tiempo.

0.1 Qué es un clásico (Ítalo Calvino).

0.2 Lo clásico vs. lo moderno.

0.3 Vigencia y permanencia de los clásicos.

Unidad 1: De Grecia para el mundo, construcción del mundo griego en la actualidad

1. Grecia: el viaje a la semilla, orígenes del pensamiento occidental.

1.1 Ideas filosóficas de: Sócrates, Platón y Aristóteles; la poética de Aristóteles.

1.2 Aportaciones en las artes y el deporte.

1.3 Los dioses del Olimpo y religión en general: mitos y genealogía.

1.4 Características de las obras dramáticas griegas.

1.4.1 Destino, falla trágica, unidades aristotélicas, función del coro, mimesis y catarsis.

1.5 El análisis literario: teoría y figuras literarias aplicadas a los textos leídos.

1.6 Práctica ensayística: el ensayo comparativo.

Vinculaciones de los temas principales de la tradición griega con literaturas posteriores a través de un tema.

(Consultar la Lista de obras prescritas por la Academia de Español del Sistema ITESM.)

Unidad 2: El imperio romano, construcción y herencia para la modernidad

2. Roma: conquistadores del mundo y creadores de la ley.

2.1 Influencia de Grecia en el pensamiento romano.

2.2 Similitudes y diferencias de la literatura griega y latina.

2.3 Sentido práctico y utilitario de la literatura.

2.4 Surgimiento del latín como lengua oficial.

2.5 El análisis literario: teoría y figuras literarias aplicadas a los textos leídos.

2.6 Práctica ensayística: el ensayo comparativo.

Vinculaciones de los temas principales de la tradición latina con literaturas posteriores a través de un tema.

(Consultar la Lista de obras prescritas por la Academia de Español del Sistema ITESM.)

Unidad 3: De la magia y el misticismo medieval a la complejidad moderna

3. Edad Media: diez siglos de un mundo en gestación.

3.1 El papel de la Iglesia.

3.2 El rol de los caballeros y el amor cortés.

3.3 Los mitos y leyendas: el Santo Grial, caballeros de la mesa redonda, Merlín, seres fantásticos, etc.

3.4 Formas de vida feudal: relaciones entre siervos, señores feudales y reyes.

3.5 Formas de literatura medieval y sus características; surgimiento de la literatura vernácula.

3.5.1 Literatura religiosa, cantares de gesta, épica, poesía, lais, la leyenda.

3.6 El análisis literario: teoría y figuras literarias aplicadas a los textos leídos.

3.7 Práctica ensayística: el ensayo comparativo.

Vinculaciones de los temas principales de la tradición medieval con literaturas posteriores a través de un tema.

(Consultar la Lista de obras prescritas por la Academia de Español del Sistema ITESM)

Unidad 4: Del humanismo renacentista a la angustia posmoderna.

4. El ser humano como medida de todas las cosas.

4.1 Ideas humanistas como el centro ideal en la literatura renacentista.

4.2 Pérdida del poder eclesiástico a través de la Reforma.

4.3 Resurgimiento de las artes y el papel de los mecenas.

4.4 Influencia de los clásicos griegos y romanos.

4.5 El despertar de las ciencias y la razón.

4.6 El análisis literario: teoría y figuras literarias aplicadas a los textos leídos.

4.7 Práctica ensayística: el ensayo comparativo.

Vinculaciones de los temas principales de la tradición renacentista con literaturas posteriores a través de un tema.

(Consultar la lista de libros preescritos por la Academia de Español del Sistema ITESM)

Objetivos específicos de aprendizaje por tema:

Unidad 0

1. Comprender la importancia que tienen los textos clásicos.
2. Entender las características que hacen a una obra literaria ser clásica.
3. Apreciar la influencia de los clásicos en la vida moderna

Unidad 1

1. Conocer las características de la literatura griega (sólo la épica y la tragedia).
2. Conocer las principales ideas de la filosofía griega que se presentan en su literatura.
3. Reconocer y apreciar las aportaciones de la cultura griega en arte y deporte.
4. Entender la función del mito y sus usos dentro de la literatura.
5. Utilizar el debate, el panel o mesa redonda para la discusión de los textos literarios y su comprensión y análisis.
6. Aplicar teoría y figuras literarias en los textos leídos para profundizar en su análisis.

7. Conocer las características del ensayo comparativo.
8. Reflexionar sobre los vínculos establecidos a través de diferentes literaturas por medio del ensayo comparativo.
9. Reconocer a través del eje temático escogido el reflejo de la literatura griega en la otra.

Unidad 2

1. Reconocer la influencia de Grecia en la literatura latina.
2. Reconocer las similitudes entre la literatura griega y latina.
3. Reconocer la importancia del establecimiento del latín como lengua oficial.
4. Conocer las características de la tradición latina: sentido utilitario de la literatura.
 - 4.1 El uso de los discursos políticos y la retórica.
5. Utilizar el debate, el panel o la mesa redonda para la discusión de los textos literarios y su comprensión y análisis.
6. Aplicar teoría y figuras literarias en los textos leídos para profundizar en su análisis.
7. Conocer las características del ensayo comparativo.
8. Reflexionar sobre los vínculos establecidos a través de diferentes literaturas por medio del ensayo comparativo.
9. Reconocer a través del eje temático escogido el reflejo de la literatura latina en la otra

Unidad 3

1. Conocer el rol de la Iglesia dentro de la sociedad y en específico, de los textos

literarios.

2. Conocer el ideal caballeresco y el amor cortés dentro de la literatura.
3. Conocer la función del mito y la leyenda medieval a través de las obras escritas.
4. Utilizar el debate, el panel o la mesa redonda para la discusión de los textos literarios y su comprensión y análisis.
5. Aplicar teoría y figuras literarias en los textos leídos para profundizar en su análisis.
6. Conocer las características del ensayo comparativo.
7. Reflexionar sobre los vínculos establecidos a través de diferentes literaturas por medio del ensayo comparativo.
8. Reconocer a través del eje temático escogido el reflejo de la literatura medieval en la otra.

Unidad 4

1. Conocer la nueva realidad humanista vs. la Iglesia en el contexto renacentista
2. Conocer las nuevas relaciones entre artistas y mecenas en la producción artística de la época.
3. Reconocer la influencia de la literatura greco-latina y sus variantes.
4. Utilizar el debate, el panel o la mesa redonda para la discusión de los textos literarios y su comprensión y análisis.
5. Aplicar teoría y figuras literarias en los textos leídos para profundizar en su análisis.
6. Conocer las características del ensayo comparativo.
7. Reflexionar sobre los vínculos establecidos a través de diferentes literaturas por

medio del ensayo comparativo.

8. Reconocer a través del eje temático escogido el reflejo de la literatura renacentista en la otra.

Metodología de enseñanza y actividades de aprendizaje:

Este curso pretende ser construido de forma interactiva por el profesor y/o campus que imparta la materia. Es decir, hay espacios flexibles dentro de la construcción del mismo. La esencia es crear un curso de literatura comparada tomando como eje los periodos siguientes: Grecia clásica, Roma clásica, Edad Media y Renacimiento. Estos cuatro grandes temas se contemplarán al inicio de cada parcial o unidad tal como lo marca el calendario de Servicios Escolares; sin embargo, en todos ellos habrá un enlace que realice el profesor y/o campus a través de un tema con una obra que no pertenezca a la tradición del periodo eje. Esto con el fin de establecer nexos entre diferentes literaturas. Se anexa una lista de grandes temas para usar de forma comparativa. Asimismo, la Lista de obras prescritas por la Academia de Español del Sistema ITESM se encuentra anexa y se usará para todos los cursos del área de Español. Es indispensable que los profesores se sujeten a la misma.

Como ya se explicó, cada unidad contemplará como mínimo dos obras: la primera corresponde al periodo eje obligatorio y la otra, es responsabilidad del profesor y/o campus crearla según sus necesidades y creatividad. Se sugiere escoger un tema viable a comparar con la obra obligatoria, pero sujetarse a la lista de libros. Por todo esto, el programa contempla la descripción solamente del temario y objetivos específicos para

la obra del periodo eje obligatorio. Es responsabilidad de los campus establecer el temario y objetivos específicos de la obra escogida por ellos para comparar con la primera.

Para aclarar mejor esta metodología, la Academia ha diseñado un modelo al final de este programa que ejemplifique lo aquí expuesto, mas hay que tomarlo como tal, un prototipo para mostrar la forma en la que se podría trabajar.

Actividades de aprendizaje sugeridas

I. Actividad de marco histórico

Hay cuatro grandes temas para el semestre, éstos se dividirán entre los alumnos del grupo. Si son muchos alumnos, puede haber dos grupos para cada movimiento. Esta asignación se hará la primera semana de clases cuando se ve la unidad 0 del curso para poder comenzar con esta actividad la segunda semana del semestre.

Requisitos para la exposición:

- 1.- La exposición consistirá en la investigación del período que se va a estudiar. Para hacerlo interesante, el alumno debe investigar el estilo de vida de la época, buscar información sobre los descubrimientos e invenciones que surgieron en el período, pero lo más importante es que mencione las IDEAS que caracterizaron a la sociedad. Se entregará al maestro un resumen escrito con toda la información encontrada. Se utilizará el formato MLA y debe evitarse el plagio.
- 2.- En la exposición, se debe incluir una tabla del tiempo que contenga los eventos más relevantes que sucedieron en esa época.

3.- Apoyar la exposición con gráficas, fotografías o dibujos que describan el período.

Se les invita a hacer uso del proyector, de videos o de música para enriquecer la exposición, siempre y cuando recuerden que éstos son sólo apoyos y no constituyen toda la presentación.

4.- Los miembros del equipo deben utilizar disfraces que representen la época, y explicar lo que harían en un día común (incluir alimentación, lugar de trabajo, qué hacer con el tiempo libre, etc.). Para esto, se puede incluir una pequeña dramatización de la época.

5.- Se deben explicar los diferentes roles que realizan los hombres, las mujeres, los niños y las personas de edad avanzada.

6.- La exposición será al principio de la clase. Al finalizar, habrá una pequeña discusión sobre el tema.

7.- Sólo habrá ocho equipos como máximo, dos por cada uno de los movimientos eje del curso. Cada equipo tendrá un número equitativo de miembros dependiendo del número de estudiantes en el grupo. Los dos equipos formados se dividirán los temas de dicho movimiento con ayuda de su profesor y presentarán su parte cuando el profesor lo disponga.

8.- Se deben entregar copias sobre la información expuesta en clase a todos los compañeros del salón, así como para el maestro. Para los alumnos se puede resumir la información.

9.- El escrito debe ser de mínimo tres cuartillas de contenido (doble espacio, Times New Roman, letra 12, una pulgada de márgenes aproximadamente).

10.- Se deben utilizar por lo menos tres referencias consultadas para la exposición. Éstas deben entregarse en una hoja bajo el título de bibliografía junto con el texto escrito que se va a entregar al maestro y a los compañeros. NO se permite la utilización de enciclopedias comunes, sólo especializadas o páginas electrónicas universitarias o académicas.

11.- La información vista en la exposición será incluida como material para el examen teórico y ésta será responsabilidad de los alumnos.

12.- Sólo existe una exposición de marco teórico para cada equipo durante el semestre, y todos los miembros recibirán la misma calificación, aunque se sugiere que el profesor disponga de coevaluaciones.

13.- Los alumnos podrán seleccionar su tema desde el inicio del semestre.

Temas para cada presentación:

Como ya se ha dicho, hay cuatro presentaciones en todo el semestre. Cada una tiene ciertos temas que son indispensables para la época que le toca a cada equipo. Las exposiciones darán un panorama de lo que fue la época en la que se escribió la obra que se va a leer. A continuación se hace un listado de estos temas por presentación.

1. Grecia

Ideas filosóficas de: Sócrates, Platón y Aristóteles; ideas de Aristóteles sobre el teatro

Aportaciones en las artes y el deporte

Los dioses del Olimpo y religión en general

Vida cultural

Características de la literatura griega; autores importantes

2. Roma

Influencia de los griegos

Aportaciones en ingeniería y arquitectura, leyes, administración a través de instituciones y oratoria

Función utilitaria de la literatura

La importancia del latín en Occidente

Características de la literatura latina; autores importantes

3. Edad media

Papel de la Iglesia

Roles de la sociedad medieval

Mitos y leyendas del Ciclo Artúrico como el Santo Grial, caballeros de la mesa redonda, Merlín, seres fantásticos, etc.

Forma de vida feudal; relaciones de vasallaje

Formas de literatura medieval y sus características; autores importantes

4. Renacimiento

Ideas humanistas

El debacle de la Iglesia a través de la Reforma

El renacimiento en las artes

Relaciones entre mecenas y artistas

La influencia de los clásicos griegos y romanos

Descubrimientos en las ciencias

Nuevos caminos para el comercio con las conquistas de América y África

Características de la literatura renacentista; autores importantes

II. Actividad del ensayo comparativo literario

Para cumplir con el análisis de las obras y la reflexión personal, los alumnos entregarán un ensayo breve de alrededor de dos cuartillas que incluya una introducción con tesis, desarrollo y conclusión. Este ensayo será sobre algún tema elegido entre varios que haya sugerido el maestro, y sobre las lecturas que se hayan realizado en el parcial reflexionando sobre ellas de forma comparativa. El ensayo será contabilizado dentro de ese mismo parcial.

El ensayo contemplará por parciales los siguientes niveles:

PARCIAL 1: cualquier aspecto del análisis temático

PARCIAL 2: cualquier aspecto del nivel estructural de la obra

PARCIAL 3: cualquier aspecto del nivel estilístico o interpretativo

Ortografía: Se descontará un punto por cada error de ortografía hasta 10 puntos fuera los 100 puntos que se contabilizan en el ensayo. Si el ensayo tiene más de 10 errores no repetidos, se anulará.

Los ensayos deberán cumplir los siguientes requisitos:

- En la introducción se deberá exponer claramente la tesis del ensayo de forma comparativa con sus variables, así como el objetivo del ensayo.
- En el desarrollo se deberá presentar la argumentación necesaria y pertinente para

llevar a cabo la comprobación de la tesis, utilizando la fundamentación por medio de citas textuales de las obras leídas. Se sugiere un mínimo de tres citas y deberán seguir el formato MLA.

-Asimismo, la bibliografía debe ir incluida al final del trabajo con la misma metodología.

-En la conclusión se deberá concretar el ensayo siguiendo la lógica del texto que se desarrolló. Se incluirá aquí la relación de ideas surgidas del desarrollo, la comprobación de la tesis, así como la reflexión final del alumno o juicio crítico.

III. Actividades de expresión oral (debate, mesa redonda, obra de teatro, panel, etc.)

Obra de teatro modernizada a partir de una obra griega.

Concurso de teatro tomando en cuenta un autor o corriente literaria.

Mesa redonda con los personajes de dos obras con el fin de permitir el debate.

Creación de una nueva obra de teatro a partir de dos obras leídas. ¿Qué pasa si un personaje de una obra se encuentra con otro?

Entrevista televisiva con los personajes de las obras.

Juicio a un personaje con juez, abogados, personajes testigos, etc.

Debate de los valores de cada obra a través de sus personajes principales de forma contrapuesta.

Exponer obras plásticas de los movimientos vistos y explicar su relación a las obras leídas; explorar cómo se refleja el arte en la literatura.

Técnica didáctica sugerida:

No especificado

Tiempo estimado de cada tema:

Unidad 0: Por qué leer a los clásicos 2 horas

Unidad 1: De Grecia para el mundo, construcción del mundo griego en la actualidad

10 horas (incluye la segunda obra elegida por el campus y/o el profesor)

Unidad 2: El imperio romano, construcción y herencia para la modernidad

10 horas (incluye la segunda obra elegida por el campus y/o el profesor)

Unidad 3: De la magia y el misticismo medieval a la complejidad moderna

10 horas (incluye la segunda obra elegida por el campus y/o el profesor)

Unidad 4: Del humanismo renacentista a la angustia posmoderna

10 horas (incluye la segunda obra elegida por el campus y/o el profesor)

Políticas de evaluación sugerida:

PARCIALES

Comprobaciones de lectura 25%

Tareas y Actividades en clase 20%

Examen teórico 15%

El ensayo comparativo 20%

Actividad oral 15%

Actitudes 5%

FINAL

Marco histórico 10%

Parciales 50%

Cuarto parcial 10%

Examen final (incluye el ensayo del 4º parcial) 30%

Bibliografía:

LIBROS DE TEXTO:

- * Calvino, Ítalo. , Porqué leer a los clásicos, , Tusquets, , , Español,
- * del Río, Asunción. , Clásicos de la Literatura. , , Just in Time Press. , , , Español,
- * Gomís, Ana Mari. , Cómo acercarse a la literatura. , , Consejo Nacional para la cultura y las artes. , , , Español,

Material de apoyo:

Fournier, Celinda. *Análisis literario*. México, D.F.: Thomson. 2002.

Mendoza Valencia, Rosa. *La literatura universal y yo*. México, D.F.: Thomson. 2004.

Oseguera, Eva Lydia. *Compendio de Literatura Universal*. Segunda reimpresión. México, D.F.: Publicaciones culturales. 2003.

Oseguera, Eva Lydia. *Literatura uno*. México, D.F.: Publicaciones culturales. 2001.

Oseguera, Eva Lyda y Pedro Calderón Chávez. *Literatura universal 2*. México, D.F.: Publicaciones culturales. 2002

Anexo 5.

Entrevista para profesores que imparten o han impartido alguna materia de Literatura

Fecha__9 de diciembre de 2010_____

Hora__10:30_____

Lugar (ciudad y lugar específico)__Puebla, Puebla_____

Entrevistadora_____

Entrevistado (nombre)__Alejandra Norberto Serrano_____ (edad)__28_____

género __Femenino_____

Puesto__Docente_____ Departamento_____ Lengua y Literatura_____

Introducción

El propósito de esta entrevista es recabar información sobre los elementos que se toman en cuenta en el proceso de diseñar actividades de aprendizaje para estudiantes de Literatura que cursan la preparatoria. Los entrevistados fueron seleccionados porque han impartido o imparten la materia en cuestión y los datos que proporcionen ayudarán en el desarrollo del proyecto de investigación.

Características

Confidencialidad en las respuestas proporcionadas.

Preguntas

1.- ¿Qué problemas más frecuentemente debe enfrentar en el diseño de actividades de aprendizaje?

El problema más frecuente en el diseño de actividades es reunir tanto la aplicación del tema en cuestión como la marcha de la misma de acuerdo con las características del grupo (numeroso, pequeño, etc.) y la dinámica que en él se lleva.

2.- ¿Qué elementos toma en cuenta en el diseño de sus actividades de aprendizaje?

La aplicación de la teoría, y el objetivo del tema. Que la actividad lleve implícito qué queremos lograr.

3.- ¿Qué aspectos considera deben tomarse en cuenta en el diseño de actividades de aprendizaje que motiven la creatividad en sus alumnos?

Al inicio del curso reunir opiniones de los alumnos acerca de qué consideran creativo. Cambiar de ambientes de aprendizaje, salirnos un poco del salón de clases.

4.- ¿Qué aspectos le gusta de diseñar sus propias actividades de aprendizaje?

Los formales, es decir la parte en que aplican la teoría. La creatividad se me dificulta un poco por lo que me lleva tiempo pensar cómo quedará la actividad final.

5.- ¿Qué elementos consideran que a los alumnos les gustan aplicar dentro de una actividad de aprendizaje?

Les agrada realizar actividades que sean de libre creatividad, en las que no estén tan sujetos a un formato. También aquellas en las que salgan de la rutina normal de clases

6.- ¿Qué elementos utilizados en el diseño de actividades de aprendizaje han sido exitosos para usted?

Aquellos elementos en los que se emplean colores (lápices, hojas, tarjetas), empleo de Lap pues estimula su creatividad ya que les permite empelar lo que ellos ya conocen

7.- ¿Qué aspectos, por experiencia profesional, no recomendaría incluir en el diseño de actividades de aprendizaje?

Aquellos que representan peligro, por ejemplo en los que deban correr para tener respuestas, pues las escaleras representan un peligro.

8.- ¿Cuáles aspectos mejoraría usted en las actividades de aprendizaje que proporciona la materia a través de la plataforma Blackboard?

Lo que mejoraría es la actualización del material que ahí se encuentra.

9.- ¿Cuáles aspectos cambiaría en las actividades de aprendizaje que proporciona la materia a través de la plataforma Blackboard?

Lo que cambiaría es que las actividades sean más interactivas (no sé qué más)

10.- ¿Qué elementos favorecen la creatividad en el diseño de actividades de aprendizaje?

Que sean pensadas de acuerdo con la edad de los alumnos, que vayan de acuerdo con el entorno del alumno (empleo de tecnología) y con el tamaño del grupo pues hay actividades que funcionan para grupos pequeños, pero no se prestan para grupos grandes (más de 30 alumnos).

Observaciones:

Entrevista para profesores que imparten o han impartido alguna materia de Literatura

Fecha__8-12-11_____

Hora__19:00hrs__

Lugar (ciudad y lugar específico) Puebla, Puebla__

Entrevistadora_____

Entrevistado (nombre)_Magaly _____(edad)_27___ género __F__

Puesto: _Docente_ Departamento: _Preparatoria_

Introducción

El propósito de esta entrevista es recabar información sobre los elementos que se toman en cuenta en el proceso de diseñar actividades de aprendizaje para estudiantes de Literatura que cursan la preparatoria. Los entrevistados fueron seleccionados porque han impartido o imparten la materia en cuestión y los datos que proporcionen ayudarán en el desarrollo del proyecto de investigación.

Características

Confidencialidad en las respuestas proporcionadas.

Preguntas

1.- ¿Qué problemas más frecuentemente debe enfrentar en el diseño de actividades de aprendizaje?

El atender *la diversidad* de jóvenes a los que se atiende ya que todos tienen distintas formas de aprender y hay cosas que les pueden cautivar y llamar mucho la atención y otras que no, además de superar la idea de que una actividad de aprendizaje es un producto que tendrá un número al final. Otro aspecto es diseñar una actividad dinámica y activa como trasladarse fuera del aula.

2.- ¿Qué elementos toma en cuenta en el diseño de sus actividades de aprendizaje?

Pues características del grupo como número de alumnos (por ejemplo, para actividades en equipo) hábitos de estudio y disciplina, intereses, gustos, y que las actividades vayan en función de las competencias y objetivos a desarrollar.

3.- ¿Qué aspectos considera deben tomarse en cuenta en el diseño de actividades de aprendizaje que motiven la creatividad en sus alumnos?

Se debe tomar en cuenta los propósitos y las competencias a desarrollar, no imponer temáticas ni líneas de investigación, ellos pueden investigar con más gusto algo que les llame la atención; el docente debe tener cierta apertura para estos temas y habilidad para orientar los trabajos que parezcan simples en actividades más complejas.

4.- ¿Qué aspectos le gusta de diseñar sus propias actividades de aprendizaje?

Antes que nada, que conozco a mis alumnos y sé cuáles son sus gustos e intereses, puedo además buscar otros materiales, buscar otros ambientes de aprendizaje y ellos también pueden proponer.

5.- ¿Qué elementos consideran que a los alumnos les gustan aplicar dentro de una actividad de aprendizaje?

Les gusta proponer las temáticas y el uso de la tecnología así como tener siempre a la mano su procesador de textos, además de que la actividad sea práctica como organizar, planear y diseñar. Otra actividad es realizar esquemas más que resumir.

6.- ¿Qué elementos utilizados en el diseño de actividades de aprendizaje han sido exitosos para usted?

La mayor parte son los elementos prácticos y todos los que son fuera del salón de clases, como asistir a una conferencia en lugar de ver el tema en el salón de clases y que ellos

mismo organicen un ciclo de conferencias para la comunidad escolar. El uso de esquema u organizadores de contenido (mapas conceptuales, mentales, cuadros sinópticos) y trabajar con textos ejemplos antes de abordar el tema para que ellos realicen inferencias. En concreto el elemento clave es la acción realizada por ellos y orientada por el docente.

7.- ¿Qué aspectos, por experiencia profesional, no recomendaría incluir en el diseño de actividades de aprendizaje?

Aspectos como la pasividad donde el alumno sólo lea, atienda y escriba, donde ellos sólo sean receptores en lugar de agentes.

8.- ¿Cuáles aspectos mejoraría usted en las actividades de aprendizaje que proporciona la materia a través de la plataforma Blackboard?

Ninguno

9.- ¿Cuáles aspectos cambiaría en las actividades de aprendizaje que proporciona la materia a través de la plataforma Blackboard?

Ninguna

10.- ¿Qué elementos favorecen la creatividad en el diseño de actividades de aprendizaje?

Uno de los elementos es no coartarlos desde el inicio y no resolverles todos los problemas que se les dificulten eso los llevará a buscar soluciones, además por ejemplo con mis alumnos propongo el tema y la actividad general y ellos son los que proponen de qué manera, el camino a seguir y ellos mismos son los que dicen “y puedo agregar esto” “es que se me ocurrió que”. En concreto lo que siempre favorecerá la creatividad es dejarlos que propongan y que hagan ya sea que salgo o no como lo esperaban será una experiencia de aprendizaje. El uso de la tecnología como herramienta tiene sus ventajas pero considero que también hay que movilizarlos y sacarlos de las aulas para que aprendan a hacer y no sólo se llenen de conocimientos o de aspectos teóricos.

Observaciones:

Las respuestas 8 y 9, contesté ninguna porque tengo entendido que BB es una herramienta que diversos usos y funciones que al desconocerla o no conocerla a fondo pues no ha sido explotada o aprovechada al 100% . (Se pueden manejar videos, conferencias, subir tareas, foros de discusión , etc) Lo que se debe hacer es familiarizarse más con la herramienta.

Entrevista para profesores que imparten o
han impartido alguna materia de Literatura

Fecha: 12 de diciembre de 2011

Hora: 10:00

Lugar (ciudad y lugar específico) Puebla Puebla Tec de Monterrey

Entrevistadora _____

Entrevistado (nombre) Gerardo Cendejas Hernández (edad) 38 género Masculino

Puesto: Profesor Tiempo Completo Departamento: Lengua y Literatura

Introducción

El propósito de esta entrevista es recabar información sobre los elementos que se toman en cuenta en el proceso de diseñar actividades de aprendizaje para estudiantes de Literatura que cursan la preparatoria. Los entrevistados fueron seleccionados porque han impartido o imparten la materia en cuestión y los datos que proporcionen ayudarán en el desarrollo del proyecto de investigación.

Características

Confidencialidad en las respuestas proporcionadas.

Preguntas

1.- ¿Qué problemas más frecuentemente debe enfrentar en el diseño de actividades de aprendizaje? Hacer una actividad que resulte atractiva para el alumno y que también cumpla con los objetivos del proceso enseñanza aprendizaje, cuando se tienen ideas muy atractivas se corre el riesgo que se recuerde más la actividad que el tema.

2.- ¿Qué elementos toma en cuenta en el diseño de sus actividades de aprendizaje?

1.- Objetivo General y particular de la materia

2.- Nivel de los alumnos (semestre)

3.- Contexto de la escuela y alumno

4.- Tiempo

5.-Materiales

6.- tamaño del grupo

3.- ¿Qué aspectos considera deben tomarse en cuenta en el diseño de actividades de aprendizaje que motiven la creatividad en sus alumnos?

1.- Grado académico

2.- Programa al que pertenecen

3.- Contexto

4.- Tecnología

4.- ¿Qué aspectos le gusta de diseñar sus propias actividades de aprendizaje?

1.- Poder hacer la relación teórico práctico.

2.- Reto intelectual, capacidad de innovar.

3.- Satisfacción de cumplir con el proceso de enseñanza- aprendizaje

5.- ¿Qué elementos consideran que a los alumnos les gustan aplicar dentro de una actividad de aprendizaje?

1.-Tecnología

2.- Diversión

3.- Trabajo colaborativo

6.- ¿Qué elementos utilizados en el diseño de actividades de aprendizaje han sido exitosos para usted?

1.- Reto intelectual

- 2.- aplicaciones prácticas
- 3.- aplicación de habilidades
- 4.- Rúbricas de evaluación
- 5.- Límites en presupuestos
- 6.- Revisión de materiales
- 7.- incluir instrucciones en presentaciones

7.- ¿Qué aspectos, por experiencia profesional, no recomendaría incluir en el diseño de actividades de aprendizaje?

- 1.- Actividades muy largas.
- 2.- Materiales difíciles de conseguir

8.- ¿Cuáles aspectos mejoraría usted en las actividades de aprendizaje que proporciona la materia a través de la plataforma Blackboard?

Actividades integradoras por semana que se trabaje en una actividad a lo largo de la semana y que reúna varios temas, para que no se vean como elementos aislados.

Colocar una columna donde se establezca el tipo de competencias que se desarrollan

9.- ¿Cuáles aspectos cambiaría en las actividades de aprendizaje que proporciona la materia a través de la plataforma Blackboard?

Que el alumno diseñe sus propias actividades, es un ejercicio de creatividad.

10.- ¿Qué elementos favorecen la creatividad en el diseño de actividades de aprendizaje?

El planear con tiempo, lecturas, asistir a curso, compartir experiencias.

Observaciones:

Entrevista para profesores que imparten o han impartido alguna materia de Literatura

Fecha: 12 de diciembre.

Hora _____

Lugar (ciudad y lugar específico) Puebla, Pue.

Entrevistadora _____

Entrevistado (nombre) Stanislas Porzier Bourguet (edad) 35 años género Masculino

Puesto _____ Departamento _____

Introducción

El propósito de esta entrevista es recabar información sobre los elementos que se toman en cuenta en el proceso de diseñar actividades de aprendizaje para estudiantes de Literatura que cursan la preparatoria. Los entrevistados fueron seleccionados porque han impartido o imparten la materia en cuestión y los datos que proporcionen ayudarán en el desarrollo del proyecto de investigación.

Características

Confidencialidad en las respuestas proporcionadas.

Preguntas

1.- ¿Qué problemas más frecuentemente debe enfrentar en el diseño de actividades de aprendizaje?

- Establecer los criterios para que sean adecuadas para todos o la mayoría de los alumnos.

2.- ¿Qué elementos toma en cuenta en el diseño de sus actividades de aprendizaje?

- Grado de dificultad, recursos necesarios,

3.- ¿Qué aspectos considera deben tomarse en cuenta en el diseño de actividades de aprendizaje que motiven la creatividad en sus alumnos?

- Evaluación / autoevaluación instantánea, es decir, sería ideal que el alumno identifique sus errores al momento y por él mismo, no esperar hasta que el maestro lo haga (y pase desapercibido).

4.- ¿Qué aspectos le gusta de diseñar sus propias actividades de aprendizaje?

- Adecuación al nivel de comprensión de mis propios alumnos.

5.- ¿Qué elementos consideran que a los alumnos les gustan aplicar dentro de una actividad de aprendizaje?

- Agilidad, entretenimiento, presentar cierto grado de dificultad,

6.- ¿Qué elementos utilizados en el diseño de actividades de aprendizaje han sido exitosos para usted?

- Combinación de teoría y práctica, que el alumno tenga la oportunidad de confrontar su trabajo con fuentes confiables de información.

7.- ¿Qué aspectos, por experiencia profesional, no recomendaría incluir en el diseño de actividades de aprendizaje?

Actividades demasiado extensas y/o con instrucciones poco claras,

8.- ¿Cuáles aspectos mejoraría usted en las actividades de aprendizaje que proporciona la materia a través de la plataforma Blackboard?

- Mayor interacción del alumno (y maestro) a través de la plataforma obtenida a través de una mejor preparación para la utilización de la misma, ya que es una herramienta infravalorada.

9.- ¿Cuáles aspectos cambiaría en las actividades de aprendizaje que proporciona la materia a través de la plataforma Blackboard?

- Que sean actividades realizables directamente en la plataforma, no actividades descargables para imprimir; tal como se menciona en el punto anterior, es necesaria una mayor interacción del alumno con la plataforma.

10.- ¿Qué elementos favorecen la creatividad en el diseño de actividades de aprendizaje? Que sean ágiles, rápidas, fáciles de contestar sin rayar en lo absurdo o que sean actividades únicamente para distraer en algo a los alumnos.

Observaciones:

Entrevista para profesores que imparten o
han impartido alguna materia de Literatura

Fecha 12/12/2011

Hora 09:30

Lugar (ciudad y lugar específico) Puebla, Pue.

Entrevistadora: Alejandra González

Entrevistado (nombre) Nehemías Ramírez Aquino (edad) 35 años género Masculino

Puesto Profesor Departamento Lengua y literatura

Introducción

El propósito de esta entrevista es recabar información sobre los elementos que se toman en cuenta en el proceso de diseñar actividades de aprendizaje para estudiantes de Literatura que cursan la preparatoria. Los entrevistados fueron seleccionados porque han impartido o imparten la materia en cuestión y los datos que proporcionen ayudarán en el desarrollo del proyecto de investigación.

Características

Confidencialidad en las respuestas proporcionadas.

Preguntas

1.- ¿Qué problemas más frecuentemente debe enfrentar en el diseño de actividades de aprendizaje?

La búsqueda de un gancho atractivo para los alumnos.

2.- ¿Qué elementos toma en cuenta en el diseño de sus actividades de aprendizaje?

1. Que exista un gancho que permita rescatar la importancia de lo que se hace.

2. Tiempo con el que se cuenta.

3. Estimulación de los cinco sentidos.

4. Cumplimiento de objetivos.

3.- ¿Qué aspectos considera que deben tomarse en cuenta en el diseño de actividades de aprendizaje que motiven la creatividad en sus alumnos?

1. Estimulación de los cinco sentidos.

2. Que el alumno descubra que es un demiurgo que puede jugar a crear lo inexistente.

4.- ¿Qué aspectos le gusta de diseñar sus propias actividades de aprendizaje?

Ejercer la propia libertad creadora.

5.- ¿Qué elementos consideran que a los alumnos les gustan aplicar dentro de una actividad de aprendizaje?

La sorpresa, lo inesperado.

6.- ¿Qué elementos utilizados en el diseño de actividades de aprendizaje han sido exitosos para usted?

1. Utilizar fragmentos del discurso amoroso para explicar la literatura y la eficacia del lenguaje.

7.- ¿Qué aspectos, por experiencia profesional, no recomendaría incluir en el diseño de actividades de aprendizaje?

Todo puede ser incluido si se usa en la circunstancia adecuada.

8.- ¿Cuáles aspectos mejoraría usted en las actividades de aprendizaje que proporciona la materia a través de la plataforma Blackboard?

Ninguno, me parecen perfectos si se utilizan adecuadamente.

9.- ¿Cuáles aspectos cambiaría en las actividades de aprendizaje que proporciona la materia a través de la plataforma Blackboard?

Ninguno.

10.- ¿Qué elementos favorecen la creatividad en el diseño de actividades de aprendizaje?

1. La relación con las preocupaciones latentes de los estudiantes.

2. La estimulación de los cinco sentidos.

Observaciones:

Anexo 6

Entrevista para profesores que imparten o han impartido alguna materia de Literatura

Fecha: 18 de julio de 2012
09:00

Hora:

Lugar (ciudad y lugar específico): Puebla. Campus

Entrevistadora: Alejandra González

Entrevistado (nombre): Rubén Márquez Máximo (edad): 31 género: Masculino

Puesto: Director Departamento: Lengua y literatura

Introducción

El propósito de esta entrevista es recabar información sobre los elementos que se toman en cuenta en el proceso de diseñar actividades de aprendizaje para estudiantes de Literatura que cursan la preparatoria. Los entrevistados fueron seleccionados porque han impartido o imparten la materia en cuestión y los datos que proporcionen ayudarán en el desarrollo del proyecto de investigación.

Características

Confidencialidad en las respuestas proporcionadas.

Preguntas

1.- ¿Qué problemas más frecuentemente debe enfrentar su departamento en el diseño de actividades de aprendizaje?

El problema más grave que enfrentan las materias de literatura es que en términos generales el lenguaje está desvalorizado. Una sociedad tan visual como la nuestra considera en muchas ocasiones innecesaria la palabra. La imagen gobierna las relaciones interpersonales y con ello le damos más importancia al cómo me veo que al cómo me expreso.

El trabajo significativo de las materias de Literatura consiste en recobrar la importancia del lenguaje, su propiedad de mineral pulido que destella de la misma forma que hiere por su filo. Recordar que estamos hechos de palabras y que la literatura es la conjunción de lo que somos: emoción y pensamiento.

2.- ¿Qué elementos toma en cuenta su departamento en el diseño de sus actividades de aprendizaje?

En el Departamento consideramos sobre todo los contenidos del programa y los objetivos de aprendizaje de los mismos. Por otra parte, tratamos que las actividades se vinculen con la realidad inmediata del estudiante para que le vea un fin práctico a lo aprendido. Todo esto se guía por medio de un texto literario detonante de la reflexión.

3.- ¿Qué aspectos considera deben tomarse en cuenta en el diseño de actividades de aprendizaje que motiven la creatividad en sus alumnos que cursen la materia de Literatura?

Para que los estudiantes desarrollen la creatividad primero deben conocer ejemplos de creatividad. No podemos pedirles que hagan un buen ensayo si antes no han leído buenos ensayos. La creatividad es un acto de libertad encausada, esto quiere decir que el alumno explora a través de ciertos conocimientos. Dicho de otra manera, la creatividad no es resultado del azar.

4.- ¿Qué aspectos le gusta de diseñar sus propias actividades de aprendizaje para literatura?

Lo que más me agrada del diseño de actividades de aprendizaje es la elección de los textos literarios que se trabajarán. Dicha discriminación me parece fundamental ya que marca la pauta del trabajo con los alumnos.

Por otra parte, la elección de los procesos de la actividad es una relectura del mismo texto literario. Esto quiere decir, que de acuerdo a lo que se pide que hagan los alumnos uno mismo va recreando la visión de la obra.

5.- ¿Qué elementos considera que a los alumnos les gustan aplicar dentro de una actividad de aprendizaje?

A los estudiantes les agrada el diálogo para resolver conflictos y la utilización de varias habilidades que combinadas entre ellos potencialicen su eficacia.

6.- ¿Qué elementos utilizados en el diseño de actividades de aprendizaje han sido exitosos para su departamento?

Una experiencia de éxito fue llevar la literatura a las redes sociales como Facebook. El objetivo fue que los estudiantes analizaran y reflexionaran sobre diversos temas de la literatura para mostrar, por medio de redes sociales, la importancia de los mismos en nuestro mundo actual.

Con esto identifico que el uso de la plataforma del Facebook, como elemento o herramienta, garantizó que los estudiantes se sintieran cercanos a su vida cotidiana para realizar el proyecto.

7.- ¿Qué aspectos, por experiencia profesional, no recomendaría incluir en el diseño de actividades de aprendizaje para Literatura?

Considero que ningún aspecto puede eliminarse o considerarse poco apropiado. Su uso depende de situaciones muy concretas. Lo que realmente importa es que en cada clase sorprendamos al alumno por lo que tendrá que hacer y evitar con esto la rutina que siempre. En muchas ocasiones hasta lo más sencillo aplicado en el momento adecuado puede crear muchas expectativas.

8.- ¿Cuáles aspectos mejoraría usted en las actividades de aprendizaje que proporciona la materia de Literatura a través de la plataforma Blackboard?

El uso de foros de discusión ya que en muchas ocasiones realmente no se lleva acabo confrontación de ideas y argumentos. Generalmente los estudiantes suben su opinión pero no confrontan la suya con la de otros.

9.- ¿Cuáles aspectos cambiaría en las actividades de aprendizaje que proporciona la materia de Literatura a través de la plataforma Blackboard?

El uso de bb para actividades no es muy recurrente por lo que no tendría justificación para cambiar aspectos.

10.- ¿Qué elementos, considera como Directivo, que favorecen la creatividad en el diseño de actividades de aprendizaje?

Considero que los profesores debemos tener dos elementos importantes para favorecer la creatividad en el diseño de actividades:

- a) Conocimientos previos del alumno: Debemos partir del saber previo de los estudiantes para la construcción de nuevos saberes. Con esto, los estudiantes valorizan lo que saben y se dan cuenta que el conocimiento de va construyendo y puede llegar hasta donde ellos se lo planteen.**
- b) Búsqueda de conectores: La creatividad se logra por medio de la búsqueda de nuevas asociaciones. Por lo tanto, las actividades deben desarrollar el pensamiento analógico.**

Observaciones:

Anexo 7

Ejemplo de actividad sin los elementos del ambiente de aprendizaje, tecnología y redes sociales, propuestos en la estrategia:

Español y literatura comparada clásica

NOMBRES _____

INTRUCCIONES: En pareja y con la ayuda de tu libro “El infierno” localiza fragmentos donde sea evidente una figura literaria y especifícala.

Fragmento	Figura literaria	Justificación

Ejemplo de actividad con elementos propuestos en la estrategia.

Español y literatura comparada clásica

NOMBRES _____

INTRUCCIONES: A partir de esta tabla disponible en la plataforma de Blackboard, por equipos de cuatro que disponga de una computadora y mediante un grupo abierto en Facebook, colocar un mínimo de dos características por aspecto en cada una de las épocas estudiadas. Cada alumno deberá retroalimentar las características de otros compañeros y no solo darle LIKE (Me gusta)

	Grecia	Edad Media	Renacimiento
Cultural			
Político			
Religioso			
Filosófico			
Literario			

Con la tabla llena elegir tres aspectos por cada época que consideren que pueden formular una mejor sociedad actual. Colocar una frase que resuma su postura en el estado de Twitter y darle RT.

Ejemplo de rúbrica para aplicar en actividades mencionadas en el proyecto:

Rúbrica del Proyecto Leyendas de Puebla

Nombre del

alumno: _____

Aspectos	1	.75	.5	.25	0	Observaciones
Entrega el reporte de una cuartilla, máximo 2, con, al menos una fuente de información sobre una leyenda de Puebla en comparación con una leyenda de la Edad Media vista en el tema 3 del curso.						
El texto registra los puntos más importantes del material investigado, y les da una organización, no hay errores factuales ni imprecisiones.						
Las imágenes son claras, muestran una secuencia y						

<p>son útiles para explicar el mito. Cuentan con referencias tomadas de libros y artículos de internet.</p>						
<p>En un foro de Blackboard, se explica a sus compañeros la secuencia de la leyenda con claridad y precisión al hablar.</p>						
<p>Incluye al menos algún aspecto creativo en el manejo de su exposición o en las imágenes de su animación que evidencie el uso de tecnología.</p>						

Suma: _____