



VNiVERSiDAD D SALAMANCA

INTERNET EN EL AULA: UNA PROPUESTA METODOLÓGICA PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD

Trabajo de Fin de Máster

Máster en Profesor de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato,
Formación Profesional y Enseñanza de idiomas

Curso académico 2015/2016

Tutora: Carmen González Martín

Autor: Marcos Ramos Gómez

RESUMEN

El presente trabajo trata de establecer las directrices para la consecución de una metodología pedagógica que promueva el desarrollo de la creatividad a través de internet. Partiendo del análisis de la realidad acerca del uso que los alumnos de la Escuela de Arte y Superior de Conservación y Restauración de Salamanca hacen de internet en relación al proceso creativo, se plantea una metodología capaz de paliar los aspectos negativos identificados y que potencie otros tantos factores que quizá no hayan sido lo suficientemente impulsados hasta ahora, promoviendo una revisión de las formas tradicionales de enseñanza para dar paso a nuevas estrategias que promuevan la colaboración, la participación activa del estudiante y la interactividad.

Palabras clave: Educación, creatividad, internet, pedagogía.

ABSTRACT

The current study seeks to establish a guideline for the consecution of a pedagogic methodology that promotes the creativity development through the internet use. Taking the analysis of the students' situation at the Escuela de Arte y Superior de Conservación y Restauración de Salamanca and the ways they use the internet related to the creative process as a starting point, a methodology capable of both to put an end to the negative identified aspects and to promote another forgotten aspects until now is suggested, in order to bring new strategies to contribute to the collaboration, the active participation of the student and the interactivity.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	5
2. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	6
3. ECHANDO LA VISTA ATRÁS: RELACIONES ENTRE TELEVISIÓN, INTERNET Y CREATIVIDAD	7
3.1. Televisiónreatividad	7
3.2. Internet y creatividad	11
4. UNA PROPUESTA DE MEJORA PARA POTENCIAR EL USO DE INTERNET COMO ALIMENTADOR DE LOS PROCESOS CREATIVOS EN LAS ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS	16
4.1. Trabajo de campo: El uso de internet en los procesos creativos dentro y fuera del aula en los estudiantes de las escuelas de arte. Caso de estudio: Escuela de Arte y Superior de Conservación y Restauración de Salamanca	16
4.2. Análisis de los resultados	24
5. CONCLUSIONES DE LA INVESTIACIÓN	29
5.1. Conclusiones de la investigación. Propuesta metodológica	29
5.2. Decálogo de buenas prácticas para una metodología basada en internet	34
6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	36
7. ANEXOS	39

1. INTRODUCCIÓN

Hoy en día resulta complicado establecer una serie de directrices para la mejora de la educación sin entrar a tratar el desarrollo de la creatividad de los alumnos. Son muchos los autores que hasta ahora han escrito sobre ello haciendo referencia a las capacidades creativas como elemento indispensable para alcanzar el perfeccionamiento y el desarrollo integral de la persona, así como la necesidad de mantener un clima donde las capacidades creativas de todos sean alimentadas en vez de sofocadas (Rogers, 1991; Cerdá, 2002 ápod Franco y Justo, 2010, p. 6). Si creemos que el sentido de la educación es el de preparar al alumno en el desarrollo de sus capacidades para poder enfrentar su futuro, resulta imposible pensar en una educación separada del desarrollo de la creatividad.

Sin embargo, autores como Prieto, López y Ferrándiz (2003) creen que el entorno escolar actúa más como un obstáculo que impide la manifestación creativa del alumno, que obliga más a la aceptación de una serie de normas que a enseñar a ser crítico y analítico con la información planteada, que impide la espontaneidad y la flexibilidad, y que presiona hacia la obtención del éxito en vez de aprovechar el valor del fracaso.

Por eso es necesario que, ante el rápido proceso de cambio que vive actualmente la sociedad, se promuevan metodologías capaces de afrontar los nuevos retos, promoviendo la educación de ciudadanos creativos que sean capaces de adaptarse a la velocidad y multidisciplinariedad de los nuevos tiempos, para crear nuevos contenidos útiles y valiosos (Cemades, 2008). En esta línea Martínez-Otero (2005) piensa que el desarrollo de la creatividad responde a dos cuestiones principales: ayudar a cada persona en el despliegue de toda su potencialidad e impulsar el desarrollo social.

Bajo este planteamiento, la educación para el uso de internet resulta ineludible. Es necesario llevar a cabo metodologías en las que el uso de internet sea protagonista en el fomento de la creatividad del alumno, donde se experimenten todas sus potencialidades y que doten al alumno de las capacidades necesarias para desenvolverse en un medio que a pesar de todo puede resultar hostil.

2. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

El objetivo de este trabajo consiste en establecer una serie de directrices o propuesta metodológica que anime a la adopción de metodologías basadas en el uso de internet en la Escuela de Arte y Superior de Conservación y Restauración de Salamanca.

Para ello, se realizará un análisis de la literatura en torno a las relaciones entre televisión y creatividad primero¹ y sobre las relaciones entre internet y creatividad después; más adelante se realizará un análisis de la realidad en el centro del caso de estudio para determinar la situación actual que se vive en referencia al uso de internet y la creatividad de los alumnos y alumnas; y por último se redactará una propuesta metodológica que recoja las conclusiones obtenidas, finalizando con un breve decálogo.

¹ Aunque pueda parecer que el uso de la televisión como recurso pedagógico en el aula pueda alejarse un poco del tema tratado en la investigación, he optado por su introducción debido a la cantidad de investigaciones que hay al respecto, que superan con creces al número de estudios similares realizados sobre internet por la novedad del mismo. Sin embargo, como veremos más adelante, las diferencias entre medios no parecen indicar conclusiones muy disímiles, por lo que he considerado que estas investigaciones podrían apoyar de igual manera las conclusiones finales.

3. ECHANDO LA VISTA ATRÁS: RELACIONES ENTRE TELEVISIÓN, INTERNET Y CREATIVIDAD

3.1. TELEVISIÓN Y CREATIVIDAD

Han pasado ya casi cincuenta años desde que se crearan las primeras redes de internet allá por 1969 y sin embargo cada día se siguen aportando y descubriendo un sinfín de posibilidades nuevas gracias a su funcionamiento. En la educación, es difícil establecer una fecha exacta en la que las instituciones comenzaron a utilizar esta herramienta como recurso que potenciara la capacidad de los centros para educar a sus alumnos, pero lo que sí está claro es que aún sabemos muy poco, y la investigación al respecto avanza mucho más lenta que el ritmo al que evoluciona internet y el surgimiento de nuevas herramientas que se nutren de él. Por estas razones, he decidido comenzar esta investigación yendo un poco más atrás, hasta la televisión, que ya se situaba como la tecnología más consumida e influyente antes de que Arpanet (la primera red internet) comenzara su andadura.

Aquí, trataré de hacer un repaso por algunas de las investigaciones y reflexiones que se han llevado a cabo durante los últimos tiempos en búsqueda de las repercusiones que el uso de la televisión – o los contenidos que esta ofrece – genera en el desarrollo de la creatividad de niños y jóvenes de edad escolar. Estudios que a su vez han establecido importantes directrices en las normas de comportamiento y utilización de este tipo de recursos audiovisuales, ampliando de manera considerable la literatura para su correcta utilización.

Si nos remontamos a mediados de la época de los noventa podemos comprobar que existían ya algunos informes y textos en los que se refleja cierta inquietud por el análisis de los aspectos educativos de la televisión. El informe marco realizado por el Ministerio de Educación y Ciencia (MEC) (1994) venía recogiendo algunas de las consideraciones más importantes respecto al factor educativo de dicho medio. Entre otros aspectos, el documento recoge los resultados del informe final del grupo MEC-RTVE sobre radio y televisión educativa (1982) en el que se defiende la radio y la televisión como “agentes excepcionalmente eficaces para de educación y contraeducación” (Ministerio de

Educación y Ciencia, 1994, p. 10). En él, se recogen algunas de las directrices básicas a seguir para conseguir la mayor repercusión sobre el aprendizaje de los niños y niñas, destacando con especial relevancia la función del orientador, que deberá actuar como mediador entre emisor y receptor; sin olvidar que la explotación educativa de estos medios depende en gran medida de la preparación, sensibilidad y creatividad del mismo.

En el mismo documento se recoge el análisis del Proyecto Mercurio que comienza a desarrollarse en enero de 1987 y que tenía la finalidad de introducir el formato audiovisual en la enseñanza. En su primera convocatoria se llevó a cabo en 106 centros educativos y las principales líneas de acción consistían en la integración curricular del vídeo; la provisión de equipos y materiales audiovisuales; la producción de vídeos educativos; las dotaciones destinadas a los centros experimentales; y la formación del profesorado. A raíz de este programa, que tuvo continuidad hasta finales de los años ochenta, se pudieron recabar orientaciones relativas al diseño curricular y soluciones a algunos de los problemas generados durante el desarrollo, de tal forma que se dieron las condiciones necesarias para la incorporación de los medios audiovisuales en la confección del nuevo sistema educativo

En el mismo año de publicación del informe marco Ferrés (1994) y también más adelante Alonso Erausquin, Matilla y Vázquez Freire (1995) recogían algunas consideraciones acerca de las ventajas y desventajas de los recursos audiovisuales para el desarrollo de la creatividad. El primero observa el riesgo de dependencia como un factor negativo importante y perjudicial para el aprendizaje y el desarrollo de la creatividad, que puede llegar a afectar al niño para convertirlo en teleadicto, y que se manifiesta en la dificultad de concentración, aburrimiento, tensión nerviosa, comportamiento agresivo, obsesión consumista, impaciencia, trastornos de sueño y hábito de consumo negativos...Remarca especialmente algunos efectos negativos derivados de la larga exposición al medio, como son el bloqueo del ejercicio de la expresión verbal; el descenso de la interacción y de utilización del juego como recurso pedagógico; y el bloqueo de la capacidad reflexiva; todos ellos indispensables para la estimulación de la creatividad.

Sin embargo, ante la supuesta pasividad de la experiencia televisiva Ferrés pone en juego otros factores que hacen del visionado una experiencia favorecedora. No cree que ver la televisión sea una experiencia totalmente pasiva, pues la interpretación es selectiva. A pesar de la corta experiencia de cualquier niño el visionado de las imágenes siempre supondrá un juego de interacciones, “el niño construye la realidad atribuyendo significación a lo que ve, a partir de su experiencia, de sus filtros culturales, de sus códigos asumidos, de sus esquemas conceptuales” (p. 116). Además, ambos autores destacan especialmente la necesidad de la figura del educador, que es quien debe preparar el contexto en el que se consumirán los contenidos, para así realizar una correcta interpretación de los mismos. Por otro lado, ante el factor unidireccional, principal aspecto negativo del medio, destaca la necesidad de establecer un contexto de comunicación activa, bidireccional, en el que el adulto y el niño interactúen para poder aprovechar todas las potencialidades.

Por su parte, Erausquin et. al. (1995) y el resto de autores van un poco más allá, y detectan la necesidad de una crítica cultural abierta y siempre dispuesta a estimular nuevas modalidades de creación y expresión cultural. La escuela se convertiría así en un laboratorio crítico de la realidad social donde los educandos puedan construir su futuro de manera autónoma y reflexiva.

Años después, y también en España, Franco y Justo (2010) trabajaban en uno de los estudios que más se ajusta a las presentes líneas de investigación, y en el que trataron de comprobar la eficacia de un programa educativo para la estimulación de la creatividad en niños y niñas de Educación Infantil a través del programa Barrio Sésamo. El objetivo del trabajo era probar que es factible mejorar la creatividad gráfica y verbal en niños de último curso de educación infantil mediante la intervención de un programa psicoeducativo desarrollado a partir de capítulos de dicha serie infantil. Para ello, los autores diseñaron un programa de intervención en el que el grupo experimental realizaba varias actividades tendentes a desarrollar y estimular las capacidades creativas a partir del visionado de ocho capítulos de la serie.

Las actividades llevadas a cabo por el grupo experimental consistían en el visionado del capítulo de Barrio Sésamo correspondiente; la formulación de preguntas en relación al mismo, a los personajes, la temática, etc.; algunas

preguntas para desarrollar el pensamiento divergente; actividades expresivas y juegos; y la realización de un producto concreto. Los objetivos de estas actividades eran los de favorecer las tres dimensiones principales del pensamiento creativo verbal y gráfico (fluidez, flexibilidad y originalidad), mediante tres tipos de actividades diferentes: usos inusuales, supongamos que y mejora del objeto.

Mientras tanto, los alumnos del grupo de control también veían los mismos capítulos de la serie que vieron los niños del grupo experimental durante las mismas sesiones, pero no realizaron ningún tipo de actividad complementaria.

Por su parte, para la evaluación de los niveles de creatividad gráfica de los alumnos mediante la Batería Gráfica del Test de Pensamiento Creativo de Torrance (1974). Las actividades propuestas permitían la evaluación de tres de las características primordiales del pensamiento creativo: fluidez, flexibilidad y originalidad. Para la evaluación de los niveles de creatividad verbal se utilizó la Batería Verbal del mismo test, que de la misma manera evalúa tres características principales del relacionadas con la creatividad: fluidez, flexibilidad y originalidad.

Los resultados del estudio determinaron que se había producido un incremento en todas las variables del grupo experimental, especialmente en las variables de fluidez y originalidad verbal, y fluidez gráfica, cuyos incrementos oscilaron entre el 63 y el 33%. De esta manera, se confirmaba la hipótesis de partida de la investigación en la que los niños y niñas del grupo experimental incrementaron significativamente sus niveles de creatividad gráfica y verbal en comparación con los alumnos que formaban parte del grupo de control.

Sin embargo, todos estos trabajos tienen su origen en otro realizado varios años antes en norte américa, uno de los estudios más importantes de la época en dicho campo. Reiser, Tessmer y Phelps (1984) llevaron a cabo un experimento en el que probaban que el aprendizaje de los niños se implementaba a través de la serie de televisión infantil *Sesame Street* (Barrio Sésamo en español) cuando los adultos interactuaban con ellos haciendo preguntas y los niños respondían mientras veían el programa. En el experimento, los niños veían tres capítulos de la serie acompañados por un adulto, aunque en el grupo experimental se les

pedía a los niños que nombraran los números y las letras que aparecían en el programa. Los resultados indicaron que tres días después de ver el último programa los niños del grupo experimental eran más capaces de nombrar e identificar las letras y los números que habían visto.

De esta manera, el estudio evidencia que la orientación del adulto durante el consumo de la serie ayuda al niño a mantener la atención sobre los contenidos que aparecen. Los niños en condiciones experimentales eran más propensos a conservar un alto nivel de atención porque las interacciones del adulto estaban pensadas para dirigir su atención hacia los contenidos, mientras que los niños del grupo de control demostraron niveles de aprendizaje mucho más bajos. Quedaba así demostrada la importancia de la figura del orientador o mediador que guíe a niño durante el visionado del programa.

3.2. INTERNET Y CREATIVIDAD

La sociedad está cambiando, todos lo vemos y podemos apreciarlo, aunque solo sea en pequeños detalles. Cada vez más las tecnologías de la información y la comunicación (TIC's) –y entre ellas internet– forman parte de nuestro día a día. Los empleos se tecnifican, sustituyen a los trabajadores por máquinas, y muchas de las tareas cotidianas ahora las podemos realizar de una manera mucho más automática, digitalizada y online.

Ante una sociedad cada vez más tecnológica incluir las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la escuela deja de ser un desafío para convertirse en una necesidad. Actualmente supone una de las mayores preocupaciones para muchos de los interesados en la educación, dando lugar a importantes debates sobre su devenir, que abarcan las dimensiones pedagógica o política, así como económicas y culturales (UNESCO, 1996).

La inclusión de las TIC's en las aulas también fue asumida por países de la Unión Europea durante el Consejo Europeo celebrado en Estocolmo en marzo del año 2001, que se materializaría como el Plan de Acción eEurope 2002 (y posteriormente eEurope 2005) de cara a ser la economía más competitiva del mundo. El objetivo era facilitar a todos los ciudadanos el acceso a las nuevas

tecnologías con el fin de la alfabetización digital para ser convertidos en ciudadanos capaces de competir con el resto de potencias mundiales.

Sin embargo, el daño o beneficio de la aplicación de internet y las TIC's a la educación no está nada claro. Son muchos los autores que ensanchan la literatura al respecto día tras día y muy pocos los esfuerzos que se dedican a investigar los verdaderos efectos. La inclusión de internet y las Tecnologías de la Información y la Comunicación se convierte así en un mantra que nos repetimos sin tener demasiada información sobre ello.

Entre los pocos trabajos que ahondan en el conocimiento de estas cuestiones podemos encontrar un estudio de Wenglinsky (1998), que ha sido uno de los más importantes de su campo. Aquí el autor investiga las relaciones entre el uso del ordenador y el rendimiento académico de los estudiantes de cuarto y octavo grado de la enseñanza norteamericana en la asignatura de matemáticas, recogiendo una muestra de en torno a 6.000 y 7.000 alumnos por cada uno de los cursos. En los test realizados se pretendía encontrar respuesta a diversos factores como el número de horas de uso del ordenador, el modo de uso dentro y fuera del aula, las tareas realizadas, cuántos ordenadores tiene el alumno en casa, etc.

Entre los resultados, se puede apreciar que un mayor número de horas de uso no genera mayores logros, estos están más influidos por cómo se usa el ordenador; al contrario, muchas horas de uso pueden llegar a ser contraproducentes. De igual manera, los alumnos tienden a tener mejores logros cuanto mejor es la formación del profesor acerca del uso de ordenadores. Esto estaría relacionado con el siguiente punto, y es que los alumnos de octavo grado que usan el ordenador en casa suelen alcanzar mayores logros académicos en comparación con los alumnos de cuarto grado que también lo usan. Como aclara el autor, esto podría deberse a que los alumnos más mayores tienen más capacidades para hacer un buen uso de la tecnología, aunque solo son posibles interpretaciones. Por otro lado, el estudio también concluye que el uso del ordenador da mejores resultados en actividades de alto orden de pensamiento – grupo en el que podríamos incluir los ejercicios creativos–, al menos en la asignatura de matemáticas. Sin embargo, el estudio no aclara qué tipo de software o aplicaciones son más recomendables para estas tareas. Otro de los

aspectos negativos del estudio es que tan solo mide el logro académico en un solo punto temporal; si se midiera la evolución del estudiante a través de un período de tiempo se podrían obtener datos más aclaratorios sobre el efecto de las tecnologías.

En conclusión, los resultados del estudio dictaminaron que las mayores desigualdades se producían no en el tiempo en que se usa el ordenador, sino en la forma de utilizarlo. Lo que demuestra que el ordenador por sí solo no puede generar un gran cambio, pero sí puede ser una herramienta de gran ayuda para la mejora de la eficiencia de los alumnos. La tecnología puede marcar la diferencia, pero depende del uso que se le dé. Sin embargo, como se puede apreciar, muchos aspectos quedan sin aclarar y otros tantos se dejan en manos de posibles interpretaciones.

De igual manera podemos encontrar otros estudios cuyos resultados parecen bastante coincidentes con el anterior. Un trabajo de Angrist y Lavi (2002) en el que analizan los resultados de un programa en el que se instalaron ordenadores en diferentes escuelas de Israel no mostraba mejoría en las evaluaciones de los alumnos al finalizar el programa. Sin embargo, los autores reconocen poder realizar una mejoría en la preparación de los profesores para el uso del ordenador. Además, el período de un año en el que se desarrolló el proyecto podría no ser suficiente tiempo como para ver alguna mejoría.

O este otro estudio que Fuch y Wossmann (2004) realizaron dos años después en el que buscaban relaciones entre el rendimiento académico y la tenencia y uso de ordenadores tanto en las escuelas como en la casa de cada alumno. También demostraron que la mera posesión de un ordenador no es suficiente para ver un incremento de los logros académicos y, sin embargo, sí puede verse una notable mejoría cuando el uso que se hace del mismo es el adecuado. Además, encontraron que demasiadas horas de utilización en la escuela podría ser negativo para el rendimiento.

En contraposición, autores como Resnick et. al. (2005) destacan la capacidad colaborativa que fomentan las herramientas web entre sus usuarios, provocando un intercambio abierto de la información. Esto incidiría en la creación de nuevas conexiones, generando los entornos idóneos para la ampliar los marcos de

exploración sobre una temática determinada, elementos que para estos autores serían indispensables para el desarrollo de la creatividad.

Por otro lado, habría que destacar que las estrategias que estimulan en el alumno nuevas formas de explorar, reflexionar y crear permiten el desarrollo de nuevas acciones mentales que son componentes necesarios de la actividad creadora (Klimenko, 2008). Dadas sus posibilidades, internet podría convertirse un recurso indispensable para fomentar este tipo de estrategias. Aunque no consiste solo en la puesta en práctica de este tipo de recursos didácticos que fomentan la creatividad, sino en crear las atmósferas educativas favorecedoras de este fin.

Como se puede comprobar, las investigaciones realizadas han sido escasas y poco concluyentes. Nos dicen que el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación son un poderoso instrumento y un buen medio para desarrollar las capacidades de los alumnos, pero no solucionan nada por sí mismas, y menos si no se saben manejar adecuadamente. Además, la mayoría de los estudios encontrados se centran en un solo área de estudio, o en una sola asignatura del currículo, y pocas veces hacen referencias expresas al uso de internet o al desarrollo de la creatividad.

Quedan muchas respuestas por hallar, necesitamos conocer mejor qué es positivo de las TIC's e internet, para qué es útil, cómo debemos usarlo, cómo, con quién, cuánto tiempo, y qué factores pueden obstaculizar o facilitar el proceso de integración de la tecnología como instrumento pedagógico en la educación (Aliaga, Orellana y Suárez, 2004). Según el *Center for Applied Research in Technology* (CARET), que revisa una parte importante de la investigación publicada, encontramos que menos del 20% de los estudios analizados aportan datos que permitan sacar conclusiones prácticas para mejorar la integración de la tecnología en los centros escolares (Cradler, 2003).

También parece necesaria una mayor investigación acerca de la influencia de internet –eje vertebral de las TIC's– en el desarrollo de la educación, así como como su influencia en el desarrollo de la creatividad (Ardaiz-Villanueva, Nicuesa, Brene, Sanz de Acedo, y Sanz de Acedo, 2011). Shneiderman (2007) también destaca la necesidad de realizar más investigaciones sobre el impacto de las

aplicaciones informáticas sobre el pensamiento creativo, y por su parte, Resnick et. al. (2005) cree que el modo de medir si una herramienta fomenta el pensamiento creativo es todavía una cuestión abierta.

4. UNA PROPUESTA DE MEJORA PARA POTENCIAR EL USO DE INTERNET COMO ALIMENTADOR DE LOS PROCESOS CREATIVOS EN LAS ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS

4.1. TRABAJO DE CAMPO: EL USO DE INTERNET EN LOS PROCESOS CREATIVOS DENTRO Y FUERA DEL AULA EN LOS ESTUDIANTES DE LAS ESCUELAS DE ARTE. CASO DE ESTUDIO: ESCUELA DE ARTE Y SUPERIOR DE CONSERVACIÓN Y RESTAURACIÓN DE SALAMANCA

Como hemos podido comprobar, la inclusión de internet en las aulas es aún un terreno de arenas movedizas; su introducción no implica necesariamente una mejoría y se vuelve imprescindible su vinculación a una serie de estrategias generales que den sentido a la metodología que se llevará a cabo. En este contexto, resulta indispensable la realización de un buen análisis de la realidad que nos aporte los conocimientos suficientes sobre la situación de estudiantes y profesores respecto a dicha herramienta, estudiando sus modos de utilización, el número de horas que se utiliza, o los niveles de dominio que tienen sobre ello. Esto ayudará en primer lugar a identificar los fallos o los aspectos sobre los que se deberán realizar especialmente las futuras intervenciones, educando para su desaparición. Por otro lado, un correcto análisis de la realidad servirá de apoyo y guía para el planteamiento de unas estrategias generales que den sentido al trabajo a desarrollar, estableciendo unos objetivos y metodologías claras y precisas, que además estarán adaptadas a las características de los alumnos y alumnas, así como a sus realidades respecto al uso de internet. Y, por último, el análisis de la realidad permitirá realizar intervenciones adecuadas y llevar a cabo unos ejercicios educativos capaces de corregir cualquier tipo de conducta mejorable, ayudando al alumno en su progresión personal.

Objetivos

El objetivo general que se establece en esta investigación es el de la realización de un análisis de la realidad que pretenda esclarecer el uso que tanto alumnos como profesores hacen de internet en el contexto de la Escuela de Arte y Superior de Conservación y Restauración de Salamanca.

De igual manera, se establecen una serie de objetivos específicos, que son los siguientes:

- Identificar patrones de comportamiento entre los alumnos respecto al uso de internet fuera del ámbito escolar.
- Identificar patrones de comportamiento entre los alumnos respecto al uso de internet dentro y fuera del horario escolar en relación con el proceso creativo.
- Identificar patrones de uso de internet en las metodologías educativas de los profesores de asignaturas artísticas.

Diseño del cuestionario

Tras la revisión de los estudios comentados en el primer capítulo de este trabajo (Franco y Justo, 2010; Reiser, Tessmer y Phelps, 1984; Wenglinsky, 1998; Angrist y Lavi, 2002; Fuch y Wossmann, 2004; etc.) se ha procedido a elaborar un cuestionario que siga algunas de las directrices anteriormente planteadas.

La finalidad de esta investigación será meramente descriptiva, puesto que tan solo trata de explicar los comportamientos respecto al uso de internet y el proceso creativo. Se trata de aclarar el modo y las tareas en las que los alumnos utilizan internet en sus casas y en su tiempo libre, así como el uso que se hace de él dentro del proceso de creativo o del desarrollo de un trabajo artístico, tanto dentro como fuera del aula. Y de igual manera, estudiar el uso que los profesores hacen de esta herramienta en sus sesiones para así poder establecer una serie de propuestas de mejora y posibles intervenciones que ayuden a enriquecer las metodologías utilizadas en el aula.

Sin embargo, no se ha planteado realizar una intervención puesto que no se dispone de las condiciones necesarias por la falta de medios y tiempo necesario.

Las conclusiones de la investigación funcionarán a modo de guía o como un decálogo que los docentes podrán consultar para la mejora de sus destrezas y los recursos con los que intervienen en el aula, así como un documento en el que conocer las características del conjunto de alumnos inscritos en el centro estudiado, diferenciados por sexo, edad, estudios cursados, y otros subgrupos.

El procedimiento a seguir para el desarrollo de la investigación será el siguiente: se comenzará por la selección de sujetos (entre los que encontraremos alumnos y profesores del centro), después se llevará a cabo el análisis de la realidad mediante los cuestionarios, más adelante se establecerán los diferentes grupos observados en función de varios criterios (edad, estudios cursados, dispositivo más utilizado, etc.), y por último se compararán los resultados obtenidos entre los diferentes grupos para la obtención de conclusiones.

Por último, cabe destacar que la presente investigación solo tiene validez sobre la muestra encuestada, de tal forma que los datos, así como las conclusiones obtenidas, responderán solo ante las características del grupo de alumnos y profesores del centro encuestado. Esta tendría validez externa poblacional si la muestra fuera mucho mayor y más variada, pero al tener que atenernos a la muestra real no podremos generalizar a otros sujetos en las conclusiones obtenidas.

Muestra

La muestra recogida está formada por alumnos y profesores de la Escuela de Arte y Superior de Conservación y Restauración de Salamanca. Es la única escuela de arte de la provincia de Salamanca y aunque la mayoría de alumnos provienen de la capital, alguno también acude desde fuera. Además, la edad de los sujetos encuestados puede variar notablemente.

La selección de los sujetos en este caso se ha realizado de modo aleatorio, invitando a todo aquél que quiera a participar en el estudio de manera anónima y voluntaria, siempre que éste tuviera conexión con el centro del caso de estudio. La muestra obtenida por medio de los cuestionarios ha sido de 90 alumnos y se han realizado también entrevistas a 4 profesores.

Entre los alumnos encuestados podremos encontrar algunos cursando bachillerato de arte, así como diferentes ciclos formativos de grado medio y superior, y estudios superiores de conservación y restauración. Por su parte, los profesores entrevistados imparten diferentes asignaturas artísticas tanto en bachillerato como en los diferentes ciclos formativos y estudios superiores.

Dado que la muestra solo se recoge en individuos provenientes de un solo centro, ésta solo será representativa para la obtención de conclusiones respecto a las características de los alumnos de dicho centro, y no podrán realizarse generalizaciones a otros sujetos.

Instrumentos de medida

Para el análisis de la realidad de los comportamientos de los estudiantes realizaremos un cuestionario semiestructurado que consta de dieciséis preguntas (Ver *Anexo 1*), algunas de ellas cerradas, apuntadas u otras que permiten a los sujetos desarrollar su respuesta brevemente. De esta manera, el cuestionario se configura de las siguientes partes, todas ellas de medición cuantitativa:

- Datos generales.
- Uso general de internet.
- Uso de internet en relación con el proceso creativo.
- Opinión sobre temas relacionado con internet y la creatividad.

En el primer bloque se recoge información general de los encuestados, como sexo, edad, estudios que cursa dentro de la oferta educativa del centro, etc. En el segundo bloque las preguntas están relacionadas con el uso que el individuo hace de internet en general, como cuántas horas lo utiliza, el dispositivo al que más recurre para su utilización o los contenidos que consume. El tercer bloque trata de hallar los modos de uso de internet en relación al proceso creativo, preguntando por el dispositivo más utilizado, su uso en casa o en el aula, el modo de uso, etc. Por último, el cuarto bloque plantea preguntas de opinión acerca de la creatividad de las propias producciones del encuestado y las relaciones entre internet y creatividad.

Por otro lado, para el análisis de la realidad del profesorado se ha optado por diseñar una entrevista personal que recoja información de manera cualitativa (Ver Anexo 2). Ésta cuenta con una batería de catorce preguntas que se van complementando con otras que puedan surgir durante la entrevista. También se divide en cuatro apartados:

- Información general sobre el entrevistado.
- Uso general de internet.
- Uso de internet como recurso metodológico en las asignaturas que imparte.
- Opiniones acerca de las relaciones entre internet y creatividad.

En el primer bloque aparecen preguntas para obtener información general del encuestado, como sexo, edad, asignaturas que imparte en el centro, etc. El segundo bloque estaría formado por preguntas de carácter general acerca del uso de internet, como horas de utilización al día, dispositivo más utilizado o tareas para las que se utiliza. El tercer bloque está compuesto por preguntas sobre el uso que el profesor hace de internet como herramienta metodológica en sus clases en relación con el desarrollo de la creatividad, como la asiduidad con la que lo utiliza, los fines del mismo... Por último, el cuarto bloque trata de hallar las opiniones personales del profesor acerca de la relación entre internet y la creatividad, si es positivo o no, etc.

Obtención de datos

Una vez recogidos los cuestionarios cumplimentados por los alumnos y alumnas, estos son los datos obtenidos de manera estadística:

Cuestionario para alumnos:

- Pregunta 1: Sexo:
 - Hombre: 43,3%
 - Mujer: 56,7%

- Pregunta 2: Edad:
 - 16: 13,3%
 - 21: 6,7%

- 17: 24,4%
 - 18: 25,6%
 - 19: 17,8%
 - 20: 5,6%
 - 22: 1,1%
 - 23: 2,2%
 - 25: 2,2%
 - Más de 30: 1,1%
- Pregunta 3: ¿Qué estudios cursas actualmente dentro de la oferta educativa de la Escuela de Artes y Superior de Conservación y Restauración de Salamanca?
- Bachillerato modalidad de Arte: 94,4%
 - C. F. Gráfica publicitaria: 5,6%
- Pregunta 4: ¿Tienes conexión a internet en casa?
- Sí: 98,9%
 - No: 1,1%
- Pregunta 5: ¿Cuántas horas al día utilizas internet?
- 1: 2,2%
 - 2: 13,3%
 - 3: 11,1%
 - 4: 12,2%
 - 5: 8,9%
 - 6: 4,4%
 - 7: 3,3%
 - 8: 8,9%
 - 9: 4,4%
 - 10: 4,4%
 - 12: 10%
 - 15: 2,2%
 - 16: 3,3%
 - Todo el día: 11,1%
- Pregunta 6: ¿Cuál es el dispositivo que más utilizas para conectarte a internet?
- Teléfono móvil: 82,2%
 - Ordenador: 15,6%
- Pregunta 7: ¿Para qué utilizas internet normalmente?
- Ver series/películas: 63,3%
 - Redes sociales: 82,2%
 - Comunicarte con otras personas: 61,1%

- Estudiar: 48,9%
 - Colaborar con otras personas: 13,3%
 - Jugar videojuegos: 25,7%
 - Otro: 7,8%
- Pregunta 8: ¿Utilizas internet para realizar trabajos artísticos en casa?
- Nunca: 8,9%
 - Algunas veces: 54,4%
 - Casi siempre: 26,7%
 - Siempre: 10%
- Pregunta 9: ¿Utilizas internet para realizar trabajos artísticos en el aula?
- Nunca: 21,1%
 - Algunas veces: 66,7%
 - Casi siempre: 4,4%
 - Siempre: 7,8%
- Pregunta 10: ¿Cuántas horas al día utilizas internet para realizar trabajos artísticos?
- | | |
|------------------|------------|
| • Ninguna: 12,2% | • 4: 1,1% |
| • 1: 47,8% | • 5: 4,4% |
| • 2: 23,3% | • 6: 2,2 % |
| • 3: 8,9% | |
- Pregunta 11: ¿Qué dispositivo utilizas para ello?
- Ninguno: 8,9%
 - Teléfono móvil: 40%
 - Ordenador: 47,8%
 - Tablet: 3,3%
- Pregunta 12: ¿Para qué utilizas internet cuando realizas trabajos artísticos?
- No utilizas para internet para ello: 7,8%

- Buscar inspiración: 57,8%
 - Conocer técnicas nuevas: 35,6%
 - Descubrir artistas: 34,4%
 - Tomar imágenes de referencia: 68,9%
 - Para comunicarte: 6,7%
 - Para realizar algún tipo de colaboración: 2,2%
- Pregunta 13: ¿Utilizas algún programa o herramienta online en el desarrollo de tus trabajos artísticos?
- No: 42,3%
 - Sí: 57,7 entre los que destacan herramientas como bancos de imágenes, Behance, Pinterest, Instagram, y otros editores de imagen, música y vídeo en descarga como el pack Adobe, Gimp, Topdesign, Paint, 1 2 3 Design, Paint Tool Sai, Sony Vegas, Notepad, Action Mirillis, Fraps o Paint.net.
- Pregunta 14: ¿Crees que el uso de internet hace que tus trabajos artísticos sean más creativos?
- Sí: 77,8%
 - No: 18.9%
 - No uso internet para ello: 3,3%
- Pregunta 15: ¿Consideras que tus trabajos artísticos son creativos?
- Sí: 63,3%
 - No: 2,2%
 - No sé: 34,4%
- Pregunta 16: ¿Crees que el uso de internet es positivo o negativo para el desarrollo de la creatividad?
- Positivo: 83,3%
 - Negativo: 16,7%

4.2. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

Como se puede comprobar, ha habido una baja participación de alumnos provenientes de ciclos formativos y estudios superiores, lo que hace que el estudio solo sea fiable para el análisis de la realidad de la situación de los alumnos de primero y segundo de bachillerato. Una mayor participación de los primeros podría haber aportado nuevas informaciones sobre el uso que unos y otros hacen de internet, para sí poder establecer diferencias en los comportamientos en función de la edad, por ejemplo.

En cuanto al número de horas de uso que los alumnos hacen de internet en general, podemos ver una amplia variedad de resultados. La mitad de los encuestados realizaría un consumo de entre una y seis horas al día, mientras que la otra mitad utiliza internet entre siete y las veinticuatro horas del día. La media diaria rondaría en unas ocho horas. En este caso, es posible que la ambigüedad de la pregunta haya generado tanta disparidad en las respuestas, pues por uso de internet podría entenderse un uso activo de la herramienta, como el hecho de realizar búsquedas o trabajos, o un uso pasivo de la misma, como podría ser tener la conexión de datos móviles activada las veinticuatro horas del día. Para poder obtener una respuesta más acertada la pregunta debería plantearse de una manera más específica, ajustándose al tipo de uso que se quiera investigar.

La investigación también concluye que casi la totalidad de los estudiantes ha utilizado internet para realizar trabajos artísticos en casa en alguna ocasión. El grupo predominante, que es de más de la mitad del total, utiliza internet algunas veces, mientras que un cuarto del total lo utiliza casi siempre. Si miramos los resultados acerca del uso de internet dentro del aula encontraremos resultados parecidos, aunque con una importante diferencia, pues en este caso el número de alumnos que nunca utiliza internet duplica el número de alumnos que nunca utilizan internet en casa (Gráfico 1). También podemos apreciar cómo el número de alumnos que utiliza internet “algunas veces” en este caso es más elevado que en la pregunta anterior. Sin embargo, la respuesta “casi siempre” cae drásticamente, y se reduce cinco veces su porcentaje de respuesta. Esto indicaría que el número de veces que se utiliza internet dentro del aula es mucho menor que su utilización en casa.

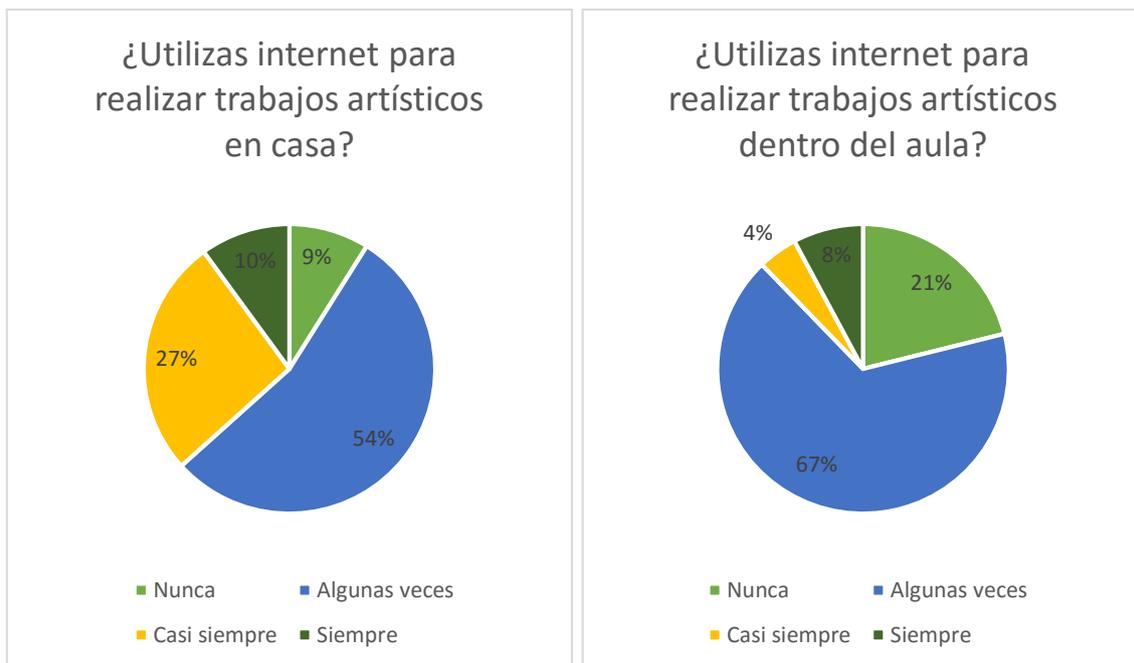


Gráfico 1: Comparativa entre la frecuencia de uso de internet durante la realización de trabajos artísticos dentro y fuera del aula.

Sin embargo, esta pregunta no resuelve una incógnita importante, y es si los alumnos utilizan internet dentro del aula por voluntad propia o por orden del profesor. Es decir, que no podemos saber si la elección del uso de internet dentro del aula nace de la voluntad del alumno (con permiso del profesor o sin él), o si la iniciativa proviene del profesor y el uso que se ha hecho de la herramienta ha estado supervisado y forma parte de la metodología educativa.

Por otro lado, el estudio también señala que casi la mitad de los alumnos utiliza internet para la realización de trabajos artísticos durante una hora aproximadamente, mientras que un cuarto de los participantes recurre a él durante dos horas. Esto nos indica que el consumo de internet que se hace durante esta tarea no es excesivamente elevado. Si lo comparamos con el número de horas medio que los alumnos dedican a internet a nivel general en un día estaríamos hablando de que aproximadamente un cuarto o menos de esa media de ocho horas antes comentada lo destinan a actividades artísticas.

Aunque a nivel general el teléfono móvil es el medio más utilizado para conectarse a internet, también vemos una importante presencia del mismo cuando la tarea a realizar es un trabajo artístico (Gráfico 2). El uso del ordenador

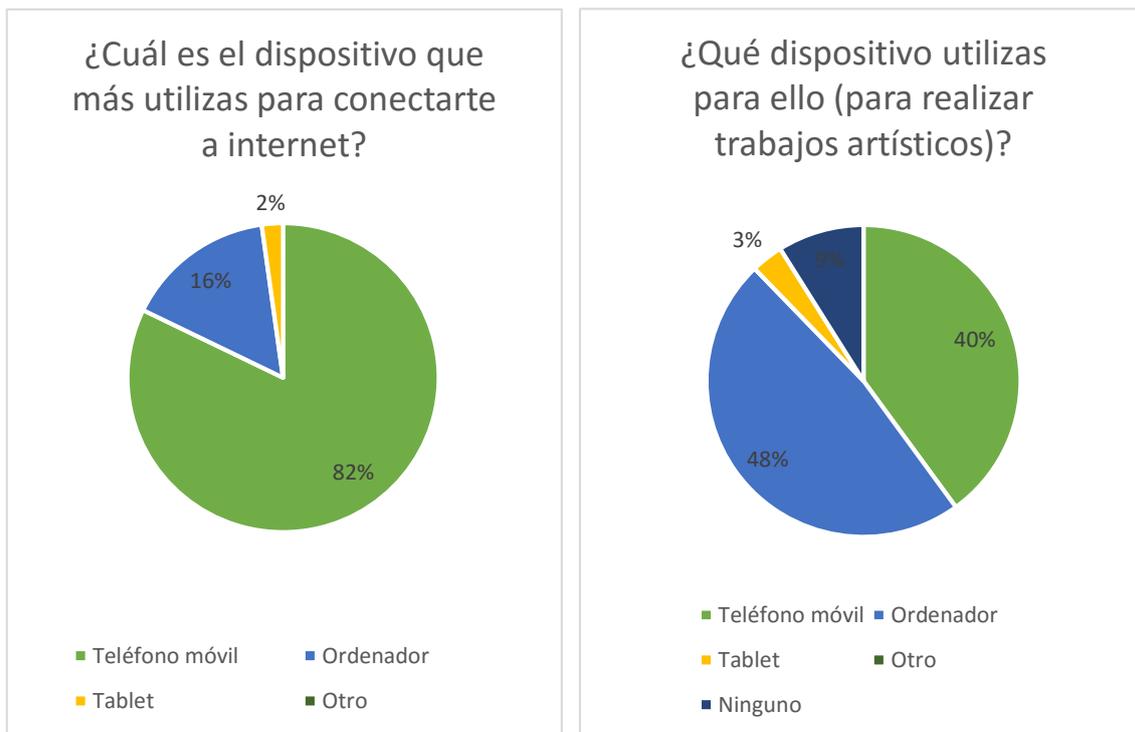


Gráfico 2: Comparativa entre dispositivos utilizados para conectarse a internet de manera general y para la realización de trabajos artísticos.

y del teléfono móvil se sitúan casi a la par cuando se trata de realizar trabajos artísticos, aunque el número de alumnos que prefieren el uso del ordenador es ligeramente mayor. Esto podría indicar un cambio generacional en los modos de comportamiento frente a las nuevas tecnologías, pues ahora parece que los jóvenes son capaces de adaptar sus tareas a cualquier dispositivo móvil, rechazando la comodidad que hasta ahora se viene atribuyendo a los ordenadores (Ver entrevista 2) por la disponibilidad o facilidad de alcance al teléfono móvil. A nivel pedagógico, esto podría facilitar el uso de las nuevas tecnologías, y con ellas internet, como medio para el desarrollo de la creatividad en las sesiones educativas. Como vemos, hoy en día la presencia de ordenadores en las clases podría no ser tan necesaria como hasta ahora, y la realización de muchas de las tareas que destinamos a este medio hoy podrían verse destinadas a realizarse a través de los teléfonos móviles, que todo alumno posee. Como siempre, la realización o no de este cambio dependería de la tarea en sí y de su viabilidad para realizarla en un dispositivo u otro, pero el hallazgo parece indicar que la recepción del alumno al cambio no tiene por qué ser negativa.

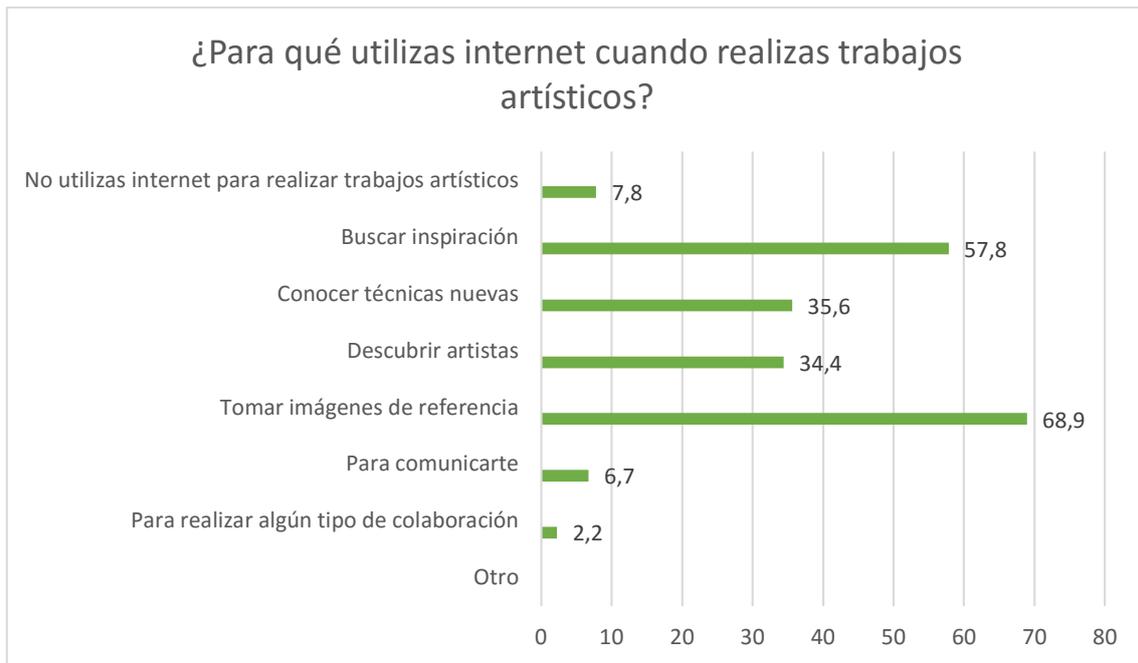


Gráfico 3: ¿Para qué utilizas internet cuando realizas trabajos artísticos?

Los resultados del estudio también sugieren que las actividades a las que más se recurre durante el uso de internet para trabajos artísticos son la búsqueda de inspiración y la búsqueda de imágenes de referencia (Gráfico 3). Esto podría estar relacionado con la aparición de trabajos copiados o muy similares a otros de diferentes artistas (Ver entrevista 2). Por ello, se hace necesaria una especial atención para la educación en estas actividades, que podrían ser las que más dificultan el desarrollo de la creatividad del alumnado. En contraposición, también vemos cierto porcentaje de alumnos que invierten cierto tiempo en actividades como el aprendizaje de técnicas nuevas y el descubrimiento de artistas, lo que podría indicar que algo más de un cuarto de los estudiantes tiene cierto interés por la autoformación, elemento indispensable en la educación de hoy en día.

En uno de sus textos Sancho (1998) nos habla de tres grupos para la clasificación de aplicaciones en función de sus utilidades: aplicaciones que se utilizan como instrumento de búsqueda y distribución de la información, entre las que podríamos incluir buscadores, webs, etc.; aplicaciones utilizadas como recurso educativo, entre los que podríamos incluir vídeos, revistas, animaciones, etc. Que podrían motivar y enriquecer el aprendizaje; y las utilizadas como instrumento de comunicación, aplicaciones destinadas al intercambio de comunicación, colaboración, etc.

Si relacionamos los datos obtenidos en las encuestas con la anterior clasificación vemos que actualmente algunos grupos de aplicaciones son más utilizados que otros. Por ejemplo, dentro del primer grupo de aplicaciones, dedicadas a la búsqueda y distribución de información, ubicaríamos la búsqueda de inspiración y la búsqueda de técnicas nuevas por las que se ha preguntado en la encuesta, actividades que los alumnos realizan en segunda y tercera posición respectivamente en orden de frecuencia. Si atendemos al segundo grupo de aplicaciones, como son los recursos educativos, y entre los que podríamos incluir el descubrimiento de nuevos artistas y la toma de imágenes de referencia, vemos que estos se consumen de manera similar a las actividades del punto anterior, y se sitúan en cuarto y primer lugar respectivamente en el orden de frecuencia con que se realizan. Sin embargo, si observamos los últimos dos ítems, dedicados a la comunicación y la colaboración, y que podríamos incluir en el tercer grupo de la clasificación de Sancho, vemos cómo la frecuencia de realización de estas actividades decae hasta rozar casi el cero.

También podemos ver que más de la mitad de los estudiantes utilizan alguna herramienta relacionada directa o indirectamente con internet. Lo que no podemos saber es si esta demanda está influenciada por los contenidos trabajados en las asignaturas cursadas o proviene de iniciativas propias de los alumnos. En cualquier caso, sería necesario que desde el planteamiento de las asignaturas pudieran trabajarse estos contenidos.

5. CONCLUSIONES DE LA INVESTIGACIÓN

5.1. CONCLUSIONES DE LA INVESTIGACIÓN. PROPUESTA METODOLÓGICA

Uno de los principales aspectos que debemos tener en cuenta a la hora de desarrollar cualquier tipo de metodología para el desarrollo de la creatividad es la imposibilidad de traspasar los límites culturales a los que estamos sometidos. La creatividad no es algo innato, se puede fomentar y desarrollar mediante ejercicios y dinámicas, pero siempre estará condicionada por las construcciones sociales. La televisión –al igual que internet– contribuye de forma activa a la reproducción sociocultural, favoreciendo que las audiencias reproduzcan las formas culturales apropiadas, que son construcciones de un determinado lugar y contexto histórico (Woollacott, 1982 ápod. Orozco, 1991).

Sin embargo, de la misma manera que estos medios reproducen significados creados a conciencia, las audiencias no solo hacen una mera reproducción, sino que mediante el análisis realizan una verdadera producción de contenidos, aunque dentro de los límites y condicionamientos socioculturales de acuerdo con su situación y contexto (Orozco, 1991). Lo verdaderamente difícil, será traspasar estos límites.

Será necesario, por tanto, revisar las opiniones y el discurso de los contenidos con los que se trabaje, pues estos influirán en la opinión que los estudiantes formarán sobre la realidad social. Dice Ferrés (1994), que “todo lo que no se aprende por experiencia directa se aprende por sumisión a una autoridad o por imitación de modelo atractivos” (p. 77). Internet no siempre ofrece una experiencia directa, pero supone una autoridad y es atractivo. Al igual que la televisión, no ofrece siempre contenido objetivo, y su influencia afecta sobre todo a los estereotipos que atañen a roles sexuales, raciales, profesionales o sociales, especialmente en los sectores más vulnerables: el infantil y juvenil.

Como hemos visto anteriormente es importante enfatizar que internet por sí solo no garantiza una innovación y seguramente no ayude en la mejora de las capacidades de los alumnos. Al igual que otros recursos tecnológicos internet

depende de un proyecto estructurado y coherente, con unos objetivos bien definidos, y que conduzcan el aprendizaje hacia el desarrollo del espíritu crítico y las habilidades creativas. Un proyecto a nivel de centro, alimentado por los profesores del consejo escolar y adaptado a las características de las diferentes asignaturas y grupos, donde internet se utilice como medio y como contexto de aprendizaje.

En este sentido, la riqueza de la metodología depende del uso que se haga de internet, que hasta ahora se ha venido utilizando mayoritariamente como un medio para generar productos. Dar el paso hacia un uso de la red como contexto de aprendizaje podría mejorar la calidad de la educación, posibilitando el multilinguaje (visual, sonoro y verbal), que también puede ser multisensorial. La ventaja estribaría en el proceso de análisis del lenguaje; mientras el lenguaje verbal tiende a ser lineal y temporal, donde las palabras se retienen hasta situarlas en contexto, el lenguaje en internet es icónico y no lineal, lo que permite realizar nuevas asociaciones que generen patrones alternativos de asociación (Céspedes, 2004). Esta combinación de lenguajes podría facilitar el aprendizaje, ayudando al alumnado a fomentar su potencial para integrar todo tipo de lenguaje y significados, ayudando en la creación de otros nuevos.

Otro factor importante a considerar es que a través del uso de internet el alumno dispone de una ingente cantidad de conocimiento de muy variada índole que puede inhibir la creatividad al dificultar parte de los procesos del pensamiento creativo por no conseguir alcanzar toda la información necesaria (Csikszentmihalyi, 1997 ápod Cebrián, D., 2011). Además, esto también podría provocar un auge de la distracción y la pereza, pues la red facilita considerablemente las tareas permitiendo a los alumnos trabajar a un bajo nivel de esfuerzo (Hevner y Cahtterjee, 2010 ápod Cebrián, D., 2011). Sin embargo, en el contexto de la Escuela de Arte y Superior de Conservación y Restauración de Salamanca esto no parece ser un problema; aunque las horas que se destinan diariamente a internet son elevadas, su número disminuye mucho cuando la actividad a desarrollar es parte de algún trabajo artístico. De igual manera, la mayoría del alumnado parece estar dispuesto de manera voluntaria a trabajar con internet, por lo que podríamos entender que les resulta una herramienta atractiva.

En cualquier caso, la función del profesor será la de velar para evitar todos estos inconvenientes. Para ello y en primer lugar, el profesorado deberá tener la formación pedagógica necesaria como para desarrollar sus funciones en este nuevo contexto. No es necesario tan solo conocer el funcionamiento del ordenador e internet, o saber manejar la máquina y la herramienta, sino dotar al profesorado de las habilidades necesarias para desarrollar actividades de aprendizaje adaptadas a la estrategia didáctica y los contenidos, y que estos sean capaces de evaluar los procesos evolutivos del alumnado. Una adecuada formación o autoformación, constante y profunda, podría mejorar la situación en este sentido.

En segundo lugar, el profesor será el encargado de crear las posibilidades que deriven en el aprendizaje del alumno, creando los contextos y situaciones de aprendizaje que promuevan en el alumno una nueva forma de pensar, de buscar y seleccionar la información, aportando nuevos significados y relaciones en función de los intereses, y motivando la curiosidad y el intercambio. Educar en la sociedad de la información no significa entrenar al alumnado a utilizar las máquinas, sino educar en el fomento de las competencias que permitan la creación de nuevos conocimientos y tomar las decisiones adecuadas, es decir, aprender a aprender. Esto requiere un cambio en las funciones tradicionales del docente; las enseñanzas del profesor quedan relegadas a un segundo plano frente al papel autónomo del estudiante, que deberá realizar un aprendizaje activo aumentando su participación. El rol del profesor se modifica y deja de ser el centro de atención, que imparte las enseñanzas y conocimientos, para transformarse en un mediador de la actividad educativa capaz de orientar al alumnado en su propia investigación. En palabras de Céspedes (2004) “el docente no es sustituido por un medio tecnológico, sino que la nueva situación es mediada por el computador y permite reencuadrar las funciones de facilitador, del proceso de construcción del conocimiento” (p. 5).

Atendiendo a la clasificación de aplicaciones de Sancho (1998), anteriormente comentada, también encontramos algunos comportamientos a mejorar. En primer lugar, la necesidad de educar al alumnado para dotarlo de las competencias necesarias que permitan un aprendizaje autónomo. En este sentido, que cierto porcentaje de alumnos se preocupe de alguna manera por la

autoformación, no garantiza que esta se esté produciendo de una manera adecuada. Aunque en los momentos actuales el acceso a internet y las TIC's está al alcance de cualquier alumno, resulta indispensable fortalecer las capacidades para aprender a aprender, elevando los niveles de autonomía del alumno para que pueda realizar una autoformación responsable y adecuada a sus necesidades, con las habilidades necesarias para gestionar su propio proceso de aprendizaje de la manera correcta.

Por otro lado, si algo debemos destacar de internet es que es un ambiente propicio para la realización de actividades cooperativas y colaborativas, que estimulan las necesidades básicas y promueven la especialización del alumnado en tareas más adaptadas a sus características personales. En el contexto educativo de hoy en día la realización de trabajos que impliquen el concepto de cooperación y colaboración debería ser indispensable, donde el alumno pase a tomar un papel activo, aprendiendo a hacer cosas y reflexionar sobre ellas, donde los individuos se repartan las tareas en función de sus gustos y capacidades, pensando por sí mismos y comparando su opinión con la de otros, y estimulando así el pensamiento crítico.

A pesar de la pervivencia del mito del artista solitario es hora de plantear nuevas metodologías que fomenten la colaboración también en el contexto de las enseñanzas artísticas. Cada vez aumenta más la demanda de trabajadores creativos que lejos del estereotipo tradicional de artista están destinados a formar parte uno de los eslabones del proceso de creación. Si nos fijamos en el campo de la animación, veremos que la capacidad colaborativa y el intercambio es una constante desde la creación de los primeros bocetos hasta los pasos finales de animación de un personaje. A través de internet, el alumno puede trabajar en un entorno interdisciplinar, donde se encontrará con problemas diversificados y vinculados al contexto de la vida real, donde podrá adquirir las habilidades sociales necesarias para el trabajo en equipo, y donde experimentar con sus ideas.

Por eso, una buena organización de los equipos de trabajo también es esencial. No se debe olvidar en ningún caso que la figura del profesor debe ser siempre mediadora del proceso de trabajo. Habrá que fomentar también la formación de

grupos heterogéneos, donde cada participante sea diferente y aporte unas capacidades distintas.

Una de las estrategias que promueve esta forma de organización del trabajo en equipos es el trabajo por proyectos. Se trata de que el equipo de solución a un problema planteado, siguiendo criterios de reparto de tareas y colaboración, y fomentando el aprendizaje por descubrimiento. A través de estas metodologías, el alumnado se introducirá en el aprendizaje de los contenidos que le sean necesarios, desechando la sobreinformación habitual, además podrá encontrar una vinculación real de los contenidos con el mundo que le rodea, adquiriendo habilidades útiles para la resolución de problemas en la vida real, y especificando su educación hacia los campos que le sean más atractivos.

Pero innovar en la metodología de un programa educativo también supone innovar en la forma de evaluar. Si aplicamos un programa de innovación con situaciones basadas en el desarrollo de proyectos y el uso de internet debemos considerar evaluar también el proceso. No solo es importante evaluar el resultado del trabajo, sino también el conjunto de decisiones y pasos realizados hasta alcanzar ese resultado; tendremos que evaluar la idea, la preparación, la organización y el modo de llevar a cabo la idea, así como las tareas desarrolladas por cada componente del grupo.

La elaboración de un dossier online podría facilitar esta tarea. Éste haría las funciones de carpeta virtual donde alojar todos los trabajos del alumno. Podría ser un blog, una página web, o algún tipo de alojamiento en un aula virtual, por ejemplo. En este documento online el alumno debe llevar un registro de todo su progreso académico, a través de anotaciones sobre los conocimientos trabajados, los procedimientos seguidos, y las conclusiones obtenidas. Se podrían incluir imágenes, textos y vídeos a los que los alumnos han acudido para obtener información y cualquier otro tipo de archivo que haga la presentación más estética e interactiva, enlazando a los dossiers de otros compañeros si fuera necesario. De esta manera, el profesor puede revisar el cualquier momento la progresión del trabajo del alumnado, que junto al trabajo presencial en el aula cubrirá todos los aspectos a evaluar. Por otro lado, otro de los aspectos más interesantes de este sistema es la facilidad para compartir la información y promover la colaboración entre los alumnos. Al situar el dossier de una manera

online y abierta, cualquier alumno puede entrar a consultar el trabajo de otros compañeros, fomentando el intercambio o la colaboración en los aspectos de trabajo que tengan en común, fomentando la interacción entre ellos, el aprendizaje entre iguales y el desarrollo de grupos de trabajo.

Por último, la utilización de recursos interactivos puede resultar bastante útil. Las aplicaciones interactivas serían herramientas basadas en animaciones o vídeo que pueden facilitar el aprendizaje a través de situaciones didácticas. Éstas se caracterizan por la simulación de los procesos que los alumnos deben llevar a cabo en la realidad, adaptándose a diferentes niveles y dificultades, habilidades e intereses en función del alumno, y además proporcionan cierto feed-back entre estudiante y profesor, o estudiante y máquina, que facilitan una interactividad que podría ser atractiva para los estudiantes.

5.2. DECÁLOGO DE BUENAS PRÁCTICAS PARA UNA METODOLOGÍA BASADA EN INTERNET

1. Será necesaria la realización de un proyecto consistente a nivel de centro, que se refleje en el proyecto educativo y las programaciones anuales y que oriente al profesorado en las metodologías de aprendizaje.
2. Revisar y educar al alumnado en el rechazo de contenidos que puedan generar conductas negativas de comportamiento. No consistiría solo en vetar el acceso a estos contenidos, sino educar para que el alumnado sepa enfrentarse a él, gestionando la confrontación de una manera adecuada.
3. Utilizar internet no solo como un medio o una herramienta, sino también como contexto para el aprendizaje, promoviendo la combinación de lenguajes.
4. Llevar a cabo una formación continua del profesorado, que no solo permita aprender a manejar las aplicaciones, sino que dote a estos de los recursos necesarios para desarrollar metodologías pedagógicas adaptadas a las asignaturas impartidas.
5. La función del profesor será la de crear los contextos necesarios para que se produzca el aprendizaje, sustituyendo su función de instructor por la de

mediador, otorgando una mayor participación al alumno en el proceso pedagógico.

6. Fomentar la participación y la colaboración en el proceso de aprendizaje, promoviendo el intercambio de información entre estudiantes, favoreciendo el aprendizaje entre iguales y promoviendo la colaboración dentro del alumnado y entre el alumnado y otros organismos externos al centro.
7. Promover el trabajo en equipos heterogéneos, reforzando el concepto de colaboración y el reparto de tareas específicas, favoreciendo la especialización de la educación de cada alumno.
8. Recurrir al trabajo por proyectos, en los que el equipo de trabajo debe dar solución a problemas reales vinculados con su realidad a través de diferentes fases.
9. Evaluar el proceso, no solo el resultado final, a través de un dossier online que facilite una evaluación constante y que ayude al alumno a medir los resultados de cada fase de trabajo.
10. Promover la interactividad que aporta internet, beneficiándose de su atractivo para experimentar los procesos de trabajo de una manera multisensorial.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aliaga, F. Orellana, N. y Suárez, J. (2004). Implantación y utilización de las TIC en la escuela. *Bordón*, 56 (3 y 4), 443-468. Recuperado el 23 de mayo de 2016 en «https://www.academia.edu/427067/Implantaci%C3%B3n_Y_Utilizaci%C3%B3n_De_Las_Tecnolog%C3%ADas_De_La_Informaci%C3%B3n_Y_La_Comunicaci%C3%B3n_En_La_Escuela».
- Alonso Erausquin, M.; Matilla, L. y Vázquez Freire, M. (1995). *Teleniños públicos / teleniños privados*. Madrid: Ediciones la Torre.
- Angrist, J. y Lavy, V. (2002). New Evidence on Classroom Computers and Pupil Learning, *Economic Journal*, vol. 112(482), 735-765. Recuperado el 24 de mayo de 2016 en «<http://economics.mit.edu/files/22>».
- Ardaiz-Villanueva O., Nicuesa X., Brene O., Sanz de Acedo M. L., Sanz de Acedo M. T. (2011). Evaluation of computer tools for idea generation and team formation in project-based learning. *Computers & Education*, 56(3): 700-711. Recuperado el 23 de mayo de 2016 en «<http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0360131510002976>».
- Cebrián, D. (2011) La creatividad 2.0: una posible realidad en torno a la web 2.0. *Creatividad y sociedad*, 16. Recuperado el 14 de junio de 2016 en «<http://www.creatividadysociedad.com/articulos/16/2-La%20creatividad%202.0.pdf>».
- Cemades, I. (2008). Desarrollo de la creatividad en Educación Infantil, *Creatividad y Sociedad*, 12, 7-20. Recuperado el 10 de junio de 2016 de: «<http://www.creatividadysociedad.com/articulos/12/Creatividad%20y%20Sociedad.%20Desarrollo%20de%20la%20creatividad%20en%20Educacion%20Infantil.pdf>».
- Cerdá, M. (2002). Estimular la creatividad: aplicación del programa de desarrollo creativo «PDC/C-1999», *Bordón*, 54(2-3), 375-382.
- Céspedes, M. C. (2004). ¿Una educación tradicional o transformadora? *Icono*, 14, A2/V1, 3. Recuperado el 14 de junio de 2016 en «<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/1335431.pdf>».
- Cradler, J. (2003). The Impact of technology on Teaching and Learning. *Learning & Leading with Technology*, vol. 30, n 7, 54-57. Recuperado el 2 de junio de 2016 en «<https://net.educause.edu/ir/library/pdf/eqm0127.pdf>».
- Csikszentmihalyi, M. (1997). *Creativity: Flow and the Psychology of Discovery and Invention*. Nueva York: Harper Collins.
- Ferrés, J. (1994). *Televisión y educación*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Fuch, Th. y Wössmann, L. (2004). *Computers and Student Learning: Bivariate and Multivariate Evidence on the Availability and Use of Computers at Home and at School*. Recuperado el 2 de julio de 2016 de www.res.org.uk/econometrics/504.pdf.
- Hevner, A., & Chatterjee, S. (2010). Design and Creativity. *Design Research in Information Systems*, Vol. 22, 145-156.
- Justo, E. y Franco, C. (2008). Influencia de un programa de intervención psicomotriz sobre la creatividad motriz en niños de Educación Infantil, *Bordón*,

- 60(2), 107-121. Recuperado el 27 de mayo de 2016 en «<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2717068.pdf>».
- Justo, E. y Franco, C (2010) “Barrio Sésamo” y la creatividad infantil: efectos de un programa psicoeducativo, *Bordón*, 62(4), 81-94. Recuperado el 25 de mayo de 2016 en «<http://recyt.fecyt.es/index.php/BORDON/article/view/29320/15614>».
 - Klimenko, O. (2008). La creatividad como un desafío para la educación del siglo XXI, *Educación y Educadores*, 11(2), 191-210. Recuperado el 10 de junio de 2016 en «<http://www.redalyc.org/pdf/834/83411213.pdf>».
 - Martínez-Otero, V. (2005). Rumbos y desafíos en psicopedagogía de la creatividad, *Revista Complutense de Educación*, 16(1), 169-181. Recuperado el 10 de junio de 2016 de: «revistas.ucm.es/index.php/RCED/article/download/RCED0505120169A/16086».
 - MEC-RTVE (1982): *Educación y medios de comunicación. Informe final del Grupo de trabajo MEC-RTVE*. Madrid, Ministerio de Educación.
 - Ministerio de Educación y Ciencia (1994). *La televisión educativa en España*. Informe Marco. Recuperado el 3 de junio de 2016 en <http://www2.uned.es/ntedu/espanol/master/segundo/modulos/taller-virtual-de-television/informe-marco.pdf>.
 - Orozco, G. (1991). La mediación en juego. Televisión, cultura y audiencias. *Comunicación y sociedad*, 10-11, 107-128. Recuperado el 14 de junio de 2016 en «http://www.publicaciones.cucsh.udg.mx/ppperiod/comsoc/pdf/10-11_1991/107-128.pdf».
 - Prieto, M. D.; López, O. y Ferrándiz, C. (2003). *La creatividad en el contexto escolar. Estrategias para favorecerla*, Madrid, Ediciones Pirámide.
 - Reiser, R. A.; Tessmer, M. A. y Phelps, P. (1984). Adult-child interaction in children's learning from «Sesame Street». *Educational Technology Research and Development*, 32(4), 217-223.
 - Resnick, M., Myers, B., Nakakoji, K., Shneiderman, B. Pausch, R., Selker, T., Eisenberg, M. (2005). Design principles for tools to support Creative Thinking. *NSF Workshop Report on Creativity Support Tools*, Washington, DC, 12-14 June, 37-52. Recuperado el 2 de junio de 2016 en «<https://www.cs.umd.edu/hcil/CST/Papers/designprinciples.pdf>».
 - Rogers, C. R. (1991). *Libertad y creatividad en la educación en la década de los ochenta*, Barcelona, Paidós.
 - Sancho, J.M. (1998) *Para una Tecnología Educativa*. Porto Alegre: Artmed.
 - Shneiderman, B. (2007). Creativity support tools. Accelerating discovery and innovation. *Communications of the ACM*, 50(12), 20–32. Recuperado el 2 de junio de 2016 en «<https://www.cs.umd.edu/users/ben/papers/Shneiderman2007Creativity.pdf>».
 - UNESCO/BIE (1996): *Communities and the Information Society: the Role of Information and Communication Technologies in Education*. Génova. Recuperado el 25 de mayo de 2016 en «<https://idl-bnc.idrc.ca/dspace/bitstream/10625/16650/1/106078.pdf>».
 - Wenglinsky, H. (1998). *Does It Compute? The Relationship Between Educational Technology and Student Achievement in Mathematics*. Princeton, NJ:

Educational Testing Service. Recuperado el 4 de mayo de 2016 en «<http://files.eric.ed.gov/fulltext/ED425191.pdf>».

7. ANEXOS

7.1. ANEXO 1

Cuestionario para alumnos:

INTERNET Y CREATIVIDAD

¡Hola! Soy Marcos Ramos, y recientemente fui profesor de prácticas en la Escuela de Arte y Superior de Conservación y Restauración de Salamanca. Actualmente estoy llevando a cabo una investigación que trata de establecer las relaciones entre Internet y la creatividad y para ello he redactado este formulario que puede responder cualquier alumno del centro. Si quieres colaborar en el proyecto ¡participa! solo te llevará unos minutos. Las respuestas serán totalmente anónimas.

1. Sexo:	
Hombre	
Mujer	

2. Edad (especifica un número):

3. ¿Qué estudios cursas actualmente? (Selecciona una opción):	
Bachillerato modalidad de Arte	
C. F. Forja Artística	
C. F. Fundición Artística	
C. F. Ebanistería Artística	
C. F. Cerámica Artística	
C. F. Encuadernación Artística	
C. F. Artes de la Escultura	
C. F. Gráfica Publicitaria	
Estudios Superiores de Conservación y Restauración de Bienes Culturales, Especialidad de documento gráfico	

4. ¿Tienes conexión a internet en casa? (Selecciona una opción):	
Sí	
No	

5. ¿Cuántas horas al día dedicas a internet? (Especifica un número):

6. ¿Cuál es el dispositivo que más utilizas para conectarte a internet? (Selecciona una opción):	
Teléfono móvil	
Ordenador	
Tablet	
Otro (especifica cuál):	

7. ¿Para qué utilizas internet normalmente? (Selecciona tantas opciones como consideres):	
Ver series/películas	
Redes sociales	
Colaborar con otras personas	
Videojuegos	
Estudiar	
Comunicarte con otras personas	
Otro (especifica cuál):	

8. ¿Utilizas internet para realizar trabajos artísticos en casa? (Selecciona una opción):	
Nunca	
Algunas veces	
Casi siempre	
Siempre	

9. ¿Utilizas internet para realizar trabajos artísticos dentro del aula? (Selecciona una opción):	
Nunca	
Algunas veces	
Casi siempre	
Siempre	

10. ¿Cuántas horas al día utilizas internet para realizar trabajos artísticos?

11. ¿Qué dispositivo utilizas para ello? (Selecciona una opción):	
Teléfono móvil	
Ordenador	
Tablet	
Otro (especifica cuál):	

12. ¿Para qué utilizas internet cuando haces trabajos artísticos? (Selecciona tantas opciones como consideres):	
No utilizas internet cuando realizas trabajos artísticos	
Buscar inspiración	
Conocer técnicas nuevas	
Descubrir artistas	
Tomar imágenes de referencia	
Para comunicarte	
Para realizar algún tipo de colaboración	
Otro (especifica cuál):	

13. ¿Utilizas algún tipo de programa o herramienta online en el desarrollo de tus trabajos artísticos? (Selecciona una opción):	
No	
Sí (especifica cuál):	

14. ¿Crees que el uso de internet hace que tus obras o trabajos artísticos sean más creativos? (Selecciona una opción):	
Sí	
No	
No uso internet para ello	

15. ¿Consideras que tus obras o trabajos artísticos son creativos? (Selecciona una opción):	
Sí	
No	
No lo sé	

16. ¿Crees que el uso de internet es positivo o negativo para el desarrollo de la creatividad? (Selecciona una opción):	
Positivo	
Negativo	

Ya has terminado ¡Muchas gracias por participar!

7.2. ANEXO 2

Guía para la entrevista a profesores y profesoras:

- Sexo
- Edad
- ¿Qué asignaturas impartes?
- ¿Tienes conexión a internet en casa?
- ¿Cuántas horas al día utilizas internet aproximadamente?
- ¿Cuál es el dispositivo que más utilizas para conectarte a internet?
- ¿Para qué utilizas internet normalmente?
- ¿Con qué asiduidad utilizas internet como recurso pedagógico en el aula? ¿Cómo lo utilizas?
- ¿Con qué asiduidad utilizas el formato televisivo/audiovisual como recurso pedagógico en el aula?
- ¿Qué tipo de recursos utilizas en clase para fomentar la creatividad?
- ¿Consideras que los alumnos/as de tus clases son creativos?
- Cuando los alumnos/as realizan trabajos libres ¿crees que son capaces de realizar un trabajo innovador?
- ¿Crees que el currículo de las asignaturas que impartes valora el desarrollo de la creatividad del alumno/a?
- ¿Crees que el uso de internet es positivo o negativo para el desarrollo de la creatividad de tus alumnos/as?

7.3. ANEXO 3

Entrevista 1:

Entrevistador: ¿Me dices tú sexo?

Profesor: Varón

E.: ¿Y tu edad?

P.: Sesenta y tres

E.: ¿Y qué asignaturas impartes dentro de la escuela de arte de Salamanca?

P.: Dibujo técnico, sistemas de representación, geometría descriptiva, todo relacionado con el dibujo técnico en ciclos formativos y en bachillerato.

E.: ¿Tienes conexión a internet en casa?

P.: Sí, desde hace mucho, diez u once años.

E.: ¿Cuántas horas al día usas internet aproximadamente?

P.: Una o dos, no lo sé.

E.: ¿Y cuál es el dispositivo que más utilizas para conectarte a internet? El ordenador, el móvil...

P.: El ordenador

E.: ¿Para qué usas internet normalmente?

P.: Para preparar trabajos, me los mando a mi correo para sacarlos luego aquí, y para preparar ejercicios por lo general, y...para buscar vacaciones.

E.: ¿Y con qué asiduidad utilizas internet como recurso pedagógico en el aula?

P.: Lo suelo utilizar habitualmente, no sé si es una vez a la semana o qué, no sé. Habitualmente sí que suelo usarlo.

E.: ¿Y con qué asiduidad utilizas el vídeo como recursos pedagógicos en el aula? Y además... ¿Qué tipo de recursos utilizas para fomentar la creatividad de los alumnos?

P.: Los ejercicios que mando pueden ser muy distintos, con distintas soluciones, distintos acabados, distintas formas, eh...distintas perspectivas, para que entre ellos vean que hay distintas posibilidades en el mismo ejercicio.

E.: ¿O sea que con un mismo tema planteas ejercicios con diferentes soluciones?

P.: Efectivamente, un mismo tema y diferentes soluciones.

E.: ¿Consideras que los alumnos de tus clases son creativos?

P.: Algunos, algunos...hay alguno que lo hace muy bien, muy bien.

E.: ¿Y cuando los alumnos realizan trabajos más libres crees que son capaces de realizar trabajos más innovadores?

P.: Yo creo que no, tienen mucha inseguridad, y les cuesta dar un paso herrado para conseguir algo raro, diferente. Tienen una cierta inseguridad que evita un comportamiento atrevido.

E.: Sí, o sea que tienen un comportamiento que tiende más a las normas...

P.: Sí, cuando te preguntan "oye y esto ¿cómo lo hago?, y esto..." en vez de pensar tiene que quitárselo. Las formas claras también influyen mucho en eso.

E.: Como con miedo a las notas que se les pueda poner o a...

P.: Claro, a realizar algo que no esté bien visto por el profesor, por miedo a no aprobar la evaluación...puede ser, puede ser...

E.: ¿Crees que en el currículo de las asignaturas que impartes se valora el currículo de la creatividad del alumno?

P.: No, yo creo que no. Algunas partes sí, pero en general no.

E.: O sea que todo es mucho más técnico.

P.: Claro es la técnica. Son programas muy espesos, muy largos, de mucho contenido, y no da tiempo a...la preparación del alumno no es la adecuada porque tienes que trabajar muy rápido todo, y si incluyes algo más puedes estar entorpeciendo, entonces no terminas nunca.

E.: Y por último ¿crees que el uso de internet es positivo o negativo para el desarrollo de la creatividad?

P.: Yo creo que es positivo si se utiliza poco tiempo al día. Si se utiliza mucho no porque llega un momento en que no trabajas, lo tienes todo ahí y no haces nada.

E.: ¿Algún aspecto negativo más que se te ocurra?

P.: Nada, simplemente tener claro lo que queremos conseguir con él.

Entrevista 2:

Entrevistador: ¿Me dices tú sexo?

Profesora: Mujer

E.: ¿Y la edad?

P.: Cuarenta y seis

E.: ¿Qué asignaturas impartes en la escuela de arte?

P.: Imparto diseño, a segundo de bachillerato (dibujo) artístico, teoría de la imagen a primero de gráfica publicitaria, y también proyectos a un grupo de primero de gráfica y también proyectos a segundo de gráfica publicitaria.

E.: ¿Tienes conexión a internet en tu casa?

P.: Sí, desde hace un año.

E.: ¿Por qué te planteaste ponerla?

P.: Bueno, pues porque hacía uso de internet en la escuela y con eso me valía hasta un punto en el que vi que era necesario echarle más horas. Prefería echarle más horas en mi casa que venir hasta aquí.

E.: ¿Cuántas horas al día usas internet aproximadamente? Teniendo en cuenta el uso en el ordenador y también en el teléfono móvil...

P.: Bueno, depende un poco de las épocas, porque en algunas épocas hay más actividades de desarrollo, más actividades extraescolares, y entonces otras veces realizamos colaboraciones con otras entidades, entonces varía un poco dependiendo de la actividad, pero en lo que se refiere a clases directas...

E.: O en tu día a día...

P.: Pues no se, podría decir unas dos horas más o menos.

E.: ¿Cuál es el dispositivo que más utilizas para conectarte a internet? El ordenador, el teléfono móvil o alguna Tablet...

P.: Bueno el que más utilizo es el ordenador, pero ahora también dispongo de internet en el móvil o sea que algunas veces también lo utilizo.

E.: ¿Utilizas el ordenador porque te parece más cómodo, o la facilidad de utilizarlo...?

P.: Sí me gusta más porque tiene la pantalla más grande también, que si no la vista...

E.: ¿Para qué usas internet normalmente?

P.: Pues hay veces que los alumnos me mandan trabajos por internet, así los puedo descargar, pero lo más habitual es consultar el correo, en general.

E.: O sea que suele ser más para trabajo ¿no?

Sí, aunque también algunas cosas personales.

E.: ¿Con qué asiduidad utilizas internet como recurso pedagógico en el aula?

P.: Pues la verdad es que no lo utilizo mucho porque sinceramente dentro del aula no me interesa. Ellos, los alumnos lo utilizan bastante para plantear sus trabajos, para buscar trabajos de diseño gráfico similares...pero eso hace que ciertas imágenes puedan condicionar la creatividad del alumno, que en vez de aportar información nueva...incluso hay casos de trabajos idénticos, vistos en internet y presentados en clase, que eso me parece ya un poco peligroso.

E.: ¿Y los alumnos en las clases tienen libertad para usar internet?

P.: Sí, porque en diseño gráfico cuando planteamos un trabajo ellos buscan referentes, siempre que sean coherentes con el trabajo planteado. Buscan referentes incluso a veces están demasiado tiempo buscando, porque todos sabemos que te metes en internet, eso te conduce a otra cosa y al final ya no sabes ni lo que hacías.

E.: ¿De modo que ellos no saben controlar demasiado el uso que invierten en internet?

P.: No, si estás en clase tienes que estar controlando un poco porque te los pueden encontrar viendo un vídeo de tal... Bueno, es un ambiente excesivamente distendido.

E.: Sí, y ¿con qué asiduidad utilizas el formato televisivo en el aula? Ver vídeos, o algún tipo de videotutorial...

P.: Vídeos tutoriales no, pero también depende de la asignatura. Por ejemplo, en la asignatura de proyectos utilizo muestras de trabajos similares de alumnos, o prefiero que utilicen una selección real de trabajos que yo haya hecho con ejemplos, y que pueda funcionar para orientarles a la hora de realizar el trabajo. Pero en asignaturas como por ejemplo Teoría de la Imagen preciso de hacer un análisis de anuncios publicitarios, entonces sí lo utilizo.

E.: ¿Qué tipo de recurso utilizas en clase para fomentar la creatividad?

P.: Ninguno. Yo creo que habrá mitos y tal, pero yo en esas cuestiones no me meto, porque es como decir "¿cómo puedes fomentar la inteligencia de una persona?". Desde mi punto de vista tendrías que tener unos esquemas, unos patrones de valores para traducir eso numéricamente a una nota.

E.: ¿Es difícil?

P.: Para mí sí, resulta difícil. Pero bueno puedes tener una visión general; siempre hay personas que son más creativas, otras menos, en general, pero también es cierto que en algunos ejercicios hay personas que lo pueden resolver mejor y en otros casos es al revés; los que lo han hecho peor en un ejercicio luego lo resuelven mejor.

E.: O sea que también los ejercicios planteados son un medio con los que tratas que los alumnos desarrollen la creatividad, a la hora de resolverlos...

P.: Sí, lo que pasa que a mi ese tema me parece un arma de doble filo, porque primero quiero que desarrollen más la objetividad en su trabajo, y hacer lo que puede ser un trabajo correcto o no, tratando de enfocarlo todo a su futuro profesional, y con la creatividad no te contratan por eso.

E.: Te contratan por ser técnicamente bueno.

P.: Bueno, técnicamente tienen más ocupación otras asignaturas ¿no? Como medios informáticos, del ciclo de gráfica publicitaria, pero sí, ampliando un poco más el cajón cultural, más que técnico, aunque pienso que una cosa va muy bien de la mano con la otra.

E.: ¿Y consideras que los alumnos de tus clases son creativos?

P.: Pues eso es como todo, en general siempre hay gente que puede ser más creativa y otros menos. También depende de la naturaleza del ejercicio que plantees; no se

resuelven todo igual. Hay veces que hacen un ejercicio mejor en función de las circunstancias...

E.: Sí, en función del ejercicio...

P.: Hay varios condicionantes; puede ser el tipo de ejercicio, el modo en que lo hayan podido de resolver o el tiempo que disponen, tienen otras asignaturas que también les condicionan, y una cuestión ya personal de cómo se pueda encontrar cada uno...

E.: ¿Y cuando los alumnos trabajan de manera más libre crees que son capaces de realizar un trabajo innovador? No se si hay muchos ejercicios que puedan tener una temática libre o les das tú la temática...

P.: Bueno depende, a veces el tema es más cerrado y en otras es más abierto. Yo, en cuanto a la creatividad, muchas veces se lo dejo más abierto, o por lo menos les das la posibilidad de que elijan entre una cosa y otra. Otros no, otros conviene que sean más dirigidos o más cerrados.

E.: ¿Y suelen plantear trabajos más innovadores cuando el tema está más cerrado o más abierto?

P.: Bueno, cuando el tema está cerrado muchas veces es el ejercicio en sí y no hay más, pero eso depende. Bueno, no sé si con un ejemplo valdría...

E.: Sí, coméntalo si quieres.

P.: Por ejemplo, hay un ejercicio que probé un curso, y es que tienen que hacer unas ilustraciones similares a como las hace un ilustrador conocido que se llama Noma Bar. Y bueno, aunque ahí el tema está muy marcado pero las ideas que se les ocurren son muy creativas, o muy ingeniosas, o sea que no porque el ejercicio sea copiar un poco a este artista quiere decir que no haya libertad de crear.

E.: ¿Crees que el currículo de las asignaturas que impartes valora el desarrollo de la creatividad del alumno? No se si desde dentro de la legislación que incumbe a cada asignatura crees que se le da mucha importancia a la creatividad o no, a lo mejor eso no aparece en ese currículo.

P.: Bueno, ahora mismo no lo recuerdo, tendría que ir a ver dónde está escrito, con mi programación. Pero todo ese tipo de cuestiones siempre se hacen desde lo que llaman el primer nivel de concreción, es decir, la normativa que te dan a ti en un boletín siempre se plantea de un modo muy abierto y poco concreto, entonces el segundo nivel de concreción es el profesor o el departamento que es el que tiene la necesidad de especificar un poco más en eso.

E.: ¿Entonces hay mucho poder de actuación sobre ello?

P.: Sí

E.: ¿Crees que el uso de internet es positivo o negativo para el desarrollo de la creatividad de los alumnos?

P.: Eso como todo en las nuevas tecnologías. Yo no soy partidaria sinceramente, porque creo que es una cuestión de educación y de hacer buen uso de estos medios. Yo por ejemplo cuando estoy muchas horas delante de una pantalla me genera estrés, aunque esté haciendo una cosa aparentemente relajada. Simplemente de estar

sometido a las proyecciones lumínicas está demostrado que es negativo, o estar expuesto a tanta carga informativa llega un momento que te satura ¿no? Entonces en ese sentido pienso que menos es más.

E.: ¿Y aparte de los aspectos negativos que has comentado se te ocurre alguno positivo? Que pudiera ser positivo para las clases.

P.: ¿Para las clases?

E.: Sí.

P.: Hombre, positiva es la rapidez de tener acceso documental sin levantarte de la silla, porque antes no era así, te tenías que ir a una biblioteca o buscar libros y eso ralentizaba el proceso. Pero bueno, es otro método que mejora la economía de tiempo claro.

Entrevista 3:

Entrevistador: ¿Me dices tu sexo?

Profesor: Varón

E.: ¿Edad?

P.: Cincuenta y seis

E.: ¿Y qué asignaturas impartes?

P.: Dibujo técnico, informática básica, medios informáticos e historia del arte.

E.: ¿Tienes conexión a internet en casa?

P.: Sí

E.: ¿La tienes desde hace mucho o es algo reciente?

P.: Hace mucho sí.

E.: ¿Cuántas horas al día utilizas internet aproximadamente?

P.: Un par de horas.

E.: ¿Y de este total suele ser más tiempo para trabajo, o más para tiempo personal?

P.: Como un setenta por ciento para trabajo y un treinta por ciento para uso personal.

E.: ¿Y cuál es el dispositivo que más utilizas para conectarte a internet?

P.: El ordenador.

E.: ¿Para qué usas internet normalmente?

P.: Para el correo electrónico, para buscar información, blogs, prensa y cosas de ese estilo.

E.: ¿Con qué asiduidad utilizas internet como recurso pedagógico en el aula? ¿Y cómo lo utilizas?

P.: Bueno pues...usamos aula virtual y a veces también usamos alguna aplicación a través de internet. Procuramos no hacerlo porque siempre falla mucho internet, entonces siempre la información de ha bajado, se ha descargado previamente para que no se interrumpa la clase.

E.: O sea que en parte estás un poco condicionado...

P.: Sí, estás condicionado por la disponibilidad del aula, porque los ordenadores son anticuados, y las condiciones son bastante malas.

E.: Y me imagino que no todos los alumnos pueden acceder...

P.: No, todavía hay alumnos que no tienen internet en casa.

E.: También puede influir que no hay ordenadores en las aulas...

P.: No, claro, solo hay un aula que tenga ordenadores.

E.: ¿Con qué asiduidad utilizas el formato televisivo en el aula?

P.: Medios audiovisuales no. Utilizo presentaciones, y como mucho algún vídeo de...pero no, no mucho.

E.: No sé si a lo mejor los pocos vídeos que utilizas están directamente en internet o los descargas...

P.: Vídeos, se recomienda al alumno alguno para que lo vea el en casa, pero no se destina nada del poco espacio que tenemos en la clase para ello.

E.: ¿Qué tipo de recursos utilizas en clase para fomentar la creatividad?

P.: Pues los que están disponibles. Últimamente lo que más utilizamos es el ordenador y luego trabajos que estudien la creatividad del alumno; propuestas que le hagan trabajar, que desarrollen sus capacidades, propuestas para aprovechar certámenes, alguna actividad fuera de la escuela...

E.: Actividades un poco más libres ¿no?

P.: Sí, los objetivos finales son los mismos.

E.: ¿Consideras que los alumnos de tus clases son creativos?

P.: Hay una gran diversidad entre el alumnado. Hay gente que es muy creativa y hay gente que no es nada creativa; solo repiten lo que les pones.

E.: Cuando los alumnos realizan trabajos más libres ¿crees que son capaces de realizar un trabajo innovador?

P.: Lo mismo que antes. Hay un porcentaje que puede ser un quince, un veinte, por ciento de alumnos que son muy creativos y otro porcentaje del resto que no. En el bachillerato hay gente más creativa que en ciclos formativos, pero en general ese es el porcentaje.

E.: ¿Crees que el currículo de las asignaturas que impartes valora el desarrollo de la creatividad del alumno?

P.: Yo creo que sí, o por lo menos yo procuro que lo haga. Aunque los currículos como son de boletín y son planes de estudio...bueno, antes nos quejábamos porque se mantenían mucho en el tiempo y no se podían modificar...Ahora tenemos el problema de que ha cambiado la ley un montón de veces en estos diez años, entonces son muy inestables con lo cual tampoco resulta agradable. Porque el currículo llega aquí y luego hay que desarrollarlo en clase, y luego que experimentarlo, a la hora de preparar actividades...y no da tiempo. Ahora mismo, por ejemplo, con el nuevo bachillerato, supone unificar otra vez la programación previa con la actual y hay actividades que sirven pero otras que no.

E.: O sea que de alguna manera en los currículos no se da tanta importancia a la creatividad y luego es el profesor el que tiene que desarrollar todo eso...

P.: Totalmente. Los currículos son mínimos, muy esquemáticos, tienen mucha página en los contenidos, y luego es el profesor el que puede hacer atractiva una asignatura, o un ejercicio, una actividad, o ponérsela moradísima, que vaya gracia...

E.: Por último ¿crees que el uso de internet es positivo o negativo para el desarrollo de la creatividad de los alumnos?

P.: Es positivo usarlo adecuadamente.

E.: ¿Qué características positivas dirías que tiene?

P.: La posibilidad de acceder a un montón de información. Antes no había internet, tenías que irte a la biblioteca si necesitaba información. Pero luego el alumno dedica mucho tiempo a búsquedas improductivas.

E.: ¿Esos serían los aspectos negativos no?

P.: Sí, eso es.

Entrevista 4:

Entrevistador: Dime tu sexo

Profesor: Varón

E.: ¿Y la edad?

P.: Cincuenta y cinco

E.: ¿Y qué asignaturas impartes?

P.: Volumen, volumen en bachillerato, volumen en proyectos de ciclos formativos de grado superior.

E.: ¿Tienes conexión a internet en casa?

P.: Sí

E.: ¿La tienes desde hace mucho?

P.: Sí, desde hace...diez años. Vamos, de toda la vida.

E.: Sí, que no es una cosa reciente...

P.: No, no.

E.: Y ¿cuántas horas al día usas internet aproximadamente?

P.: Una, dos...depende del día. Unos días tengo más jaleo y otros no...

E.: ¿Y cuál es el dispositivo que más utilizas para conectarte a internet?

P.: El ordenador, el móvil por ejemplo...aunque el que más el ordenador.

E.: ¿Para qué usas internet normalmente?

P.: Para cosas personales, el correo y demás, y luego para cosas profesionales; buscar información, estudios, y otro tipo de información. En proporción suele ser más uso profesional sí, más profesional.

E.: ¿Con qué asiduidad utilizas internet como recurso pedagógico en el aula?

P.: Habitualmente, habitualmente sí. Para buscar información.

E.: ¿Sobre los trabajos, sobre el temario de las asignaturas...?

P.: Sobre el temario, sobre los trabajos, y sobre la amplitud de contenidos, para obtener información sobre los distintos estilos, autores...y demás.

E.: ¿Con qué asiduidad utilizas el formato audiovisual o televisivo como recurso pedagógico en el aula?

P.: Habitualmente.

E.: ¿También relacionado con internet o...?

P.: Relacionado con internet y muchas veces cosas que te has bajado.

E.: ¿Qué tipo de recursos utilizas en clase para fomentar la creatividad?

P.: ¿Qué tipo de recursos utilizo en clase para fomentar la creatividad? Es una buena pregunta...La palabra. La palabra sobre todo, vinculada directamente con el discurso diario, de tú a tú.

E.: Sí, un poco más individualmente.

P.: Sí, individualmente, porque la mayoría de los trabajos son individuales. Entonces, aunque expliques, informes y tal, pues muchas veces...

E.: ¿No se ve todo?

P.: Sí, exactamente.

E.: ¿Consideras que los alumnos de tus clases son creativos?

P.: Algunos sí y algunos no. Hay gente muy creativa, pero muy creativa, pero hay gente que huye totalmente de ella. Hay gente de ciclos formativos que rehúye mucho de ella y prefiere cosas de carácter manual, más técnica. Hay gente que le gusta muchísimo más una tarea técnica, que le digan lo que tiene que hacer, y disfruta con ello, o sea que tenemos los dos grupos. De hecho, los ciclos formativos son técnicos, la formación es técnica, entonces hay gente que lo creativo, no lo desprecian, pero no es lo que quieren. Luego hay gente que no, que quiere meterse luego en bellas artes, entonces hay un predominio más de la creatividad. Sobre todo, en bachillerato hay gente que quiere dedicarse más al campo ocupacional. Aunque luego la gente que estudia ciclos formativos se mete un poquito en la creatividad, pero no tiene la creatividad como objetivo.

E.: Y cuando los alumnos realizan trabajos libres ¿crees que son capaces de realizar un trabajo innovador?

P.: Pues eso diría que poco, porque realizar un trabajo innovador hoy en día en arte es muy difícil, muy difícil. Entonces para poder innovar en arte tendría que estudiar una cosa más informativa...y la gente que estamos trabajando en bachillerato, incluso en ciclos formativos, creemos que se pueda. Es muy difícil para gente con tan poca formación innovar. Eso suele darse más en bellas artes o estudios superiores.

E.: O sea que suelen ser asignaturas muy introductorias a los contenidos, más o menos...

P.: Claro, para la gente son los primeros contactos con la materia. Entonces, claro, las probabilidades de innovar desde el inicio...Aunque sí que se ve gente con muchas ganas de experimentar.

E.: ¿Y crees que el currículo de las asignaturas que impartes valora el desarrollo de la creatividad del alumno?

P.: Sí, los currículos de las asignaturas técnicamente están muy bien distribuidos. Siempre suele haber un campo muy grande, la creatividad, la creatividad, la creatividad...pero claro...los alumnos en general vienen muy poco preparados y en primero se nota mucho. La creatividad hay que empezar a cultivarla antes.

E.: O sea que la preparación con la que vienen los alumnos no es la más adecuada...

P.: Claro, y que la creatividad tiene que tener una base formativa. Entonces claro, en el bachillerato artístico te encuentras con que no han visto prácticamente nada. O sea que la creatividad es un concepto que suena muy bien en los currículos. Todo el mundo con la innovación, la creatividad, la innovación, la creatividad...pero luego...

E.: Y por último ¿crees que uso de internet es positivo o negativo para el desarrollo de la creatividad de los alumnos?

P.: Pues resulta positivísimo, y la gente que no hemos tenido en nuestra formación internet lo valoramos mucho más. Es que es fundamental, porque eso de tener prácticamente toda la información, contenidos, de vídeo, de audio, imagen...vamos, es increíble. La gente de nuestra generación que no hemos tenido la oportunidad de

tenerlo cuando hemos estudiado lo valoramos muchísimo. Nosotros podríamos saber lo que está pasando en el centro de Berlín.

E.: Claro, claro...y si tuvieras que decir algún aspecto negativo ¿cuál dirías?

P.: Que de acceder tanto la gente no tiene el suficiente criterio como para valorarlo. Está claro que para llegar a acceder a la información, la información tiene que ir acompañada de criterio y de contenido, hay que ser crítico. No todo lo que se encuentra en internet tiene la suficiente calidad y el suficiente valor, y hay gente que se está equivocando con cuánto quiere, cuándo y cómo, sobre todo la gente que tiene poca formación. Qué pasa, que a veces no da tiempo a hacerlo todo, incluso están pensando más en subir a internet sus cosas que en hacerlo. Entonces ¿cuándo es positivo y bueno para una cosa? Cuando nos da tiempo a utilizarlo. Pero bueno, internet es una mina de contenido, pero cuanta más información tiene, mejor tienes que saber utilizarlo. Además, como tiene tanta, tanta, información, muchas veces se acaba viendo como un entretenimiento.

E.: ¿Y crees que, en tu asignatura, o incluso en otras asignaturas, se educa a los chavales para que sepan controlar el uso que hacen de internet?

P.: Sí, de echo aparecen las TIC en el currículo. Lo que pasa que es eso, una cosa es el uso del aparato y el uso de los programas y otra cosa es la información que tienes al alcance de la mano y que debes aprender a manejar. Pero vamos, yo creo que sí. El problema también es que hay muchos medios, y si pones a los alumnos delante de un programa muy complejo no van a poder hacer nada...