



Universidad Nacional Autónoma de México
Facultad de Estudios Superiores Acatlán

**Comunicación y Educación. Propuesta para fomentar la creatividad en
estudiantes de la materia Teorías Contemporáneas de la Comunicación.**

“El estudio no se mide por el número de páginas leídas en una noche, ni por la cantidad de libros leídos en un semestre. Estudiar no es un acto de consumir ideas, sino de crearlas y recrearlas.” -Paulo Freire-

TESINA

Que para obtener el título de Licenciado en Comunicación

Presenta:

Luis Gerardo Muro Vergara

Asesor: Doctor Alejandro Byrd Orozco



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

En memoria de todos los estudiantes y maestros que han perdido la vida o se encuentran desaparecidos por exigir una mejor educación, un mejor futuro; nuestra educación, nuestro futuro.

Con cariño

“A dream you dream alone is only a dream. A dream you dream together is reality.”
-John Lennon-

Escribir estas líneas no fue sencillo, quizá representó lo más difícil del trabajo porque para muchos de nosotros es muy complicado expresar nuestros sentimientos, pero una vez logrado, las palabras son puras y sinceras. En ese tono redacto lo siguiente, que más que escribir con los dedos lo hago con el corazón:

Para mis padres: Vero y Luis. Sé que es poco lo que puedo darles en comparación con el regalo que ustedes me dieron, la aventura más desafiante y gratificante: la vida. Pero este trabajo es un granito que intenta compensarlo ya que es fruto de los valores, enseñanzas, regaños, el apoyo y sobre todo el amor que me dan. Gracias por seguir enseñándome, ustedes siempre serán los maestros más importantes de mi vida.

Para mi hermana: Mony. Por colorear mi vida desde que apareciste en ella con tus risas, bromas, enojos y el cariño que como el de hermanos no hay dos. Te quiero mucho, no pude haber tenido mejor hermana.

Para mis amigos de la Facultad: Isra, Jess, Juanin, Paquin, Angie, Ahilen, Bambi (Evelyn), Yorch, Caro, Sam y Criz. Por enseñarme que lo importante de un viaje no es el destino sino el trayecto. Gracias por hacer de ese camino llamado universidad el mejor y el más divertido. Los amigos son la familia que elegimos.

Para mi inspiración: Fer. Por ser mi luz, mi compañera, mi amiga, mi novia y mi cómplice, por apoyarme en todo lo que se me ocurre, por estar conmigo y por lo que venga para ambos. Te amo.

Como dijo Cerati: Gracias, totales...

Por sus clases, palabras, oportunidades y paciencia: Jorge Alberto Rivero, Jorge Pérez, Daniel Lara, Fernando Martínez, Mónica García, Jaime Suárez, Alejandro Byrd, Lucía Acosta, Susana Ostolaza, María Luisa Morales, Xavier Ávila, Laura González, David Fragoso, Mario Revilla. A todos, infinitas gracias.

A toda mi familia por estar ahí siempre que los necesito y regalarme su cariño: Mis tías, tíos, mis abuelitos (papá Eli, sé que desde arriba me estás viendo) y abuelitas, mis primos, primas, sobrinas, a mi padrino y mi madrina. Gracias.

Por su compañía y su amistad en la especialidad: Andrea (Cookie), Vic, Miriam, Jair (Curro) y a todos los compañeros de esa última generación de Investigación y Docencia.

Al Dr. Alejandro Byrd por darme la oportunidad de participar en el PAPIME PE309616 *“Tecnología educativa para la formación superior: Herramientas digitales para la enseñanza-aprendizaje en las áreas de Comunicación, Español y Enseñanza de Inglés como lengua extranjera.”*

Al campeón sin corona, el equipo Vagabundos F.C.

Y por último a la FES Acatlán y la UNAM, pues sin sus espacios nada de esto sería posible.

¿Qué les queda a los jóvenes?

Mario Benedetti

¿Qué les queda por probar a los jóvenes
en este mundo de paciencia y asco?
¿sólo graffiti? ¿rock? ¿escepticismo?
También les queda no decir amén
no dejar que les maten el amor
recuperar el habla y la utopía
ser jóvenes sin prisa y con memoria
situarse en una historia que es la suya
no convertirse en viejos prematuros.

¿Qué les queda por probar a los jóvenes
en este mundo de rutina y ruina?
¿cocaína? ¿cerveza? ¿barras bravas?
Les queda respirar / abrir los ojos
descubrir las raíces del horror
inventar paz así sea a ponchazos
entenderse con la naturaleza
y con la lluvia y los relámpagos
y con el sentimiento y con la muerte
esa loca de atar y desatar.

¿Qué les queda por probar a los jóvenes
en este mundo de consumo y humo?
¿vértigo? ¿asaltos? ¿discotecas?
También les queda discutir con dios
tanto si existe como si no existe
tender manos que ayudan / abrir puertas
entre el corazón propio y el ajeno /
sobre todo les queda **hacer futuro**
a pesar de los ruines de pasado
y los sabios granujas del presente.

Índice

| | |
|--|--------------------------------------|
| Resumen..... | 7 |
| Abstract..... | 7 |
| Introducción | 8 |
| 1. Marco Contextual y Teórico | 12 |
| 1.1. Creatividad | 12 |
| 1.1.1. Construcción..... | 12 |
| 1.1.2 Bloqueo perceptual..... | 18 |
| 1.2. Teorías Contemporáneas de la Comunicación (TCC) | 23 |
| 1.2.1. Carrera de Comunicación..... | 23 |
| 1.2.2. Materia TCC | 24 |
| 1.3. Comunicación Educativa (CE)..... | 27 |
| 1.3.1. Elementos de la Comunicación Educativa | 29 |
| 1.3.2. Aprendizaje Grupal (AG) | 32 |
| 2. Marco Analítico-Descriptivo | 35 |
| 2.1. Estudiantes y creatividad | 35 |
| 2.1.1. Juicios de valor | 36 |
| 2.1.2. Comportamiento..... | 41 |
| 2.1.3. Cognición | 42 |
| 2.1.4. Representación y Conclusión..... | 45 |
| 2.2. El modelo dialéctico dentro de la clase | 47 |
| 2.2.1. Clase 1 | 48 |
| 2.2.2. Clase 2 | ¡Error! Marcador no definido. |
| 2.2.3. Conclusión de ambas Clases..... | 54 |
| 2.3. FODA..... | 56 |
| 3. Marco Propositivo..... | 57 |
| 3.1. Enunciado | 57 |
| 3.2. Modelo T..... | 59 |
| 3.3. Secuencia didáctica | 62 |
| 3.4. Instrumentos de evaluación | 67 |

| | |
|--------------------------------|----|
| 4. Conclusiones generales..... | 70 |
| Referencias | 73 |
| ANEXOS..... | 77 |

Resumen

Se realizó una investigación en donde como producto final se ha propuesto un Modelo T de intervención en el plan de la materia Teorías Contemporáneas de la Comunicación que permita a los estudiantes de esa materia desarrollar su creatividad. Para ello se definió con base a documentación lo que es la creatividad, se analizaron los resultados de las técnicas utilizadas con el fin de orientar la creación del modelo, que incluye además la secuencia didáctica, un instrumento de evaluación.

Palabras clave: Creatividad, Comunicación, Modelo T.

Abstract

An investigation was carried out, which as a final product has been proposed a Model T of intervention in the subject matter Theory of Contemporary Communication that allows students to develop their creativity. In order to do this, we defined on the basis of documentation what creativity is, we analyzed the results of the techniques used in order to guide the creation of the model, which also includes the didactic sequence, an evaluation tool.

Key Words: Creativity, Communication, Model T.

Introducción

En materia de educación las actualizaciones a los temarios o contenidos siempre llegan tarde. Esto se puede atribuir a que la sociedad cambia rápidamente, tal como lo anuncia Z. Bauman y la *Vida Líquida*; las actualizaciones educativas (en cualquier nivel) no tienen el mismo poder de aceleración ya sea por cuestiones burocráticas, administrativas, políticas o como se les quiera llamar pero los planes escolares así como los recursos didácticos se ven rebasados. Todo se haya en constante movimiento por lo que la mente también tiene que estarlo para así lograr enfrentar esos cambios sociales e con mayor facilidad. La saturación de información y datos que se encuentra a un par de clicks en Internet, viaja, cambia, caduca y se renueva rápidamente por lo que los jóvenes debe ser capaces de discriminar todos esos datos que no le son útiles de los que sí, transformarlos en información, aprehenderla y crear alternativas a lo que se le presente.

Como ya se sabe, la memorización sólo es una de las capacidades que se pueden desarrollar dentro del aula, pero qué sucede cuando para los estudiantes ésta parece ser la única que importa, la única que vale la pena porque sin ella se reprueba el examen y con ello se pierde el promedio que les ayudará a titularse, entre otras razones; eso convierte a los estudiantes en *retenedores temporales* y no en personas que se arriesguen a crear ideas o propuestas.

¿Para qué sirve la escuela? Para algunos es una pregunta que no tiene respuesta porque si la realidad avanza rápidamente y la escuela no, ¿para qué ir a meterse en un salón de clases todos los días y trabajar contenidos que en poco tiempo se encontrarán rebasados? Por ello la escuela y específicamente el salón de clases, tendría que ser un taller en donde los estudiantes puedan compartir y crear ideas, debe ser un lugar donde articulen datos útiles que les ayuden a intervenir a la realidad y mejorarla, donde los jóvenes entiendan a la realidad desde su trinchera, desde su punto de vista y no la del docente o la de un autor, sin duda estas dos últimas serán importantes para que los estudiantes las tomen como base pero sólo como eso.

Actualmente se viven tiempos convulsos, tiempos azotados por problemas económicos, de género, ecológicos, políticos, sociales, entre muchos otros y según la revista *Manufactura* (2016), cada año se incorporan unas 2,500 máquinas inteligentes a diversos trabajos. El escenario, que poco a poco se asemeja más a un cuento de Isaac Asimov, luce poco alentador. ¿Qué hacer? Ante aquello, se necesitan personas que exploten su potencial creativo, que propongan las ideas novedosas que una máquina no pueda, que generen distintas formas de ver el mundo e intervenirlo, porque ellos (los creativos) en una especie de *darwinismo laboral* serán quienes sobrevivan en sus trabajos y los que tengan la capacidad de ofrecer nuevas formas de entender el mundo. A nuevas incertidumbres tienen que llegar nuevas ideas.

En materia de comunicación se requieren ideas diferentes que articulen, o mínimo encaminen nuevas propuestas que construyan otro marco de vida cotidiana mediante la investigación del cómo nos relacionamos, cómo nos entendemos y para ello se requieren propuestas, ideas que se alejen de lo convencional y se arriesguen a ofrecer caminos distintos.

Pues bien, en este trabajo se propone explorar a la creatividad como vía para proponer ideas que encaren los nuevos escenarios que se viven a cada día; por lo que el **objetivo** de esta tesina es: *Diseñar una propuesta para el plan de la materia Teorías Contemporáneas de la Comunicación que permita a los estudiantes desarrollar su creatividad para que explique aspectos de su realidad.*

Se eligió la materia Teorías Contemporáneas por dos razones: La primera de ellas se debe a que tuve la oportunidad de ser adjunto de la Doctora Lucy Acosta en esa materia y fue ahí (aquí empieza la segunda razón) en donde me di cuenta de la importancia de la teoría dentro de cualquier propuesta que se haga; es decir, una teoría más allá de ser una manera de explicar ciertos fenómenos es también una **base** en donde se pueden sustentar acciones, decisiones, propuestas e ideas, y es un instrumento para encaminarlas. Además como diría Kurt Lewin: “No hay nada más práctico que una teoría.” Entonces si la creatividad lo que quiere es proponer ideas, nada mejor que hacerlo con un sustento teórico.

Al final de este trabajo se realizó una propuesta de modelo T basada en lo que se conoce como *Flipped Classroom*, que es una modalidad de estudio donde los jóvenes consiguen la información y datos fuera del salón de clase para dentro de él compartir y articular ideas nuevas. Para ello, el rol del docente tiene que cambiar pues dejará de ser el centro del conocimiento e ideas para convertirse más en un motor, un articulador y mediador de lo que suceda en la clase. Porque en un ciclo natural de la vida, las representaciones docentes corresponden a un periodo sociohistórico específico por lo que esas representaciones no bastan para los jóvenes, pero sí será importante la experiencia, el bagaje cultural y sobre todo el encaminamiento de las ideas.

En la propuesta, los estudiantes para desarrollar la capacidad de crear tiene que, primero, desarrollar las destrezas de: analizar, reflexionar y representar para a su vez desarrollar las habilidades de: observar, describir, relacionar, escuchar, preguntar, aportar, compartir, plasmar y explicar. Lo anterior les permitirá al final de la clase generar propuestas a determinadas situaciones que ellos elijan y que creen modelos que les ayuden a comprender aspectos de su realidad apoyado por Teorías en Comunicación. Esto se encuentra desarrollado en el Marco Propositivo de esta tesina.

Además, los estudiantes trabajarán con valores, pues apoyado en lo que dice (parafraseo) Martiniano Román (Román, 2010): “la educación basada en el humanismo se preocupa porque los estudiantes desarrollen valores que le permitan vivir en sociedad”. Y los valores con los que trabajarán son el Respeto y la Solidaridad, a cada uno le corresponden actitudes y comportamientos que se explican en el último marco de este trabajo.

Para lo anterior, la tesina se conformó por tres marcos: 1) Contextual y Teórico, 2) Marco Descriptivo Analítico, y 3) Marco Propositivo. Además de un análisis FODA, las Conclusiones generales de la investigación, las Referencias citadas en el trabajo y los Anexos. En el apartado número uno (Marco Contextual y Teórico) se puede encontrar un acercamiento a la definición de la creatividad: de dónde surge, voces de disciplinas distintas que opinan sobre ella y cómo se ha utilizado. También se hablará del principal bloqueo de la creatividad. Una revisión de la carrera de Comunicación y la materia sobre la que se hará

la propuesta y por último se introduce la Comunicación Educativa (CE), el eje de Aprendizaje Grupal y los elementos de la CE (modelo dialéctico de la comunicación).

En el Marco Descriptivo Analítico se encuentra el desglose de las técnicas utilizadas para recabar datos y los pasos que se siguieron para conseguir la información. Se divide en dos: la primera fue una encuesta a estudiantes que cursaban Teorías Contemporáneas de la Comunicación (TCC) de ambos turnos. Se pueden encontrar las gráficas de los resultados y su interpretación. La segunda se trata sobre una observación no participante que se hizo a dos clases de TCC en ambos turnos, también se encuentran los registros y su interpretación. En ambos casos se puede encontrar también la metodología correspondiente de cada técnica y se puede consultar más información en los anexos.

En el tercer y último Marco (el Propositivo) se despliega la propuesta didáctica que consta de un Enunciado (en lugar de un objetivo para la materia), el diseño del Modelo T, la Secuencia Didáctica (el camino de las actividades) y la propuesta de un par de Instrumentos de Evaluación que se enfoca en evaluar los comportamientos que tuvieron los estudiantes así como los valores que practicaron. Esta última se realiza por ellos mismos.

La importancia de insistir en la creatividad radica en que se necesitan jóvenes con más y nuevas propuestas no sólo en el plano comercial o empresarial sino en uno que se ha visto acaparado y desamparado por unos pocos, la sociedad y la generación de conocimiento. Se necesitan nuevas formas de entendernos, de actuar e intervenir para mejorar. Y estoy convencido que la educación es una vía para ello. Se necesitan jóvenes que lleven con sus ideas a buen puerto el mundo.

1. Marco Contextual y Teórico

“We don't need no thought control”

–Pink Floyd–

Este primer apartado se definirá a la creatividad y cómo se entenderá en este trabajo. Será una aportación que no pretende hacer única esa definición debido al complejo espectro del tema ya que se necesita más de un camino para llegar a una definición universal pero sí tener un modelo bien definido desde donde trabajar. Posteriormente se trabajará más el bloqueo perceptual, ahondando en lo que es un problema desde la mirada de la teoría general de sistemas que plantea Van Gigch. Se podrá encontrar además una breve revisión de la carrera de comunicación y la materia Teorías Contemporáneas de la Comunicación que es la clase para la que se hará la propuesta. Por último se hablará de la Comunicación Educativa y el por qué se tomará al eje de Aprendizaje Grupal como sustento.

1.1. Creatividad

1.1.1. Construcción

¿Cómo es que la especie humana logró dominar la tierra y a otras especies? Se requiere más de una respuesta para que esta pregunta logre ser contestada en su totalidad ya que influyen factores biológicos, físicos, sociales, neurológicos, comunicativos entre muchos otros. Pero una mirada que apunta al inicio de la respuesta la otorga Curtis W. Marean, profesor en la Facultad de Evolución Humana y Cambio Social de la Universidad Estatal de Arizona quien dice que “hace menos de 70.000 años que nuestra especie, el Homo Sapiens, salió de África y empezó a propagarse por todo el planeta, [...] sólo nuestros antepasado lograron colonizar todos los continentes.” (2015 p.16). ¿Cómo sucedió? ¿Por qué se propagaron, cómo lo hicieron? ¿De qué rasgos carecían los antepasados del H. Sapiens que los hicieron perecer? Dos características fueron de vital importancia para que esos antepasados y no otros se convirtiesen en la especie dominante: La comunicación y la creatividad.

La comunicación representó un nuevo comportamiento social que le permitió a los H. Sapiens interactuar y colaborar con otros, logrando así construir redes que sirvieron para expandirse, adaptarse y ayudarse mutuamente pues como se sabe la comunicación es un mecanismo evolutivo (Martín, 2007). Al emigrar de África, los H. Sapiens se enfrentaron a muchos problemas, uno de ellos fue tener que defender su territorio así como sus alimentos de otros grupos por lo que debían buscar una nueva manera de cazar, pues las primeras armas que tenían eran de corto alcance o peleaban cuerpo a cuerpo con animales, eso hacía que los Neandertales corrieran un grave peligro ya que al enfrascarse en un combate con un animal naturalmente armado podía clavar sus cuernos en el vientre de su agresor o patear tan fuerte causando graves heridas. Aquellos hombres primitivos que no deseaban morir tuvieron que ingeniar una manera diferente de ataque-defensa y cacería. Fue así como después de varios años esas armas de corto alcance se perfeccionaron en manos de los H. Sapiens dando paso a formas más sofisticadas de caza y defensa que le permitían agredir desde una distancia más lejana cuidando así su vida.

Heather Pringle en su artículo *Los orígenes de la creatividad* (2013) menciona que antiguos pobladores de Sibudu en Sudáfrica, hace 77.000 años elaboraban sus lechos seleccionando sólo las hojas de cierto tipo de árbol, hecho que resultó curioso debido a la gran variedad de vegetación en la zona. “Los análisis revelaron que las hojas escogidas pertenecían a *Cryptocarya woodii*, un árbol con compuestos insecticidas y larvicidas que repelen los mosquitos que hoy transmiten enfermedades” (Pringle, 2013 p.22). Ellos también confeccionaron arcos y flechas para cazar a pequeños antílopes, además de preparar nuevos compuestos químicos. Es decir, ante una situación cotidiana se tuvieron que adoptar otras maneras de relacionarse con el medio ambiente.

H. Pringle, en su mismo artículo, suma la narración de una acción que sirve para ejemplificar a grandes rasgos el proceso y uso de la creatividad (parafraseo): “Un homínido se corta al atravesar un arbusto y registra de manera simple el hecho, pues la herida la asociará como rasgo identitario del arbusto. Pero alguien con más conexiones neuronales registrará la cortada con más detalles: la forma de la espina, el aspecto de la herida, etc., y al momento de enfrentar animales más grandes, pondrá a trabajar ciertas zonas de su

memoria recordando la cortada hecha por la espina, permitiéndole imaginar y después crear un arma afilada que le ayude a cortar y herir a sus oponentes.” La creatividad viene entonces de la necesidad de sobrevivir y no es parte de una neurosis sino que como lo señala la psicología humanística “la creatividad es parte de los impulsos hacia la salud, la vida y la autorrealización que tienen todos los humanos.” (Martínez, 2005 p.6).

La creatividad es un sistema en constante retroalimentación ya que “toma en cuenta la información de acciones pasadas y, con base en ellas decide las acciones subsecuentes.” (Verde, 2016, p.29) Los actores en un sistema retroalimentado tienden a interactuar entre ellos y/o con su entorno por lo que no pueden estar aislados en ningún momento y requieren comunicación constante para funcionar adecuadamente. Se tiene que recordar que la retroalimentación se da desde los niveles más pequeños (células) hasta lo más grandes (ecosistemas) pasando por procesos neuronales, creativos y sociales.

Una diferencia muy marcada entre los antepasados del ser humano actual no sólo es el tamaño del cerebro sino la gran cantidad de conexiones neuronales, su robustez y una reorganización de la corteza prefrontal (que coordina pensamientos, acciones y tomas de decisiones) que se volvió más elaborada. “Además (hablando del homo sapiens) el espacio horizontal entre neuronas de esta área se había ensanchado un 50% lo que había creado más espacio para los axones y dendritas¹” (Pringle, 2013 p.24) esto originó conexiones más complicadas y comunicaciones más complejas.

Como se leyó en los párrafos anteriores, la neurociencia también tiene explicaciones para el tema de la creatividad y en voz de Castells dice que entre mayor sea la capacidad de recombinación entre imágenes mentales de la percepción e imágenes de la memoria, mayor será la capacidad de resolver problemas pues esa recombinación se asocia a la creatividad e innovación. Esas imágenes, que son las ideas, se generan cuando regiones del cerebro y del cuerpo reaccionan a estímulos tanto internos como externos, “las imágenes corresponden a alteraciones en el cuerpo y su entorno, transformadas en el cerebro mediante un complejo

¹ Según la RAE, el Axón es una prolongación filiforme de una neurona, por la que esta transmite impulsos nerviosos; y una Dendrita es una prolongación ramificada de una célula nerviosa, mediante la que se esta recibe estímulos externos.

proceso de construcción de realidad elaborando la materia prima de la experiencia sensorial a través de la interacción con varias áreas del cerebro y las imágenes almacenadas en su memoria.” (Castells, 2009 p.194). Es decir, las imágenes (ideas) se construyen mediante el contacto con la realidad, por lo que si se quiere cambiar las ideas o los modelos de realidad propios, se tiene que re-entrar en contacto con la realidad.

Hasta aquí se puede decir que los Homo Sapiens tuvieron que coordinarse, crear grupos comunicados y creativos para ser los más aptos socialmente y sobreponerse a las demás especies, pues como argumenta el evolucionista Dobzhansky “la evolución se debe a un proceso creativo natural” (en Sefchovich, 1987 p.24). La creatividad representa además un escalón evolutivo y es por lo tanto un agente de cambio en la vida social.

Ampliando lo que dice Piñuel en su *Ensayo general sobre la comunicación* (2006), se puede decir que “evolucionar es más seguro si los miembros de una especie incorporan la comunicación en sus tareas colectivas” y si utilizan su creatividad. Esta última espera a ser usada para la creación de ideas, propuestas, nuevas formas de ver y entender a la sociedad y que posteriormente se aplique para modificar la realidad ya que se sustenta en una “necesidad biológica de explorar e intervenir en el medio.” (Romo, 1997 p.115). Pero no por el hecho de que la creatividad esté esperando significa que llegará de la nada o que llegará sin práctica, pues se necesita de una disciplina.

Además de ser un compromiso biológico para la supervivencia, la creatividad es también un compromiso social. Pues sin ella los avances científicos, medicinales, la construcción de teorías e incluso la consolidación de las ciencias no sería posible. Y si bien, como menciona Nosnik “no hay teoría alguna disponible para evaluar o explicar racionalmente como es que la gente llega a tener grandes ideas” (2005, p.62), no significa que se le tenga que dar la espalda, pues sin la creatividad puede llegar incluso el “aniquilamiento internacional” (Sefchovich, 1987, p.24).

Vigotsky diferenció entre dos tipos de creatividad: subjetiva y objetiva. La primera “sirve principalmente a la vida emocional y a los conflictos personales. Y la segunda se desarrolla paralelamente a la subjetiva, pero en esta el adolescente crea imágenes, ideas, conceptos y esquemas nuevos para explicar la realidad” (en Valdés, 2015, p.34). La

creatividad objetiva depende de las experiencias sociales del individuo por eso “mientras más se haya visto, escuchado y vivido entre la gente, mientras más se conozca, se asimile y más cantidad de elementos de realidad se tengan en la experiencia, más importante y productiva será la actividad de la imaginación.” (Valdés, 2015, p.33). Ya que “nada educa tanto como un presente lleno de sentido y plenamente vivido, y que nada adaptará mejor al cambiante futuro que la adaptación a esta cambiante realidad que ya estamos viviendo.” (García, 2004, p.14).

En este punto conviene recordar la pirámide de necesidades de Maslow en donde a partir de las necesidades más básicas del ser humano este va construyendo unas cada vez más complejas que si se van satisfaciendo se llega al último peldaño que es la plenitud humana. Las principales y por ello las más básicas son de Fisiología (respiración, alimentación, sexo, entre otras), las segundas son de Seguridad (empleo, salud, familia, etc.) las siguientes son de Afiliación (amistad, afecto, etc.) después vienen las de Reconocimiento (confianza, respeto, autoreconocimiento, entre otras) y las últimas son de Autorrealización (resolución de problemas o falta de prejuicios, entre otras) en donde como ya se mencionó se llega a la plenitud humana mediante un sentido válido de la vida mediante el desarrollo de una actividad; para Maslow:

“el concepto de creatividad y el de persona sana autorrealizada y plenamente humana está cada vez más cerca uno del otro y quizá lleguen a ser lo mismo. (Maslow en Martínez, 2005, p.6) pues “entre las conductas encaminadas a la autorrealización se considera a las ‘experiencias cumbre’, que son estados de éxtasis que experimentamos en ciertas ocasiones como sería al producir un descubrimiento científico.” (Martínez, 2005, p.6)

Erich Fromm habla de dos actividades vitales, una de ellas es la biofilia que es la “tendencia hacia el crecimiento, el desarrollo, la vida; y la necrofilia, el amor a lo inanimado, mecánico, muerto.” (Fromm en Martínez, 2005, p.10). La creatividad está relacionada directamente con la primera ya que como se ha venido señalando, tiene que ver con el crecimiento y con la evolución de la vida “pero nuestra sociedad actual tendría muchas características necrofilias y la sobre-especialización sería una de ellas” (Martínez, 2005, p.10).

La creatividad al desarrollarse con práctica también se puede obstaculizar, y de acuerdo con Alvin L. Simberg (en Davis, 1989) existen tres tipos de bloqueos que obstaculizan la creatividad:

- Bloqueo Perceptual²: Es no saber detectar el problema, verlo sólo desde un punto de vista, dejando otras opción de lado.
- Bloqueo Cultural: Se refiere a la forma en que se es educado, es decir las normas, morales y códigos que impiden hacer determinadas cosas. La familia puede ser un ejemplo de este tipo de bloqueo.
- Bloqueo Emocional: Este es causado por la inseguridad, miedo.

La pirámide de la inteligencia cognitiva que plantea Martiniano Román para el desarrollo del Modelo T, está hecha de capacidades que él define como herramientas mentales de aprendizaje. Estas se dividen en cuatro: 1) Prebásicas (percepción, atención y memoria), 2) Básicas (razonamiento lógico, expresión oral y escrita, ubicación espacio temporal, socialización), 3) Superiores (crítica, creatividad, resolutivo y toma de decisiones) y por último 4) Talento. La creatividad por lo tanto forma parte de una serie de herramientas que se usan para continuar aprendiendo, generando conocimiento (ideas) y propuestas, por lo que no debe confundirse con la resolución de problemas, pues es una capacidad distinta, si bien la creatividad permite proponer no permite resolver.

La creatividad por lo tanto es una capacidad humana elegible que le permite (además de otros factores) luchar por su supervivencia, proponer ideas, proponer soluciones y continuar evolucionando. Tiene la mirada puesta en el futuro y es camino a la autorrealización. Al ser una capacidad, la creatividad está ahí para desarrollarse o no. Si se ha elegido desarrollarla ésta se vuelve un proceso que nada tiene que ver con azar o magia sino más bien con práctica, constancia, conexiones neuronales, contacto con distintos entornos y métodos. Éste proceso podría parecer individual pero no lo es del todo ya que el ser humano nunca está completamente aislado, es por ello que el proceso de creatividad se

² El bloqueo perceptual desde el punto de vista de Eric Fromm se puede entender como una actividad necrofilia, pues no ve el todo sino una parte (sobre-especialización).

ve impactado por las relaciones con su entorno (histórico-social), su pasado, su futuro y con los otros, ya que eso le permite crear ideas que le ayuden a intervenir la realidad.

Esa creatividad que una vez logra concretarse en la creación de algo es modificada con el paso del tiempo por otras mentes, los logros científicos se han concretado gracias a la perspectiva e intervenciones de distintas generaciones. Los animales enseñan a sus crías cómo conseguir alimento, agua, refugio, etc., pero no cómo mejorarlo, pues sólo repiten la acción³ (Pringle, 2013). Por su parte los humanos agregan puntos de vista, detalles propios y diferentes hasta hacer una modificación de lo que se tenía en un principio y crear algo nuevo, es decir, el compartir el conocimiento, difundir y dar a la comunidad una creación ayuda a mejorarla ya que queda a disposición de diferentes mentes y situaciones (que no serán las mismas en ningún momento ni espacial ni temporal) pues los problemas no serán tampoco iguales, es por ello que la difusión de un conocimiento y una creación es de suma relevancia pues en el proceso creativo siempre se buscará la mejora de lo que existe.

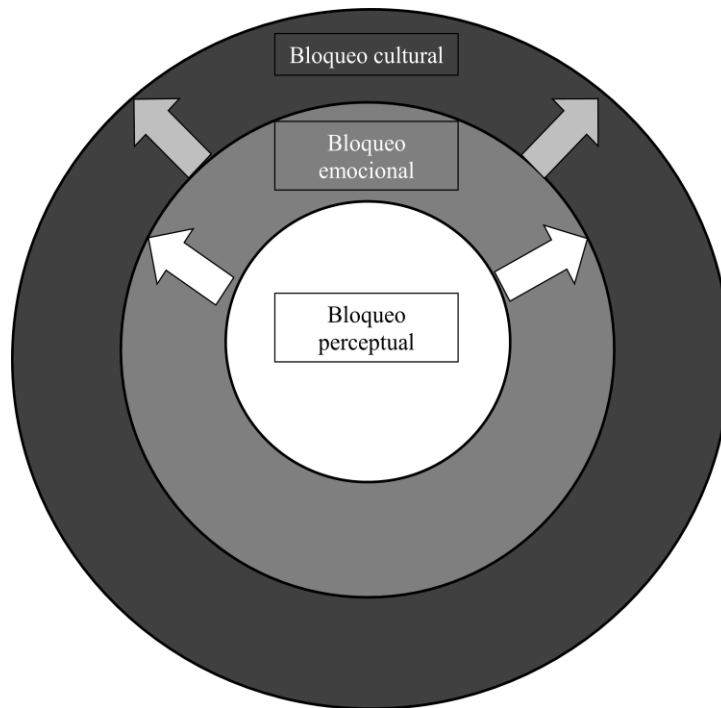
1.1.2 Bloqueo perceptual

Como ya se enunció, los bloqueos de la creatividad son tres: emocional, cultural y perceptual. El cultural se produce por factores externos (la familia, códigos morales, religiosos, reglas etc.), el emocional también es por cuestiones externas (falta de motivación, menosprecio, regaños, que más tarde se traduce como inseguridad y miedo). Y el tercero (el perceptual) es causado por los dos bloqueos ya mencionados, porque impiden ver de manera clara otras maneras de pensar, por lo tanto se puede tomar como el núcleo de los bloqueos. Por ejemplo, el estudiante siempre hará lo que le pidan porque de ello depende su calificación⁴, buscará complacer al profesor en pos de la nota que acredite que sí sabe, proponer y contradecir es arriesgado pues va en contra de la máxima regla áulica no escrita: el profesor y los autores de los libros siempre tiene la razón.

³ Por esta razón, los estudiantes al no ser animales, no tiene que repetir acciones, modelos, propuestas, teorías, palabras, etc., sino debatirlas, mejorarlas y crearlas.

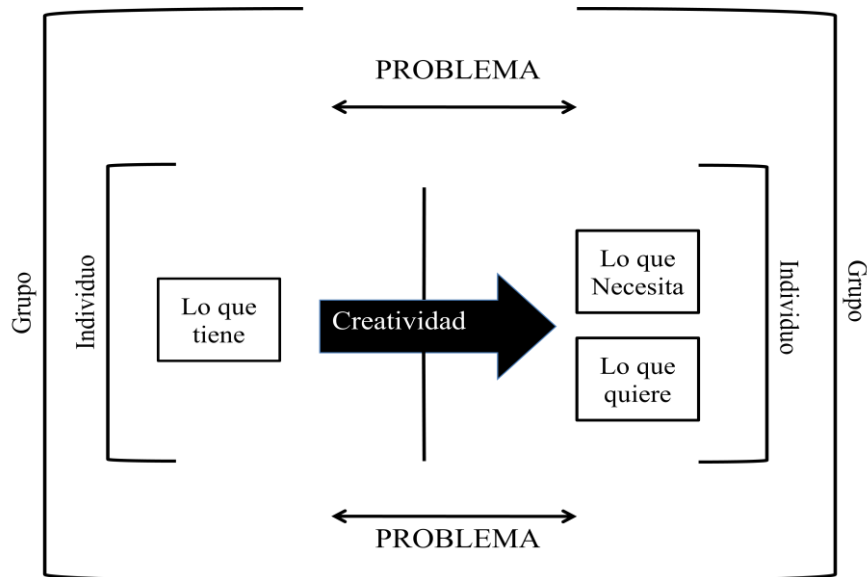
⁴ Se hace hincapié en la calificación porque pareciera lo más relevante para el estudiante sobre el aprendizaje y el conocimiento.

Si bien en teoría al eliminar los bloqueos culturales y emocionales se terminan los perceptuales, resulta el camino más largo pero dentro de un salón de clases se puede orientar al estudiante a tener diferentes percepciones de algo, no poniendo trabas, apoyando y encaminándolo. Es decir, se ataca de adentro hacia fuera, como lo indica la figura 0:



*Figura 0: Tipos de bloqueos para la creatividad.
Elaboración propia con información de Alvin L. Simberg (en Davis, 1989).*

La creatividad que se toca en este trabajo es enfocada a la generación de nuevas ideas o propuestas que intenten ver desde otro punto de vista los problemas, para ello primero se tiene que tener claro qué son, y estos nacen “en una relación entre lo que un individuo o un grupo tiene y lo que necesita o quiere.” (Rodríguez 1997 p.6). Esto se representa en la figura 1. Es decir, la creatividad ayuda a vislumbrar las posibilidades de abordar un problema, pero no lo resuelve.



*Figura 1: Representación de problema.
Elaboración propia basado en Rodríguez, 1997.*

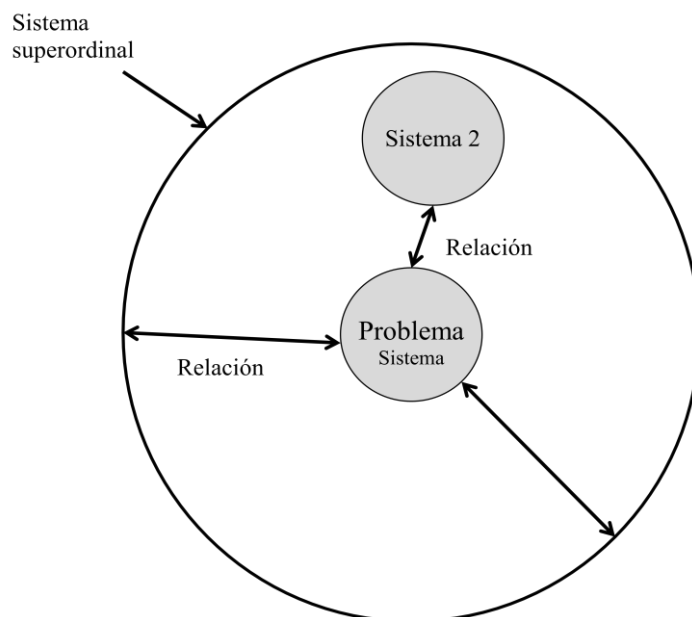
En la figura anterior se puede observar que la creatividad es la capacidad de crear puentes entre lo que se tiene y lo que se quiere individual o grupalmente. La creación pueden ser muchos puentes que faciliten el llegar a lo que se quiere, pero, se insiste: la creatividad no resuelve problemas porque como ya se mencionó, es una capacidad distinta.

¿Entonces por qué hablar de los problemas si la creatividad no lo resuelve? Porque como ya se mencionó es un gran puente (posibilidad) para encontrar la respuesta más adecuada. Además porque el no saber detectar un problema es el primer bloqueo para inhabilitar la creatividad, el no saber lo que se necesita o lo que se quiere.

La raíz etimológica de problema devela que es algo que se encuentra en el camino, un obstáculo. Entonces un problema surge cuando existe algo que impide realizar o alcanzar lo que se quiere o necesita. Es decir, si no se quiere o necesita nada, no existe un problema, por lo tanto estar en una zona de confort anula los problemas que a su vez anula la creatividad (como ya se mencionó) y por lo tanto la generación de ideas y de conocimiento.

Anulados las necesidades y los deseos se llega a un estancamiento pues no hay nada que se busque mejorar, por ello se tiene que dejar ese espacio de comodidad⁵ para comenzar a detectar necesidades que pueden ser individuales o sociales. Como se aprecia en la figura 1 la creatividad ayuda a alcanzar eso que falta y/o se quiere, por lo tanto crea puentes y/o elimina las barreras.

Gracias a la teoría general de sistemas se sabe que “un problema particular sólo puede resolverse debido a que hemos dejado de verlo como un caso particular” (Van Gigch, 1998 p.88) pues forma parte de un sistema que se define como un conjunto de elementos relacionados, es decir, nada es aislado, como lo muestra la figura 2. Es preciso recordar que los elementos de un sistema pueden ser conceptos, objetos y/o sujetos.



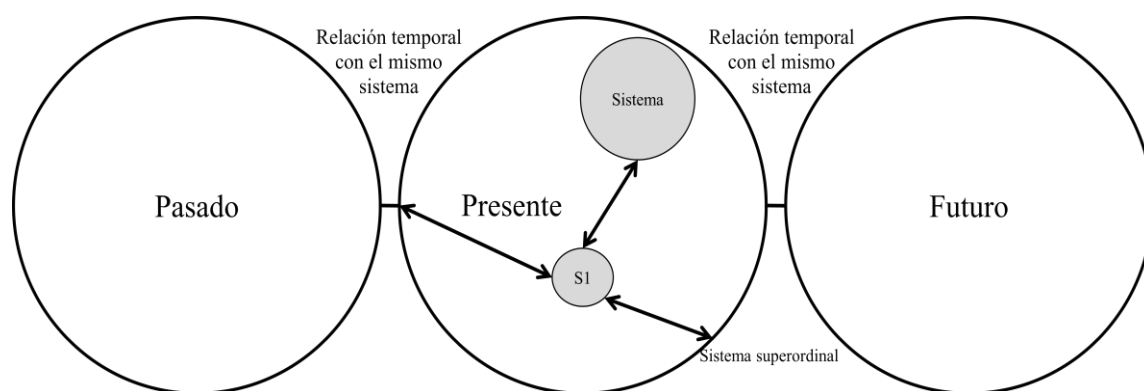
*Figura 2: Modelaje de un problema:
Elaboración propia basado en la teoría de sistemas de John P. Van Gigch.*

En la figura 2 se puede observar como un problema al ser un sistema, se encuentra en relación y dentro de un sistema mayor (sistema superordinal) así como también se relaciona con otros sistemas. Y es así como se tiene que ver el problema: como una relación con otros sistemas a los que pertenece, por lo tanto la solución puede o no ser sólo una. En otras palabras, se puede decir que un problema no es el problema en sí ya que se tienen que

⁵ Dejar el espacio de comodidad implica lo que indica entrar en contacto con la realidad y con los otros.

tomar en cuenta todos los sistemas que se involucran directa e indirectamente, usando lo que Edward de Bono llama pensamiento lateral, en donde se hace un esfuerzo deliberado por hacer mejor las cosas, desafiando modelos y creando nuevos. Se piensa hacia fuera, no hacia adentro del sistema.

Un sistema como ya se mencionó no siempre está formado por objetos ya que puede ser de conceptos. Asimismo un problema no se relaciona simplemente con cosas tangibles, también lo hace de forma temporal, es decir siempre existirá una relación del sistema presente con el pasado y futuro (ver figura 3), por lo que conviene plantear las preguntas ¿qué ha pasado anteriormente? ¿cómo se ha solucionado? ¿qué ha fallado? ¿qué se puede hacer con lo que se tiene? ¿para qué? ¿qué se desea alcanzar? De esta manera la creación de posibilidades tendrá un propósito concreto, revisando el pasado y el presente para intervenir en el futuro.



*Figura 3: Modelaje de un sistema de un problema y su relación temporal.
Elaboración propia.*

Es necesario que el aula se convierta en espacio donde el estudiante pueda expresar y proponer, en donde la figura docente lo motive a hacerlo, le muestre el camino para ver un problema desde diferentes puntos de vista y así eliminar los bloqueos dando paso a la creatividad de los jóvenes.

1.2. Teorías Contemporáneas de la Comunicación (TCC)

Antes de hablar de la materia Teorías Contemporáneas de la Comunicación (TCC) primero se tiene que hablar de la licenciatura de Comunicación que se imparte en la Facultad de Estudios Superiores Acatlán, pues ésta ha cambiado en un par de ocasiones y las materias han sido modificadas con objetivos diferentes. Aquello corresponde a las necesidades que se originan en el campo laboral y debido a cuestiones políticas. Es por ello que para entender a la materia se tiene que hablar primero de la carrera, ya que al igual que en un sistema, no es aislada sino que forma parte de un todo con objetivos en común. Después vendrá el apunte de la materia.

1.2.1. Carrera de Comunicación

La licenciatura en Comunicación se encuentra desde la apertura de la Facultad (en 1975) y ha ido cambiando conforme los años avanzan, es decir el plan de estudios ha tenido sus modificaciones; el primer plan de la carrera data de 1975, el primer cambio se hizo en 1983, la carrera aún se llamaba Periodismo y Comunicación Colectiva, fue hasta 1999 cuando se hizo el cambio a simplemente Comunicación y es el nombre que mantiene en el actual plan, que entró en vigor el 6 de agosto de 2012 de manera presencial.

El perfil del profesionista de la carrera de Comunicación es que:

“Posee una formación teórico-metodológica, técnica y humanística que le permite insertarse en diferentes campos profesionales de la comunicación participando con responsabilidad y compromiso social en la solución de distintas problemáticas relacionadas con la disciplina. Además está capacitado para incorporar y articular los avances tecnológicos en su ejercicio profesional.”

Mientras que el objetivo actual de la carrera de Comunicación es:

“Preparar profesionistas con sólida formación teórica, metodológica y técnica en el campo de la comunicación social que desde perspectivas inter y/o multidisciplinarias conozcan, expliquen, operen y evalúen procesos comunicativos de la actividad social humana, así como desarrollar actitudes críticas y reflexivas sobre la realidad mexicana y su entorno regional e internacional.”

Por su parte las características deseables del estudiante de comunicación son:

“Hábito de lectura, dominio del lenguaje escrito y oral, habilidad para el acopio y manejo de información para la investigación, capacidad para trabajar en equipo y disposición para la crítica constructiva; interés por los acontecimientos nacionales e internacionales.”

Esta licenciatura actualmente está compuesta por nueve semestres divididos en tres etapas. La primera de ellas es de formación básica: los seis primeros semestres por ser de tronco común. Luego viene la formación profesional donde a partir de séptimo semestre los estudiantes tienen que elegir uno de los cinco campos: 1) Periodismo, 2) Comunicación multimedia y cultura, 3) Comunicación política y ciudadanía, 4) Investigación y comunicación educativa o 5) Comunicación organizacional. Todos los campos son de dos semestres (séptimo y octavo). La última etapa (formación complementaria) es en noveno semestre donde los estudiantes deciden, de una serie de materias optativas, qué quieren cursar.

1.2.2. Materia de Teorías Contemporáneas de la Comunicación

Es una materia relativamente nueva pues en este año (2016) es la segunda vez que será impartida ya que es del plan 2012. Perteneció a sexto semestre de la carrera y está en la etapa básica de formación, por lo que es obligatoria para todos los estudiantes, es decir se encuentra un paso atrás de una decisión crucial para el estudiante como lo es la elección del campo de formación al que pertenecerá. Está dentro de la modalidad de Curso, como ya se mencionó es obligatoria y es en su totalidad tipo Teórica (no hay ninguna hora práctica⁶). Al semestre se tienen que cubrir 64 horas, cuatro por semana. No es seriada, es decir que el estudiante se puede inscribir y cursarla sin importar que tenga materias reprobadas. Otorga ocho créditos y la Clave de la materia es 1628.

⁶ La práctica entendida como algo relacionado a la acción. Es decir, desde el programa se le quita a la materia la posibilidad de llevar a cabo una acción.

El objetivo general de materia es: “Interpretar⁷ de forma sustentada y desde la interdisciplinariedad, las teorías contemporáneas de la comunicación con ética, pertinencia y valoración de su propia identidad profesional.”

Del objetivo general de la materia de teorías contemporáneas de la comunicación surge una pregunta:

- ¿Es más necesario interpretar las teorías con cada generación de estudiantes en lugar de la interpretar y representar realidad mexicana y sus entornos, sustentando esta interpretación y representación en teorías?⁸

Esta materia consta de cuatro unidades, estas y el contenido temático se muestran a continuación:

| Contenido temático | | |
|---------------------------|--|-----------------------|
| Unidad | Tema | Horas Teóricas |
| 1 | La comunicación como campo inter, multi y transdisciplinario 1.1 Definición de Comunicación. 1.2 Modelo General de la Comunicación. 1.3 Proceso cognitivo-social de la comunicación. 1.4 La comunicación como base para explicar procesos biológicos, sociales cognitivos. | 16 |
| 2 | Aportaciones de las ciencias básicas, biológicas y formales a la teoría contemporánea de la comunicación 2.1 La teoría de la Comunicación entre las ciencias. 2.2 El objeto formal y material de la teoría de la comunicación. 2.3 Interacción entre la teoría de la comunicación y las ciencias biológicas. | 18 |
| 3 | Aportaciones de las ciencias humanas, sociales y culturales a la teoría contemporánea de la comunicación 3.1 Usos sociales y culturales de la comunicación. | 12 |

⁷ A manera de señalización: La interpretación tiene que ser la del estudiante, no la del docente ni de algún libro, eso sólo le ayudará a sustentar.

⁸ Revisar conclusiones.

| | | |
|---|---|----|
| | 3.2 Ciencias sociales y comunicación. 3.1 Humanismo y comunicación. 3.2 Cultura y comunicación. | |
| 4 | Articulación compleja de la comunicación como fenómeno, como práctica y como saber 4.1 El proceso de la comunicación como elemento básico del funcionamiento desarrollo y evolución del sistema social. 4.2 La construcción del conocimiento desde la comunicación. 4.3 Los niveles de la comunicación en el mundo contemporáneo. | 18 |

Cuadro 1. Extraído del plan de la materia TCC de la página oficial de la FES Acatlán

Las otras materias que complementan el semestre son: Estudios de recepción que es un taller integrador, Taller de guion II que como su nombre lo indica está ubicado en la modalidad de taller de aplicación al igual que Producción televisiva, Edición digital de video es un taller ubicado en el campo de conocimiento técnico e Inglés para comunicadores VI que es un taller intercultural.

El perfil *profesigráfico* de quienes pueden impartir la asignatura es: “Licenciado en Comunicación o áreas afines, con experiencia docente. Que maneje diversos conocimientos disciplinarios para explicar los fenómenos comunicativos de manera crítica, analítica y multidisciplinaria”. Este perfil, brinda además un indicio de la actividad deseable del docente, que es explicar los fenómenos comunicativos, por lo que surge la siguiente pregunta:

- ¿Tiene mayor pertinencia que el docente explique desde su punto de vista, su contexto cultural y referencial los fenómenos comunicativos a que lo hagan los estudiantes guiados, asesorados por el docente que posee el bagaje?⁹

Si bien este fue un apartado que pretendía dar a conocer la clase en donde se trabajará, es pertinente realizar una observación dado que la teoría no tiene porqué estar separada de la práctica, ni viceversa ya que las teorías se tienen que aplicar, comprobar o proponer nuevos enfoques de esos planteamientos porque se tiene que recordar que una

⁹ Revisar conclusiones.

teoría es una explicación y si esta ya no es suficiente se tienen que proponer nuevas explicaciones y eso sólo se logra con la aplicación, la práctica. Por ello el estudiante no sólo tiene que interpretar la teoría sino más bien desarrollarla y usarla pues dentro del objetivo de la carrera se señala que los estudiantes tengan una formación teórica sólida.

1.3. Comunicación Educativa (CE)

La Comunicación Educativa representa para este trabajo el sustento teórico del cual se parte para más adelante diseñar la propuesta para la clase de TCC. Se hará una contextualización histórica de ésta, las teorías en que se apoya y cuáles servirán para concretar completamente el sustento teórico de esta propuesta.

Los medios de comunicación en los últimos años son una rápida vía de tráfico de información es por ello que se han vuelto (además del principal medio de entretenimiento) la principal fuente para formar opiniones y puntos de vista en miles de personas en la sociedad actual. También han logrado abrir nuevos caminos en la manera en que se construyen o destruyen las relaciones o formas de comunicación. Se han vuelto parte fundamental del día a día de algunas sociedades.

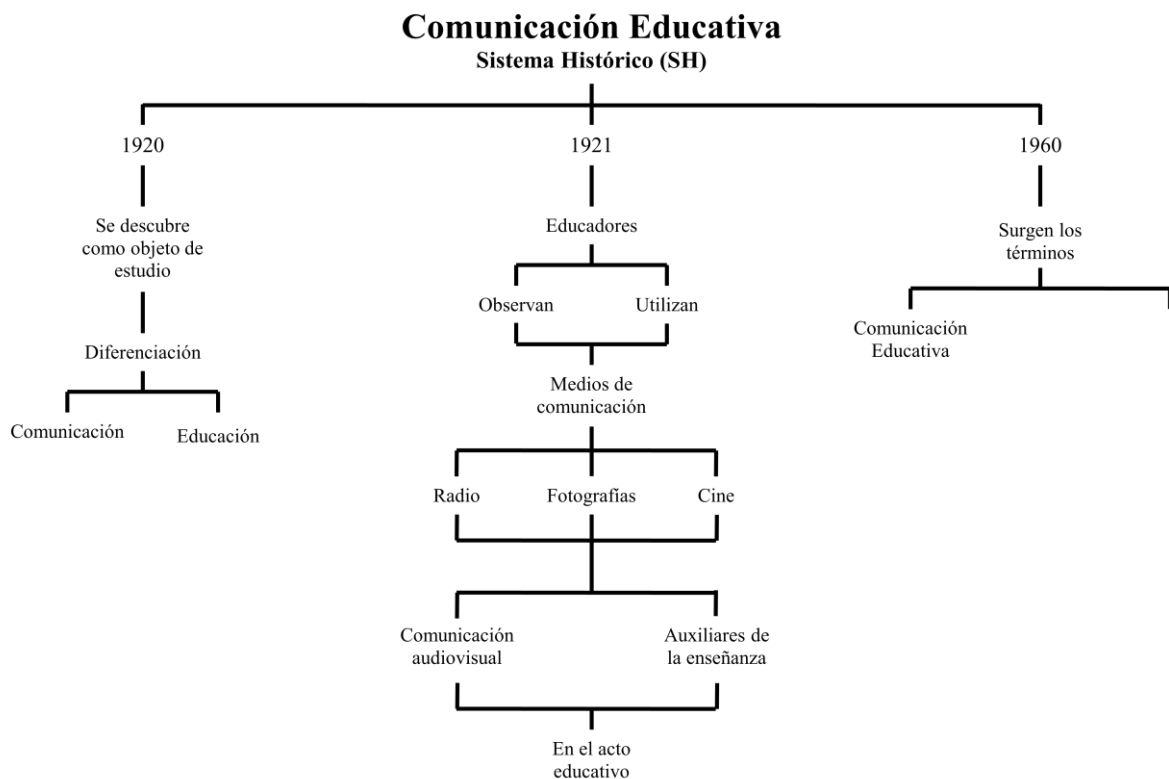
La comunicación y la educación han marcado un avance evolutivo en el humano. La comunicación, como ya se señaló, representó un comportamiento que permitió la relación entre H. Sapiens y crear redes para expandirse, después tuvo que llevar a cabo ciertos procesos que le ayudaron a seguir su paso en la evolución, como crear, cazar, años más tarde escribir, leer, reflexionar... Estos conocimientos y técnicas a la par de irse enseñando se iban perfeccionando y al igual que los procesos de comunicación, cambiaban. Es decir, la relación entre comunicación y educación siempre ha existido y no se puede llevar a cabo la una sin la otra pues ambas se tratan de un intercambio simbólico, que si no existiera no se podría llevar a cabo el desarrollo de las sociedades humanas.

Para ambas situaciones (comunicación y educación) el hombre se ha valido de diferentes medios biológicos y tecnológicos para lograr el fin de cada una: el cuerpo, sonidos, piedras labradas, pinturas, el lenguaje, la escritura, libros, fotografías, la radio, el

cine, la televisión y el Internet. La forma en que se enseña depende de la época pues las situaciones comunicativas no han sido las mismas y ni lo serán.

Si bien la CE nace en 1920 no es sino hasta 1921 cuando los educadores comenzaron a aplicar las tecnologías de la época al acto educativo, aquel año represento el nacimiento de la Comunicación Educativa “aunque por aquellos años se le llamaba comunicación audiovisual o auxiliares de la enseñanza” pues el nombre de C.E. es utilizado hasta los años 60 “junto con un sinónimo, el de educomunicación” (Torres en Hernández, 2006 p.20). Esto se resume en la figura 4.

Por lo tanto, la Comunicación Educativa es la incorporación de las tecnologías de cada época al ámbito de la educación, no sólo en la escuela ya que la educación no es exclusiva de ese lugar porque puede darse dentro de la familia o el trabajo, por ejemplo. A continuación se presenta el Sistema Histórico de la CE (Miranda, 2014, p.15):



*Figura 4. Sistema Histórico de la C.E.
Tomado de Miranda Pérez, 2014 p.15*

La CE tiene su sustento en la Teoría General de Sistemas, la Teoría de la Mediación Social y la Teorías Social de la Comunicación. Además cuenta con cinco teorías auxiliares: 1) Educación Integral (EI), 2) Aprendizaje Grupal (AG), 3) Aprendizaje Significativo (AS), 4) Comunicación Participativa (CP) y 5) Lenguaje Verbo-Audio-Visual (LVAV).

1.3.1. Elementos de la Comunicación Educativa

Los elementos de la CE se resumen en el modelo dialéctico de la comunicación que plantea Manuel Martín Serrano (ver figura 5) y son estos mismos los que intervienen en el proceso de educación.

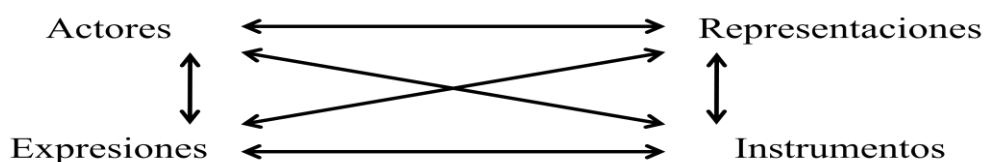


Figura. 5. Modelo dialéctico de la comunicación de Manuel Martín Serrano

En el siguiente puto se explicarán cada uno de los elementos.

1.3.1.1. Actores

En Torres (2012, p.36) se identifican cuatro tipos de actores:

1. Receptores: Estudiantes que son quienes reciben el mensaje;
2. Controladores: Profesores de grupo, instructores o coordinadores que controlan las circunstancias de la recepción;
3. Mediadores: Son aquellos que producen y/o planifican los materiales para las expresiones, contenidos, guiones, programas;
4. Fuente: Autores, investigadores o libros de texto, de ellos se retoma la información para los contenidos que elaboran los mediadores.

1.3.1.2. Instrumentos

Pueden ser o no aparatos tecnificados como la fotografía, la radio, la televisión, Internet, la voz o el cuerpo. Por ello se dividen en tecnológicos y biológicos. Estos instrumentos intervienen en la relación Alter-Ego (maestro-estudiante) dentro del aula, es decir el

proceso de enseñanza-aprendizaje se empapa del instrumento que se utilice pues no es lo mismo que en una clase el docente sólo utilice como recurso su voz a que ejemplifique con videos o fotografías, por mencionar algunos.

Martín Serrano menciona que “los instrumentos de comunicación (tanto de Alter como Ego) que intervienen en un proceso comunicativo cualquiera, funciona como un sistema, toda vez que deben de acoplarse entre sí para que la comunicación sea posible” (1982 p.26). Es decir tienen que entrar en juego ambos instrumentos para que el trabajo expresivo tenga un fin claro.

Los instrumentos pueden o no ser construidos con un fin comunicativo pero sí pueden utilizarse como un recurso que ayuden a facilitar la emisión así como la recepción del mensaje. Torres hace una precisión al respecto de los instrumentos:

“Se podría pensar que el hecho mismo de la escritura en papel o el dibujo y la pintura en piedras, cuevas, monumentos o pirámides, implica el uso de la tecnología avanzada y es cierto, sin embargo, cuando se refiere, en estas líneas, al empleo de la tecnología es para designar el uso de la electricidad, electromagnetismo y otros tipos similares de canal que sólo son posibles a partir de las formulaciones matemáticas de la existencia de las ondas electromagnéticas.” (Torres, 2012, p.42).

Es decir, los instrumentos tecnológicos a los que se refiere como incorporación la CE será a los que tengan que ver con el uso de la electricidad o algo similar, por ejemplo la computadora y el Internet.

1.3.1.3. Expresiones

Serrano (1982, p.21) denomina expresión a “aquella modificación (o modificaciones) que sufre la materia de la substancia expresiva como consecuencia del trabajo de Ego, gracias a la cual (o las cuales) se le confiere a la propia substancia expresiva, o se le transfiere a otra materia, un uso relevante en la interacción comunicativa”.

La sustancia expresiva es la materia (orgánica o inorgánica) que Ego altera temporal o permanentemente para poder comunicarse con Alter, de lo contrario no sería posible. El

trabajo expresivo son las operaciones o el cómo, por qué y para qué alterar esa materia. Ese trabajo consume energía tanto de Alter como de Ego y para que el trabajo sea exitoso deben acoplarse los instrumentos de cada uno.

Estas expresiones pueden ser cara a cara o a distancia pues “la capacidad de comunicar supone la aptitud del ser vivo para contactar con otro ser vivo alejado en el espacio y/o tiempo, sirviéndose de instrumentos biológicos o tecnológicos” (Serrano, 1982 p.28) Por ejemplo con el uso del Internet.

Dentro del marco de la CE las expresiones serán transmitidas por un instrumento tecnológico (con las características que ya se mencionaron) además es un conocimiento novedoso para los estudiantes y se complementan con otras actividades.

“En la CE cualquier cosa que los actores de la comunicación consideren pertinente, puede ser usada como sustancia, siempre y cuando esa “cosa” (sustancia) sea capaz de contener información (los propios de la educación) a través de señales ajustadas a los rangos de percepción de los receptores (alumnos).” (Torres, 2012 p.49).

En el ámbito educativo las expresiones pueden ser el glosario, la bibliografía, los datos generales del curso o temario, así como el objeto de aprendizaje.

1.3.1.4. Representaciones

Son “ideas que estructuran simbólicamente y operativamente aspectos de la realidad social” (Revilla, 2009 p.39), es decir están ordenadas y ordenan la interacción social. Además ofrecen al sujeto explicaciones de su sociedad y su rol que desempeña.

Como ya se ha dicho, las imágenes se construyen mediante el contacto con la realidad, es decir mediante el intercambio se crea la representación de esa misma realidad y cada individuo construye la suya pues las interacciones son diferentes.

Lo que en la CE se trata de hacer es empatar esas representaciones y que la información se perciba por los actores con la intención que se ha enviado, para ello es necesario diseñar situaciones de recepción pues se trata de hacer duraderos los aprendizajes, lo cual “obliga a los actores mediadores diseñar estrategias que conecten la

información con la vida real de los receptores, es decir, que se dé la práctica” (Torres, 2012 p.55).

De acuerdo con Juan (1994) las representaciones en el aula se utilizan de la siguiente manera:

- De modelos que guíen la acción, dar un sentido a la información que afecta el comportamiento.
- De modelo para la cognición, dan a la información un sentido que afecta el conocimiento.
- De modelos intencionales, dan a la información un sentido que afecta los juicios de valor.

1.3.2. Aprendizaje Grupal (AG)

Como se ha mencionado, el grupo ha sido fundamental para la evolución de ser humano, es base para la realización de objetivos sociales y desde que el ser humano nace pertenece a un grupo: la familia, más tarde a asociaciones deportivas, religiosas, políticas, escolares sólo por mencionar algunas. Las situaciones de la vida no suceden aisladas, es decir, se mantienen interacciones con lo demás (sujetos y entorno) y es con ellos con los que se comparten metas y diferencias. El grupo es pues, la base de toda organización.

Se eligió al Aprendizaje Grupal (AG) como eje debido a la importancia de la formación de grupos dentro de la sociedad, además como se ha mencionado, la creatividad implica trabajo de grupo. Actualmente existe una urgencia por trabajar en conjunto pues los problemas sociales cada día se vuelven más complejos, por lo que un solo individuo no lograría hacer propuestas para ellos. Así como un torneo de futbol no lo gana un jugador, ni un individuo logra tocar en vivo todos los instrumentos de una orquesta, una persona no puede hacer propuestas desde un punto de vista si antes no se dialoga con más disciplinas o se interactúa con los demás, tiene que haber un intercambio de ideas para que haya un interacción de individualidades que se orienten a un bien común. La creación de ideas y de propuestas, tienen que comenzar a realizarse más desde lo colectivo que de lo individual.

Existen grupos primarios que se definen como “grupos que operan al mismo nivel de relaciones” (Cooley en Gammage, 1975 p.12) La familia, un grupo de amigos, un club, pueden ser ejemplos de grupos primarios. Este es el tipo de grupos que interesan para esta investigación, pues son los únicos que “expresan sentimientos de unidad y solidaridad” (Cooley en Gammage, 1975 p.12) Los secundarios se refieren a los sindicatos o clases sociales.

Durkheim (en González, 1993, p.49) define al grupo social “como algo más que la suma de sus partes, es decir como una totalidad que tiene percepciones, sentimientos y deseos propios, que en otros términos equivaldría a la una conciencia social”. Lewin por su parte dice que “el grupo y el ambiente constituyen un cambio social dinámico, cuyos principales elementos son subgrupos, los miembros, los canales de comunicación y las barreras. Modificando un elemento privilegiado podemos modificar la estructura del conjunto” (en González 1993 p.51). Es decir si se modifica uno de los elementos del modelo de mediación (actores, expresiones, representaciones, instrumentos) cambiará el todo (el grupo).

De la misma manera, González (1993) en su tesis de licenciatura refiere una serie de características que definen a un grupo:

- Participan en interacciones frecuentes
- Se definen entre sí como miembros
- Otros los definen como pertenecientes a un grupo
- Comparten normas respecto a temas de interés común
- Participan en un sistema de roles entrelazadas
- Pretenden metas promovedoras, interdependientes
- Tienden a actuar de modo unitario respecto al ambiente

Asimismo ofrece las funciones del un grupo:

- Comunicación: “Se refiere al intercambio de información, opiniones, así como la resolución de problemas relativos al ajuste de los miembros” (González, 1993 p.54)

- Cohesión: Ésta mantiene unido al grupo. Y entre más cohesión y comunicación se produce una mayor seguridad entre los individuos del grupo.
- Autoridad e influencia: “En el concepto de liderazgo está la capacidad de los individuos de influenciar a otros, particularmente en los que se refiere a sus motivaciones internas, valores, actitudes, comportamientos y por supuesto su forma de relacionarse con el entorno” (Rosa Isabel Montes en Meyer, 2009 p.207). Se trata pues de que el líder de un grupo tenga un alto sentido ético, que tenga un rol de servicio colectivo.

Además de la facilitación para la resolución de problemas, un objetivo más allá del aprendizaje es la creación del vínculo con el otro, pero estos grupos no se crean solos, para ello es necesaria la figura de un organizador (docente) que tiene que mantener constante orientación hacia el grupo, para así enriquecer los horizontes de relación e información.

Ahora bien, los ejes del aprendizaje grupal son los siguientes:

- Aprendizaje centrado en el estudiante.
- Responsabilidad de los estudiantes en la ejecución de los objetivos.
- Conocimiento de los objetivos.

Un grupo pues, no se convierte en receptor inactivo de conocimiento, sino en un creador del mismo pues el estudiante y docente se vuelven complementarios. Esos equipos tienen que tener diversidad entre sus integrantes, por ello es recomendable que el docente sea quien organice los grupos, y aunque en un principio pueda existir incomodidad o falta de confianza, la misma diversidad traerá consigo nuevas perspectivas, lo que mejora la toma de decisiones y creación de propuestas.

Los equipos en un salón de clases pueden funcionar como una red neuronal, cada individuo representa una neurona que se une a otra a través del lenguaje, que envía estímulos, y formando diferentes equipos que a su vez conforman todo un cerebro (el grupo). Entre más comunicados se encuentren los individuos de cada equipo más fuerte será su relación, y más apropiada será con los demás, creando así un cerebro fuerte y eficaz.

2. Marco Analítico-Descriptivo

“Take a sad song and make it better”

-The Beatles-

Una vez revisado lo que es la creatividad y las bases teóricas de las que se partirá; en este capítulo se presentarán los resultados obtenidos de las técnicas de investigación que se aplicaron: observación no participante y cuestionarios a los jóvenes de las clases que se observaron. Los objetivos que se buscan alcanzar son: a) Conocer las representaciones sobre creatividad de los estudiantes de TCC y, b) Identificar los componentes del modelo dialéctico dentro del salón de clases. Que ayudarán a alcanzar el objetivo general: Diseñar una propuesta para el plan de la materia Teorías Contemporáneas de la Comunicación, que permita a los estudiantes desarrollar su creatividad. Estas técnicas se aplicaron en el periodo: Enero-Abril de 2016.

2.1. Estudiantes y creatividad

El objetivo de este apartado es conocer cuáles son las representaciones que tienen sobre creatividad los estudiantes de TCC. Para ello se aplicó una encuesta a dos grupos completos de la materia en cuestión: 33 del turno matutino y 15 del turno vespertino, dando un total de 48 encuestados (de 60 estudiantes por ambos grupos). Al aplicarse la encuesta no asistieron todos los estudiantes a clase por lo que el nivel de confianza fue de 94% y un $\pm 6\%$ de error. El promedio de edad fue de 21 años con una mínima de 20 años y una máxima de 25 años, y la moda estadística fue de 21 años. Al ser aplicada a grupos completos, la distribución por género fue de 50% hombres, 44% mujeres y un 6% prefirió no contestar. El levantamiento se llevó a cabo en el salón de clases en un tiempo asignado por el docente en turno. Dado que la gran mayoría de las respuestas son opiniones, se categorizaron para poder ser graficadas y medidas.

Como ya se mencionó, el promedio de edad de los encuestados fue de 21 años que representa una edad importante para el desarrollo mental del ser humano pues “en el segundo decenio aumenta de forma extraordinaria la conectividad entre las regiones implicadas en la formación de juicios y pareceres, la socialización y la planificación a largo

plazo.” (Giedd, 2015, p.17). Lo que aumenta la importancia de hacerles ver a los estudiantes que el trabajo en equipo para la creación de ideas y propuestas para situaciones que aquejan a la sociedad, son necesarias. A su vez, también es relevante que los jóvenes tengan un mayor contacto con la realidad que estudian, a la que se enfrentan pues “el cerebro se va construyendo a la medida de las exigencias del entorno.” (Giedd, 2015, p.17). Y si ese entorno es acomodaticio, individual y cerrado, la realidad y creatividad del joven será así ya que esta última se construye mediante asociación de imágenes de la realidad, del entorno.

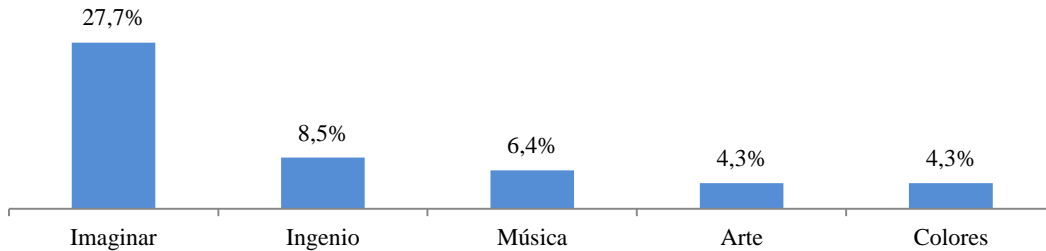
A continuación se presentarán los resultados de cada respuesta que ofreció el cuestionario, primero se podrá encontrar los resultados de las preguntas que se enfocan al Juicio de Valor, después la que se encamina al Comportamiento, luego las que desglosan la Cognición y al final se encontrará un mapa general sobre las representaciones que tienen los jóvenes sobre la creatividad con una conclusión general de los resultados.

2.1.1. Juicios de valor

Una vez que escribieron su sexo y edad, en el **reactivo número uno** se les pidió que anotaran los primeros cinco conceptos con relación a la palabra Creatividad. Las siguientes gráficas sólo tienen las cinco menciones con más frecuencia de cada una de las menciones, los porcentajes fueron calculados con base en el total de frecuencias por cada mención.

La primera relación que los estudiantes hacen de la creatividad es con Imaginar, que es una palabra que viene del latín *Imaginari* que significa formar una figura mental. Es decir, el 27% de los encuestados relaciona a la creatividad con hacer figuras en su mente de algo que no existía. Y el 10.7% lo hace con alguna actividad relacionada con el arte (6.4% música y 4.3% arte), como muestra la siguiente gráfica:

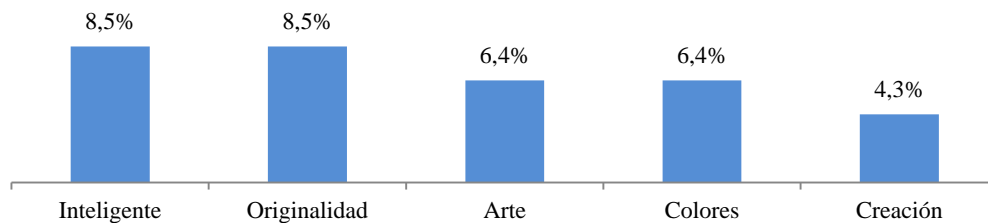
Primeros conceptos que relacionan con la creatividad



Gráfica 1. Primera mención sobre los conceptos que vienen a su mente con la palabra Creatividad.

Para la segunda mención, la palabra Inteligente, que viene del latín *Intelligens* que significa: aquel que sabe escoger, y Originalidad que viene del latín *Originalis* que significa: relativo al comienzo. Resalta de esta gráfica que a diferencia de la anterior, no hubo un concepto que se disparara más que los otros. Lo anterior deja ver que los estudiantes relacionan con la creatividad a aquellos que saben escoger, que se puede entender como aquellos que saben tomar decisiones.

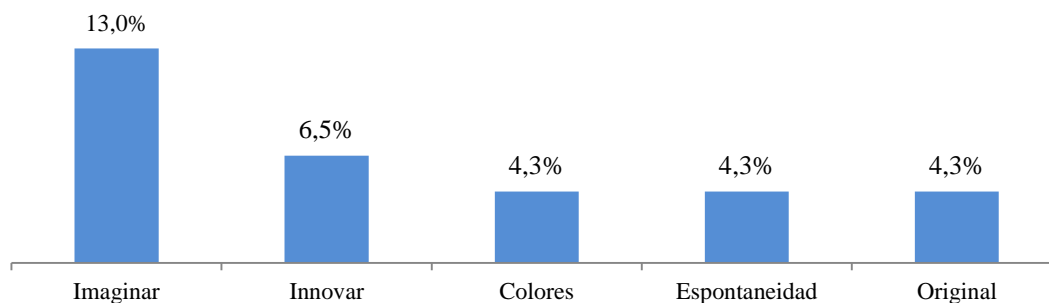
Segundos conceptos que relacionan con la creatividad



Gráfica 2. Segunda mención sobre los conceptos que vienen a su mente con la palabra Creatividad.

Para la tercera mención, de nuevo la palabra Imaginar que está 6.5 puntos porcentuales arriba de la segunda palabra con más frecuencia en el tercer aspecto: Innovar, que viene del latín *Innovare*, que significa mejorar.

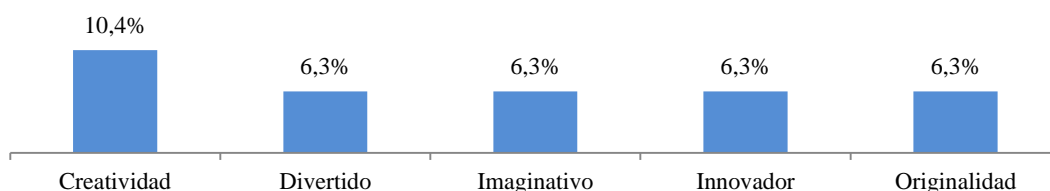
Tercer concepto que relacionan con la creatividad



Gráfica 3. Tercera mención sobre los conceptos que vienen a su mente con la palabra Creatividad.

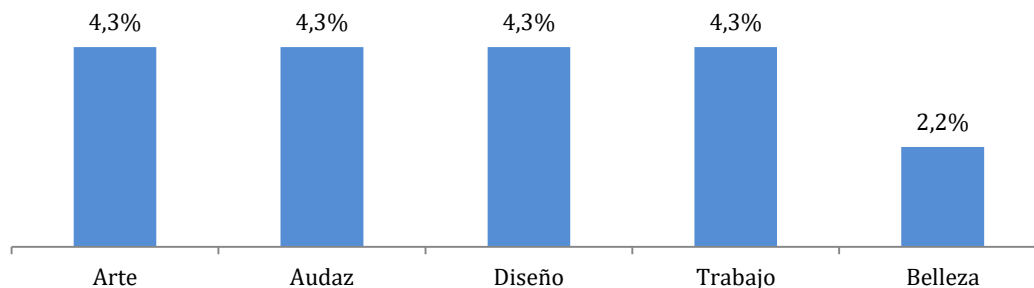
A partir de la gráfica anterior se puede observar que los conceptos tienen a la repetición, tal es el caso de Imaginar, Colores y Original. Asimismo los resultados dejan de tener un despunte porcentual significativo en comparación con las otras gráficas, pues las frecuencias de cada respuesta tienden a equilibrarse, como ejemplo se puede observar la gráfica 5. O bien en la gráfica 4 se puede observar que la primera asociación es con la misma palabra Creatividad y de igual manera se repiten conceptos:

Cuarto concepto que relacionan con la creatividad



Gráfica 4. Cuarta mención sobre los conceptos que vienen a su mente con la palabra Creatividad.

Quinto concepto que relacionan con la creatividad



Gráfica 5. Quinta mención sobre los conceptos que vienen a su mente con la palabra Creatividad.

Ahora, de manera general (sumando todas las palabras de las cinco menciones) los conceptos que más reiteraciones tienen son los que se muestran a continuación (los porcentajes esta vez se calcularon tomando como total la suma de todas las menciones).

- Imaginación 19.3%
- Innovador 9.2%
- Original 8.4%
- Arte 6.7%
- Creación 6.7%

Esos cinco conceptos forman parte de la opinión de los estudiantes sobre la creatividad que junto con la siguiente pregunta conforma el Juicio de valor (se hablará más adelante de este punto).

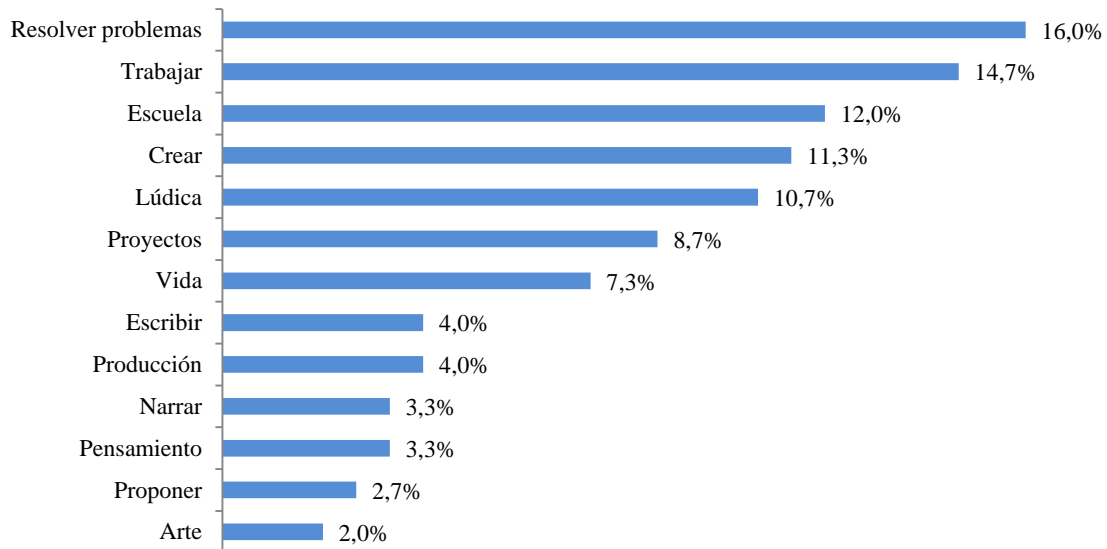
Si bien los conceptos tienen que ver en algún momento con la construcción de creatividad que se aborda en este trabajo, hubo grandes ausentes, por ejemplo realidad, práctica, o difusión, conceptos y acciones importantes de acuerdo con lo construido en el primer capítulo, por ejemplo sin la difusión no puede haber una mejoría en las acciones ni en las prácticas.

En el **segundo reactivo** se les pidió que escribieran cinco palabras con las que relacionan el uso de la creatividad, esto con el fin de saber qué utilidad consideraban ellos tienen la creatividad y así concretar el Juicio de valor que hacen los jóvenes (consultar tabla de operacionalización en Anexos) y los resultados fueron los siguientes.

Además de palabras, los estudiantes escribieron frases que indicaba realizar una acción. Pero resalta que a pesar de que la pregunta pedía el uso de la creatividad, el 55.4% utilizó palabras que nada tenían que ver con alguna acción como por ejemplo: “sueños, transporte, escuela o libro”. Esto se puede interpretar como un indicador que poco más de la mitad de los encuestados toma a la creatividad como algo pasivo, carente de acción.

La siguiente gráfica muestra las categorías de menciones que los estudiantes hicieron:

Para qué sirve la creatividad



Gráfica 6. Para qué sirve la creatividad.

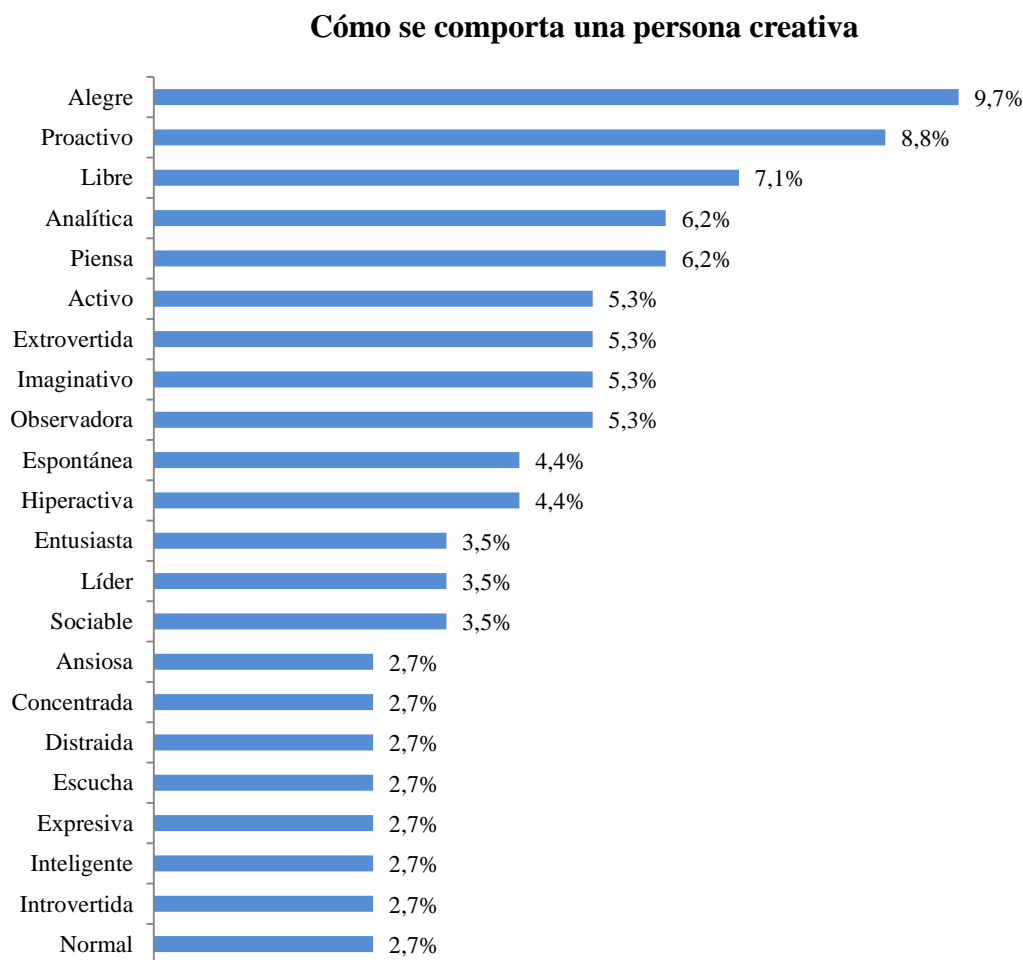
La gráfica 6 deja ver que los encuestados ven a la creatividad como una vía en la resolución de problemas, esto resulta una concepción errónea, pues el resolver cualquier tipo de problemática resulta una herramienta mental completamente distinta, por ello si se quiere trabajar de cualquier manera con la creatividad, primero se tiene que entender como algo distinto de la solución y más enfocado a la proposición. Es decir, se tendría que hacer un redireccionamiento del uso de la creatividad.

El 14.7% afirma que la creatividad sirve para trabajar y sólo el 11.3% de los encuestados respondió de la manera más sencilla sobre el uso de la creatividad que es crear. Además de lo graficado, hubo respuestas como: “narrar, escribir, vida, proyectos” y sólo 2.7% respondió que sirve para proponer.

Como se vio en el capítulo anterior, las Representaciones se conforman de tres aspectos: Juicios de Valor, Comportamiento y Cognición. Las respuestas que hasta el momento se han graficado corresponden al Juicio de Valor que no es otra cosa que la valoración que se hace con base a ideas o juicios previos de algo o alguien. En este sentido la valoración que tienen los estudiantes sobre la creatividad es que se trata de **Imaginación que sirve para resolver problemas o trabajos escolares.**

2.1.2. Comportamiento

Para el Comportamiento se utilizó sólo un reactivo que englobó dos indicadores, la forma de ser y las acciones que hace una persona creativa, en donde se les pidió que anotaran cinco conceptos con los cuales describirían cómo se comporta una persona creativa. Los resultados generales se muestran en la siguiente gráfica:



Gráfica 7. Primera característica en el comportamiento de una persona creativa.

De todas, fue la pregunta que más espacios en blanco obtuvieron, es decir careció de conceptos con los cuales los estudiantes identificaban a alguien creativo. Fuera de esa respuesta, Alegre y Proactivo son los que le siguen con más reiteraciones. En esta pregunta, las respuestas mostraron más diversidad de características con las que identificaban a una

persona creativa, lo cual resulta curioso si se toma en cuenta que fue también la que más espacios en blanco registró.

La interpretación de lo anterior arroja que los estudiantes no identifican características únicas que sean específicas en una persona creativa. Para Nietzsche las personas “altamente creativas dependen de una motivación interior y no del reconocimiento externo” (en Martínez, 2005, p.11) ya que el reconocimiento externo como el dinero o la fama apagan la creatividad y finaliza diciendo que “deben convertirse en enemigos de sus propias ideas por ello el mayor estímulo es apoyo para que desarrollen plenamente su potencial”.

Asimismo el propio Martínez (2005, p.6) dice que “las personas creadoras necesitan tener un ‘yo’ fuerte, ya que uno de sus rasgos fundamentales es la tolerancia a la ambigüedad que permite hacer frente a posibilidades contradictorias”.

2.1.3. Cognición

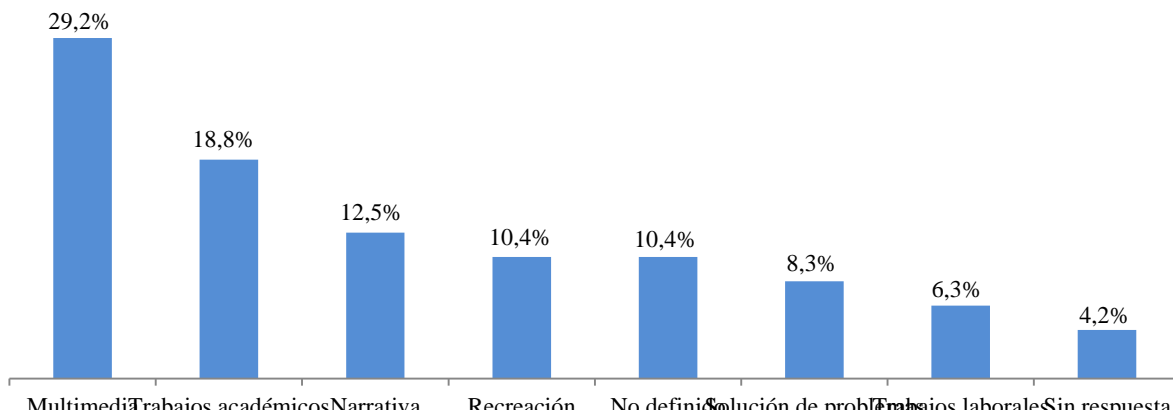
El tercer aspecto de las Representaciones es la Cognición y el primer indicador que se trabajó fue la experiencia que tenían los estudiantes con la creatividad, para detectarlo se les preguntó si habían utilizado su creatividad y de ser así se les pidió que describieran brevemente la situación. Se puede consultar la tabla en anexos las respuestas completas. Para graficar, con base en las respuestas se hicieron ocho categorías:

- *Solución de problemas*: Se refiere a aquellos que en su descripción anotaron tal cual que la utilizaban para resolver problemas de la vida cotidiana o simplemente problemas en general.
- *Trabajos académicos*: Aquellos que en su respuesta mencionan que utilizaron su creatividad en exposiciones, en trabajos de la escuela o proyectos escolares.
- *Trabajos laborales*: Son los que en su descripción mencionan algún trabajo por el cual recibieron una remuneración económica.
- *Multimedia*: Involucra todo lo que tenga que ver con la pre, post o producción de audio-video.

- *Recreación*: Tiene que ver con las actividades artísticas que realizan algunos como tocar un instrumento, pintar o cocinar.
- *No definida*: Asimismo hubo algunos que no especificaron la situación y sólo respondieron “al contestar encuestas”, “en mi vida”.
- *Narrativa*: Se refiere a los que describieron su situación como la creación de una guion o escribir una historia.
- *Sin respuesta*: Aquellos que dijeron que no han utilizado su creatividad.

Después de la categorización de cada respuesta se obtuvieron las respectivas frecuencias así como los porcentajes y los resultados se muestran en la siguiente gráfica:

Situaciones en que han utilizado su creatividad



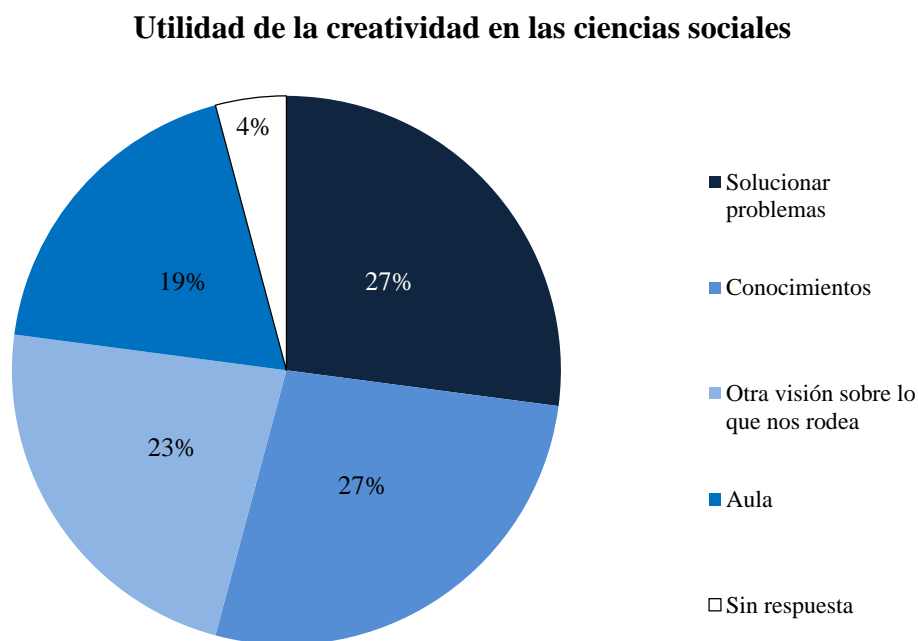
Gráfica 8. Situaciones en las que los estudiantes han utilizado su creatividad.

Como se puede observar en la gráfica 8, la situación en la que más utilizan su creatividad la mayoría de los jóvenes es en productos multimedia, seguido de Trabajos académicos y Narrativa. Si se recuerda la pregunta ¿Para qué sirve la creatividad? y con mayor especificidad la respuesta con el porcentaje más elevado fue: Resolver problemas, se puede notar que a los problemas que más se refieren tienen que ver con la producción de multimedia (audio-video). ¿Qué indica esto? Una probable respuesta basada en que la creatividad y las ideas mentales se construyen del contacto con la realidad, indica que la realidad de los jóvenes está en su totalidad en el camino de la multimedia.

Por último, para completar la Cognición y a su vez construir la Representación de la Creatividad, el indicador que se evaluó fue sobre las creencias. Para ello se les preguntó de qué manera creían que sirve la creatividad en las ciencias sociales. El procedimiento fue el mismo que en la pregunta anterior: con base en las respuestas se crearon categorías para obtener frecuencias, porcentajes y por último graficarse. Las categorías son las siguientes:

- *Para solucionar problemas:* Esto se refiere a las soluciones de problemas sociales.
- *Aula:* Se refiere al proceso Enseñanza-Aprendizaje pues los estudiantes consideran que se puede mejorar esta práctica.
- *Conocimiento:* Es referente a la producción de conocimiento, cambios o mejorar el campo al que se aplique la creatividad.
- *Otra visión:* Comprender desde otras perspectivas a la sociedad.
- *Sin respuesta:* Son los que consideraron que no puede utilizarse la creatividad en las ciencias sociales.

Los resultados aparecen en la siguiente gráfica:

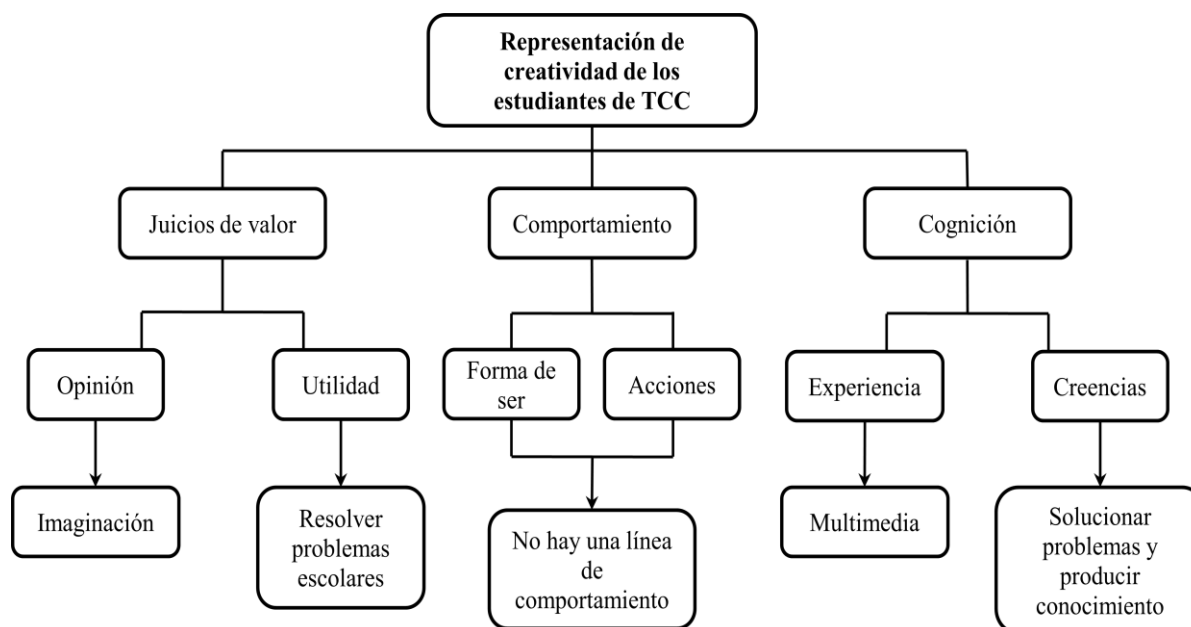


Gráfica 9. ¿De qué manera sirve la creatividad en las ciencias sociales?

Se puede observar en la gráfica 9 que en las ciencias sociales los jóvenes identifican el uso de la creatividad mediante la “Solución de problemas” y la “Producción de nuevo conocimiento”. Se tiene que recordar que la Cognición se refiere a la afectación de la información que se ve reflejada en el conocimiento es decir en las maneras de aprender o lo que se tiene que aprender por lo que surge una pregunta ¿cómo el plan de la materia Teorías Contemporáneas de la Comunicación se preocupa (si es que lo hace) por la producción de conocimiento, de nuevas formas de ver, entender a la vida y la sociedad? dado que los estudiantes saben que la creatividad puede ofrecer esos aspectos pero se vuelve a los mismo ¿cómo el diseño del plan y después los docentes potencia lo anterior?

2.1.4. Representación y Conclusión

Una vez finalizada la revisión de las respuestas del cuestionario se puede definir la representación que tienen los estudiantes sobre la creatividad. Para ello se construyó el siguiente esquema en donde se resume lo anterior:



*Figura 6: Representación de creatividad.
Elaboración propia con información obtenida de la encuesta.*

En este punto es preciso recordar lo que es una representación: “Ideas que estructuran simbólicamente y operativamente aspectos de la realidad social” (Revilla, 2009 p.39). Esta idea que estructura la realidad que tienen los jóvenes sobre creatividad es que se trata

de la imaginación que se utiliza para resolver problemas que mayormente están en el medio académico, ellos la han utilizada en el especto de la multimedia, asimismo creen que se puede utilizar para solucionar problemas y producir conocimiento, además para ellos no existe una forma única de comportamiento cuando se es creativo.

Los estudiantes entonces enfocan su creatividad en aspectos sobre multimedia, dejando de lado los problemas sociales, las ideas en la construcción del conocimiento de la comunicación y la creación de nuevos horizontes desde donde operar el mundo. El camino no se presenta de manera difícil pues los estudiantes saben que se puede utilizar para ello, la pregunta es ¿cómo hacer que se dirijan hacia allá?. Si uno de los factores para que se construyan las ideas y las imágenes se enfoca en el contacto con la realidad, lo que se propone es crear u ofrecer escenarios de la realidad social para que los jóvenes se empapen de ellos.

No debería presentar mucho problema encaminar esas situaciones pues de acuerdo a la figura 6, la utilidad y las creencias que tienen sobre creatividad no están alejadas del objetivo de este trabajo. Para redireccionar la representación que tienen los jóvenes de TCC se tiene que trabajar sobre los tres niveles (comportamiento, cognición y juicios de valor) ya que una dimensión abre el camino para la otra.

Si se les muestra que hay acciones que encaminan a la creatividad (como el trabajo en equipo, el contacto con la realidad, la participación y los métodos, entre otras) esto afectará su comportamiento ante las situaciones que se le presenten, a su vez darán un sentido distinto de la información que tienen, sus experiencias las podrán utilizar para proponer ideas (conviene recordar que una experiencia registrada en la memoria ayudada de las redes neuronales puede ofrecer soluciones a distintos retos), adquiriendo así una opinión y utilidad diferente de sus experiencias, informaciones y creencias que se dirijan a proponer desde lo que ya existe.

Por la física se sabe que se puede hacer que las cosas sucedan en el futuro pues la flecha del tiempo es como una calle que corre en un sentido único. Se puede hacer y transformar pero no deshacer. La creatividad se puede enfocar para que sea utilizable en el futuro. El tiempo desordena lo ordenado y las soluciones que parecían viables en el primer

orden ya no funcionan para el desorden (que no es otra cosa sino un orden al que no se está acostumbrado). Por ello la creatividad se tiene que encaminar a ese “desorden social”, proponer nuevos horizontes desde donde se pueda ver el mundo, ideas que empaten con la cambiante sociedad y sus fenómenos.

Retomando de nuevo el concepto de flecha del tiempo: la creatividad se puede potenciar, enfocar y hacer crecer pero no se puede *descreativisar* a los estudiantes (es una palabra que no existe, claramente porque no se puede hacer) pues simplemente, como diría Martiniano Román, hay que enfocar esa capacidad creadora (pero lo que sí se puede es bloquear esa herramienta mental). Así como existen dimensiones que no se perciben, también existen ideas que no están a simple vista hasta que no se hace el esfuerzo por verlas.

Hasta aquí lo que se puede decir de las representaciones, pero la propuesta en concreto se realizará en el capítulo tres de este trabajo ya que no sólo se basará en los resultados obtenidos del cuestionario pues enseguida se presentarán los resultados de la observación no participante que se realizó para identificar los componentes del modelo dialéctico de la comunicación de Martín Serrano dentro de la clase Teorías Contemporáneas de la Comunicación.

2.2. El modelo dialéctico dentro de las clases

La siguiente técnica que se utilizó fue la observación no participante en la clase de TCC con el objetivo de identificar los componentes del modelo dialéctico de la comunicación de Martín Serrano, esto ayudará a generar la propuesta de fomentar la creatividad en donde los actores, instrumentos, expresiones y representaciones trabajen de una manera sólida para lograr el objetivo.

Se observó una clase de cada turno: matutino en un horario de 11-13 horas los días lunes y martes; y en el turno vespertino de 19-21 horas los martes y jueves. El grupo matutino tenía en promedio 40 alumnos mientras que el vespertino sólo 20. El tiempo de la

observación fue de todo el 6º semestre del año 2016. Se presentarán los análisis de cada una y al final se presentará la conclusión general.

A continuación se desglosarán los resultados en una tabla comparativa entre la definición que hace la Comunicación Educativa de cada elemento (revisar apartado 1.3) con lo que de manera general se registró en el instrumento de observación (consultar Anexos para ver el registro completo).

2.2.1. Clase 1

La primera tabla corresponde a los actores que participan en la comunicación. Dentro de la Comunicación Educativa estos son los Alumnos, Docente, Mediadores y Autores.

| Actores | | |
|--|--|--|
| Estudiantes: Se trata de los receptores, los que reciben el mensaje. | | |
| Qué se observó | Clase 1 | Clase 2 |
| Lugar que ocupa | Tienen lugares definidos. | Tienen lugares definidos. |
| Hora de llegada | El 90% llega temprano (entre los primeros 30 min. Después de que inició la clase). | El 50% llega temprano (entre los primeros 30 min. Después de que inició la clase). |
| Forma de trabajo | Equipo fuera del salón. | Equipo e individual fuera y dentro del salón. |
| Estancia en el salón | El 10% sale y entra del salón a lo largo de la clase. | El 20% sale y entra del salón a lo largo de la clase. |
| Asistencia a la clase | En promedio el 90% acude todas las clases. | El 50% acude a todas las clases. |
| Atención a la participación de sus compañeros | El 60% no presta atención. | El 50% no presta atención. |
| Atención al docente | El 80% parece prestar atención. | El 60% parece prestar atención. |
| Anotaciones generales | En ambas clases los estudiantes son inquietos, es decir se encuentran en constante movimiento, juegan con sus plumas, libretas, llaves, celulares o con lo que tengan a la mano. | |
| Docente: Son los controladores, instructores o coordinadores de las circunstancias de recepción. | | |
| Qué se observó | Clase 1 | Clase 2 |
| Actividades | En clase no hay actividades. | En clase hay exposiciones y películas. |

| | | |
|--|---|---|
| Preguntas | El 60% de la clase plantea preguntas. | El 40% de la clase plantea preguntas. |
| Recursos | El 100% de la clase el recurso es la voz y el cuerpo. | El 80% de la clase el principal recurso es la voz y el 20% es el proyector. |
| Movilidad | Utiliza todo el escenario. | No utiliza todo el escenario. |
| Involucramiento | Preguntas. | Preguntas. |
| Anotaciones generales | Las actividades dentro de la clase no son suficientes y no involucran por completo a los estudiantes. | |
| Mediadores: Son quienes producen y/o planifican los materiales para las expresiones, contenidos guiones, programas. | | |
| Qué se observó | Clase 1 | Clase 2 |
| Porcentaje de similitud entre la clase y el temario. | 40% | 20% |
| Anotaciones generales | En ambos casos el temario oficial no se cumple por completo. | |
| Autores: Son la fuente, los investigadores o libros de los cuales se retoma la información para los contenidos que elaboran los mediadores. | | |
| Qué se observó | Clase 1 | Clase 2 |
| Bibliografía y libros | El docente recomienda libros o los presta de acuerdo a las necesidades de cada estudiante. | El libro que se utiliza se encuentra en la biblioteca. |
| Anotaciones generales | A los estudiantes se les ve más comprometidos cuando se les presta atención a sus necesidades como equipo o individuales en este caso recomendando bibliografía específica. | |

Cuadro 2. Actores observados en la materia TCC de ambos turnos.

La primera interrogante que surge una vez revisado el cuadro de actores es ¿cómo los docentes se relacionan con los mediadores para planificar el contenido que se le dará a los estudiantes? Ya que, como se puede apreciar, lo que aparece dentro del plan de la materia no se ve en clase, por lo que se puede simplificar la pregunta anterior: ¿existe relación entre mediadores y docentes?

Para que el proceso de Comunicación y también en este caso de Educación avance adecuadamente todos los actores tienen que estar en una misma sintonía, un trabajo de equipo con un objetivo común, propiciar los materiales y los contenidos más adecuados para desarrollar capacidades.

¿Qué motivaciones necesita un estudiante para entrar a sus clases? ¿por qué hay falta de compromiso en la puntualidad? Cuando se trata de un trabajo equipo todos los

jóvenes llegaron temprano, es decir existe el compromiso cuando se trata de estar con los otros pares (o puede que se trate de una obligación distinta).

¿Qué tan recomendable es dejar que los temas los expliquen los jóvenes? ¿Qué nivel de compromiso y entendimiento hay para explicar un tema? Si se deja a los estudiantes exponer se tiene que hacer intervenciones aclarando las dudas, para ello se tiene que observar más a los estudiantes receptores y no a los emisores. La intervención del docente dentro de las exposiciones refuerza el aprendizaje.

¿Cómo hacer que el vínculo entre estudiante-docente sea más fuerte? Para intentar responder esa pregunta conviene señalar los beneficios que trae consigo la formación de un grupo sólido, o las características que tiene que tener un grupo para serlo. Serrano señala que:

“El grupo siempre ofrece a los sujetos la posibilidad de ser (estatus/autoestima), de pertenecer (ser alguien), de estar seguro (lugar de orientación y apoyo), de poder (capacidad de hacer más que un yo solo), de la fruición (gozo por estar con los otros) y de la obtención de metas (se logra más con nos-otros). Por lo tanto, es una instancia que otorga sentido al actuar humano.” (Serrano, 2012, p.52)

Es decir, si a un grupo escolar se le dota de esos sentidos el vínculo será más fuerte. Otra forma de intentar empatar con los jóvenes es mediante el uso de instrumentos con los que guarden mayor relación.

A continuación se presentan los instrumentos que se utilizan en clase por parte del docente y los estudiantes.

| Instrumentos | | |
|---|--|-------------|
| Tecnológicos: Los tecnológicos son aquellos que usan electricidad o electromagnetismo como el Internet, videos, audio, etc. | | |
| En: | Clase 1 | Clase 2 |
| Estudiantes | 50% de uso. | 60% de uso. |
| Docente | 0% de uso. | 30% de uso. |
| Anotaciones generales | Los docentes no utilizan instrumentos tecnológicos con frecuencia a diferencia de los estudiantes quienes los utilizan en clase ya sea para consultar información, tomar fotografías de apuntes, hacer anotaciones o distraerse. | |

| Biológicos: Los biológicos son aquellos que carecen de electricidad para su uso como la voz o el cuerpo. | | |
|--|---|-------------|
| En: | Clase 1 | Clase 2 |
| Estudiantes | 50% de uso. | 40% de uso. |
| Docente | 100% | 70% de uso. |
| Anotaciones generales | Para la clase 1: El docente utiliza además del lenguaje verbal hace uso del corporal pero no se hace uso de instrumentos tecnológicos. Para la clase 2: El docente sólo utiliza el lenguaje verbal, se mantiene en un solo lugar del salón y utiliza redes sociales que le permiten enviar información a sus estudiantes. | |

Cuadro 3. Instrumentos observados en la materia TCC de ambos turnos.

Los instrumentos en algún momento tendrían además de una misma sintonía, tiene que existir una relación adecuada entre instrumentos. Por ello es importante que el docente utilice estos instrumentos para otorgar un giro distinto a su clase y poder entrar en sintonía con los estudiantes.

Al utilizar instrumentos tecnológicos no sólo se creará un ambiente distinto sino que se podrá basar en ejemplos que sean más claros para los jóvenes como un video, audio, una película, imágenes etc. La computadora e Internet ofrecen herramientas que facilitan el trabajo en equipo ya sea para la creación de mapas mentales, cuadros sinópticos o infografías pues existen diversos programas en línea que permiten la relación de estudiantes. Si bien en un caso los instrumentos tecnológicos son utilizados en mayor porcentaje por el docente y estudiantes no garantiza que haya un mejor aprendizaje, claro que ayuda pero tiene que ser sólo un soporte, una manera de apoyarse, un complemento de la voz y el cuerpo.

Otro factor es conocer a detalle el contenido para poder seleccionar el instrumento más apropiado eso ayuda además a formar las representaciones adecuadas. Las representaciones como ya se sabe, son las ideas que estructuran aspectos de la realidad. Ahora se verán como las ideas que los jóvenes tienen intervienen en su proceso de aprendizaje, asimismo cómo lo hacen en el docente en la enseñanza.

| Representaciones | |
|--|--|
| Cognitivas: Dan un sentido a la información que afecta el conocimiento. | |
| Observación | Ambas clases |
| Anotaciones generales | Cuando los compañeros explican con ejemplos los demás parecen comprender de mejor manera, ya que estos ejemplos pertenecen a su mismo contexto y sus mismas referencias, lo que le permite entender con mayor facilidad. |
| Comportamiento: Guían la acción, dando sentido a la información que afecta el conocimiento. | |
| Observación | Ambas clases |
| Anotaciones generales | Los ejemplos que proporcionan los estudiantes y los docentes están basados en su experiencia, es decir para que los estudiantes puedan tener más ejemplos deberían tener más relaciones que les permitan ejemplificar y argumentar su realidad. Asimismo es comportamiento es distinto cuando saben de antemano que harán alguna actividad pues ponen mayor atención para realizar de buena manera la actividad. |
| Juicios de Valor: Modelos intencionales que afectan los juicios para juzgar algo. | |
| Observación | Ambas clases |
| Anotaciones generales | ¿Cómo determinan los docentes si en verdad el estudiante transformó la información en conocimiento? ¿cómo saber que le ha servido más allá de la materia? |

Cuadro 4. Representaciones observadas en la materia TCC de ambos turnos.

¿Cómo hacer para que los estudiantes utilicen sus experiencias dentro del proceso de aprendizaje? ¿Qué escenario crea el docente para la aplicación del conocimiento? Como se puede notar esta parte trajo más preguntas a las que se les intentará dar una respuesta en el marco propositivo de este trabajo.

El comportamiento, como se puede apreciar, está cargado de subjetividad ya que cada tema que los jóvenes eligieron para investigar correspondía a sus cotidianidad. Eso parece hacer que se involucren más y así la información que emite el docente tiene un uso en la vida del estudiante pues parece ser que ve de una manera útil esa información. Lo que hace surgir otra pregunta: ¿Cómo determinar si en verdad los estudiantes asimilaban como el docente deseaba, el conocimiento?

Asimismo cuando las representaciones no están en un mismo tono (docente-estudiante) al igual que los instrumentos, se vuelve complicado la enseñanza-aprendizaje pues se tiene que tener un acuerdo sobre los conceptos, o construirlos en el trayecto de la materia para reducir la incertidumbre de lo que se ve en clase creando así una idea grupal que sea debatible por cada individuo del curso.

Por último, en este modelo de mediación las expresiones son aquellas alteraciones que hace Ego a la materia (orgánica e inorgánica) temporales o permanentes para poder comunicarse con Alter, en el ámbito educativo las expresiones pueden ser el glosario, la bibliografía, los datos generales del curso o temario.

| Expresiones | |
|---|--|
| Tecnológicas: Si son tecnológicas corresponden a alteraciones que se le hagan a un medio tecnológico, como lo es en Internet, un video, un audio, etc. | |
| Observación | Ambas clases |
| Anotaciones generales | Es poco el uso de expresiones tecnológicas y lo que se utiliza en mayor medida son las redes sociales. |
| No tecnológicas: Glosario, bibliografía del curso que no se ofrecen bajo un medio tecnológico. | |
| Observación | Ambas clases |
| Anotaciones generales | Cuando hay un predominio de texto en el pizarrón, los estudiantes lucen más ocupados en anotar que en poner atención a lo que se dice. |

Cuadro 5. Expresiones observadas en la materia TCC de ambos turnos.

Como se pudo apreciar en cada una de las partes del modelo de mediación, tiene que existir una comunión entre lo que hace el docente y lo que hace el estudiante. A su vez las relaciones entre actores tiene que mejorarse así como la inclusión de las nuevas tecnologías al papel de la enseñanza pues se tiene que recordar que ese el punto de las Comunicación Educativa. Así de esta manera el proceso de educación presente mejorías así como el aprendizaje de los estudiantes.

Si bien el uso del Internet como medio para mantener la conversación asincrónicamente es funcional, no garantiza un grupo unido o con mayor conocimiento. Es eso sí, una buena plataforma para la distribución de contenido multimedia, libros o incluso plantear dudas o hacer avisos al grupo. Pero esto tiene que ser reforzado con lo que se ve en clase, ya que sólo es un medio de distribución.

2.2.3. Conclusiones

Como se vio, la creación del grupo con base en lo especificado por Rafael Serrano (ser, pertenecer, seguridad, poder, fruición y obtención de metas) se vuelve fundamental ya que ayudará a que la clase fluya adecuadamente.

En el cuadro de actores, se puede observar que no hay involucramiento de los estudiantes con los demás, ya que en promedio en ambas clases el 55% de los estudiantes no pone atención a sus compañeros. Es decir, no hay una identificación con el grupo en general. Por lo anterior se puede decir que las actividades y atención del docente hacia el grupo se están viendo rebasadas por los estudiantes ya que en promedio (de ambas clases), 1 de cada 3 estudiantes no pone atención al docente. Si una clase funciona como un sistema, entonces de acuerdo con Verde (2016, p.31) las ventajas de su retroalimentación serán: 1) La capacidad para manejar incertidumbre y perturbaciones y, 2) La posibilidad de modificar la dinámica global de un sistema y alterar el comportamiento para cada aplicación. Pero si no funciona así, el sistema colapsa, en otras palabras, sea cual sea el objetivo de la materia no se cumplirá.

Si a la clase se le toma como un sistema, esta tiene que regularse y sincronizarse para lograr optimizarse en todos los sentidos, por lo tanto los instrumentos que se utilicen en clase también tienen que sincronizarse, cosa que no sucede pues el promedio de ambos turnos en el uso de instrumentos tecnológicos por parte de los estudiantes es de 55% mientras que el uso de tecnología por parte de los docentes de ambos turnos es sólo de 15%.

La clase al ser un sistema retroalimentado crea un mejor aprendizaje pues como afirma Savater, el maestro “es la vinculación intersubjetiva con otras conciencias” (1997, p.35) Por eso el docente ya no puede ser la figura central de conocimiento en una clase, sólo tendría que ser el regulador que mantiene el sistema de conocimiento en funcionamiento. Un sistema que concibe conocimiento entre sus relaciones, y esa relaciones tendrían que estar siendo producto de actividades, de práctica, algo que la materia no toma en cuenta al ser teórica, lo cual es un error, se tendría que aprender desde la reflexión-acción.

El diseño curricular en la formación personal es muy importante y Hernández (1989) habla sobre una analogía del diseño curricular que sería como el diseño de una casa, en donde:

“El arquitecto consulta a su cliente y, en función de sus puntos de vista como técnico y los intereses de su cliente, diseña la estructura de la casa, que tiene un carácter fundamental e invariante. Pero a partir de esa estructura, el arquitecto puede hacer flexible su modelo, introducir variantes de acuerdo con las necesidades, posibilidades e intereses de su cliente.” (Hernández, 1989, p.24)

La estructura de la casa sería el diseño curricular, el “cliente” es no sólo el campo laboral, también lo es la realidad social a la que enfrentará a los jóvenes. El arquitecto es un trabajo en conjunto entre los mediadores y los maestros pues son cosas distintas hacer un diseño y otra aplicarlo. La función de la casa es proteger y proveer de herramientas para la seguir trabajando el conocimiento, ¿qué herramientas se le dan al estudiante si el objetivo es que interprete la teoría, en lugar de cuestionarla, aplicarla o proponerla?

Asimismo el contenido que se pretende enseñar tiene que estar en sincronización con la vida, con la historia, con su día a día del estudiante pues como afirma Fernando Savater:

“Los humanos no somos problemas o ecuaciones, sino historias; nos parecemos menos a las cuentas que a los cuentos. Es imprescindible por tanto que la enseñanza sepa narrar cada una de las asignaturas vinculándola a su pasado, a los cambios sociales que han acompañado su desarrollo, etc.” (Savater, 1997, p.151)

A lo anterior se le suma lo que dice Byung-Chul Han apoyado en Sartre: los cuerpos sociales “se hacen obscenos cuando se despojan de toda narratividad, de toda dirección, de todo sentido” (2012, p.59) Es decir sólo se trata de dar datos sino que éstos tengan un sentido con el hacer diario de los estudiantes, las representaciones tienen que sincronizarse.

2.3. FODA

El análisis FODA, se asemeja a una radiografía, pues permite obtener un diagnóstico de alguna situación, empresa, persona o en este caso de una clase desde dos áreas, 1) Interna: Fortalezas y Debilidades, y 2) Externa: Oportunidades y Amenazas. El objetivo de este análisis permite tomar decisiones de acuerdo al objetivo planteado por lo que orienta las propuestas, además de saber cómo afrontar cambios tanto internos como externos. El siguiente corresponde a un FODA para la clase TCC, hecho con los resultados obtenidos de las técnicas aplicadas.

| Fortalezas | Oportunidades |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Se utilizan instrumentos tecnológicos. • Se narran las clases. • Los docentes intentar crear un grupo. • El juicio de valor de los jóvenes sobre la creatividad tiene que ver con la imaginación y lo innovador. | <ul style="list-style-type: none"> • Convertir el espacio áulico en uno donde los estudiantes puedan desarrollar su creatividad. • El docente apoya a que los estudiantes obtengan mejores ideas. • El plan de la materia puede orientarse a desarrollar creatividad. • Elaborar instrumentos de evaluación que correspondan a la creatividad. |
| Debilidades | Amenazas |
| <ul style="list-style-type: none"> • A su vez el juicio de valor de los jóvenes está también encontrado con el concepto romántico de bellas artes donde la creatividad es algo espontáneo. • El aula no está equipada para utilizar instrumentos tecnológicos adecuadamente. | <ul style="list-style-type: none"> • La realidad de los jóvenes tiene que ver más con lo multimedia. • Falta de compromiso de los estudiantes para realizar las actividades. • Falta de compromiso de los docentes y los diseñadores curriculares para aplicar y crear un plan que les permita a los estudiantes desarrollar su creatividad. |

3. Marco Propositivo

“There’s no problem, only solutions”

-John Lennon-

La siguiente propuesta está conformada por: 1) Un enunciado que redacta la capacidad (Creatividad) que se va a trabajar en el aula, el método con el que se logrará desarrollar, los valores con los que tendrá que trabajar y el medio en donde podrá insertarse con la capacidad desarrollada. 2) El modelo T, donde se describe la capacidad, las destrezas y habilidades que se desarrollarán, los métodos, el contenido que se trabajará y los valores, actitudes y comportamientos con los que el estudiante tendrá que manejar la clase. 3) La secuencia didáctica para la clase, donde se especifica el método, el procedimiento y las actividades que deberán cumplir los jóvenes. 4) El diseño de la evaluación, la evaluación de las actividades y otra sobre los valores.

El primer paso para hacer la propuesta fue la redacción de la capacidad que se busca desarrollar. El enunciado se compone de la siguiente manera: Capacidad + Contenido general + Método de aprendizaje + Valores + Situación. Posteriormente este se desglosa dando como resultado el modelo T.

3.1. Enunciado¹⁰

Crean modelos que expliquen aspectos de su realidad basados en teorías de la comunicación así como esquemas que faciliten la asimilación de saberes comunicativos mediante actividades en equipo, siendo respetuoso y solidario, para insertarse así en el campo de la investigación o la comunicación organizacional.

La creatividad es una capacidad superior dentro de la pirámide de la inteligencia cognitiva en el cual se basa Martiniano Román para el Modelo T. La creatividad se refiere a

¹⁰ El enunciado resulta la alternativa de propuesta al objetivo de la materia que se está trabajando, donde no se explican las teorías, sino que estas resultan una base para crear los modelos. Asimismo muestra un campo de inserción, ya que se tiene que recordar que la materia aparece en 6° semestre el último de tronco común, lo que significa que los estudiantes deberán elegir un campo de formación.

la creación o propuesta de algo basado en lo existente, es también un camino para la supervivencia y por lo tanto la evolución. Se ha redactado que los estudiantes “crean modelos que expliquen aspectos de su realidad” ya que como arrojaron los resultados, los jóvenes no dirigen esta capacidad hacia la creación de explicaciones de fenómenos sociales, además uno de los factores para que se construyan las ideas e imágenes se enfoca en el contacto con la realidad, es decir se estará trabajando con las representaciones; y los “esquemas que faciliten la asimilación de saberes” debido a que también su creatividad queda alejada de la generación de ideas para la construcción de conocimiento en comunicación, mediante el contenido de la materia TCC.

Las actividades en equipo son acciones que encaminan a la creatividad, así como el contacto con la realidad, ello trabaja con su comportamiento ante hechos a los que posteriormente se enfrente y darán sentido diferente a la información que tiene, sus experiencias las podrán utilizar para proponer ideas desde lo que ya existe. Como se puede detectar aquí también se habla de las representaciones (ideas que estructuran la realidad), al tener representaciones distintas se actúa distinto.

El motivo por el que todas las actividades son en equipo se debe a que se pretende volver a la clase una red compuesta de integrantes (estudiantes) que a su vez están conformados por redes neuronales, una red de redes diría Castells, reguladas por un docente, con el fin de crear un grupo sólido de aprendizaje. Pues como se ha visto, la creatividad no es una capacidad que se desarrolle de manera aislada. Además el trabajo cooperativo representa una fuerza motriz para la evolución (Nowak, 2012).

Los valores que tendrá que cultivar el estudiante son el respeto y solidaridad pues las actividades a desarrollar implican socialización que es una importante función de la escuela que además implica “reconocimiento y valoración del pluralismo” (Schmelkels, 2004, p.2). Al no tomar en cuenta los valores dentro del aula la educación de calidad no sería posible ya que no se cumpliría completamente lo que reza el artículo tercero constitucional: desarrollar armónicamente las facultades del ser humano (Schmelkels, 2004).

Una vez construido el enunciado, lo siguiente es el Modelo T. Ahí se precisa el contenido general en particular y específico, la capacidad en destrezas y habilidades, así como los valores en actitudes y comportamiento.

3.2. Modelo T

El siguiente modelo se trata de una planificación corta. Este se lee de arriba a abajo y de izquierda a derecha:

| Modelo T de aprendizaje para la clase: Teorías Contemporáneas de la Comunicación | | |
|---|-----------|--|
| Duración de la materia: 16 semanas | | |
| Sexto semestre de la licenciatura en Comunicación | | |
| Contenido | Medios | Métodos |
| 1. Teoría de la comunicación. 1.1. Definiciones y modelos. 1.2. Explicación desde la comunicación. 2. Aportaciones a la comunicación. 2.1. Aportaciones de las ciencias naturales. 2.2. Aportaciones de las ciencias humanas y sociales. 3. Articulación de la comunicación. 3.1. Construcción de conocimiento desde la comunicación. 3.2. Aplicación de la comunicación. | | -Actividades en equipo. -Elaboración de mapas, esquemas y modelos. |
| Capacidad-Destrezas-Habilidades | Objetivos | Valores-Actitudes-Comportamiento |
| Capacidad: Creatividad: Crear y proponer ideas. ¿Cómo hacer para crear y proponer? Destrezas-Habilidades Analizo: Descomponer el todo en partes y volverlo a unir. ¿Cómo hacerlo? -Observo. -Describo. -Relaciono. Reflexiono: Pensar nuevamente algo. ¿Cómo hacerlo? -Escucho. -Pregunto. -Aporto. Represento: Hacer presente lo que no está. ¿Cómo hacerlo? -Comparto. -Plasmo. -Explico. | | Valor: Respeto Actitudes-Comportamiento -Convive: Platica sus ideas y hallazgos. -Puntual: Llega temprano. -Tolerante: Tiene una relación sana con sus compañeros. Valor: Solidaridad Actitudes-Comportamiento -Participativo: Hace preguntas y propone. -Sentido de equipo: Trabajan unidos, ayuda y se une a sus compañeros. -Aprendizaje cooperativo: Escucha a los demás, hace y recibe aportaciones. |

El contenido (medio) se tomó de la página del programa oficial de la materia que se encuentra en [Internet](#), ya que la propuesta se basa en el diseño de un plan de trabajo en clase pues como se sabe es fundamental (revisar el ejemplo de Hernández, 1989; citado en la página 42 de este trabajo). El contenido general es: Teorías Contemporáneas de la Comunicación. El contenido particular: 1. Teoría de la comunicación, 2. Aportaciones a la comunicación y 3. Articulación de la comunicación; se resumió de cuatro apartados a tres ya que es el mínimo de subapartados que se pueden manejar en una planificación corta, además cada uno cuenta dos contenidos específicos, que también se obtuvieron y resumieron del programa oficial. Por ejemplo, las aportaciones de las diferentes ciencias a la comunicación venían en dos apartados distintos pero aquí se acomodaron en uno ya que el contenido deja de ser el objetivo para convertirse en medio, por lo tanto con las aportaciones de las ciencias en una unidad se desarrollarán determinadas habilidades que se podrán ver en la secuencia didáctica.

La edad promedio de los jóvenes que toman esta clase es de 21 años en donde con información de Giedd (2015) a esa edad aumenta la conectividad entre regiones cerebrales que implican la formación de juicios y pareceres, la socialización y la planificación a largo plazo. Por ello los métodos (medios) que se utilizarán son:

- **Actividades en equipo:** Estas ayudarán a los estudiantes a desarrollar determinadas habilidades, destrezas y a que practiquen los valores necesarios para la convivencia. La creatividad no se desarrolla de manera aislada, el compartir ideas y escuchar a los demás crea un contexto en donde la interacción es fundamental. Además los equipos ayudarán a que la clase funcione adecuadamente. Y por lo que ofrece el grupo, según Serrano “la posibilidad de ser, de pertenecer, de seguridad, de poder, de fruición y obtener metas” (2012, p.52). Donde el papel del docente es de regulador.
- **Elaboración de mapas, esquemas, modelos:** La creatividad, hay que recordar, tiene que ver con la modificación de lo que existe para proponer algo nuevo. Pues bien, la elaboración de éstos productos le permitirá al

estudiante proponer ideas y trabajar diferentes pensamientos como el análogo (mapa mental) y deductivo (mapa conceptual).

Este tipo de modelo trabaja principalmente sobre dos planos: cognitivo y afectivo, la capacidad se encuentra dentro del primero. Una vez ubicada y definida la que se trabajará, se tiene que desglosar en destrezas (conjunto de habilidades) que a su vez se tienen que desglosar en habilidades (“paso mental estático y potencial” Torres, Sin año, p.5). Lo anterior debido a que una capacidad no puede trabajarse sin hacerlo primero con las destrezas y habilidades correspondientes. Con base en lo que David Fragoso argumentó en su clase *Prácticas profesionales en Investigación y Docencia* de 9º semestre de Comunicación (plan 1999), para obtener las destrezas es necesario que el autor del modelo defina la palabra y se plantee la pregunta: ¿Cómo se hace para (en este caso) crear y proponer? Por lo que resultó: Analizo, Reflexiono y Represento; la misma formula (defino y pregunto) se plantea con cada destreza para obtener las habilidades.

El plano afectivo se trabaja con los valores. Éstos son dos por capacidad, cada uno se descompone en tres actitudes (Román, Sin año). Para obtener las actitudes, con base en David Fragoso, el autor del modelo se tiene que plantear la pregunta: ¿Cómo le pido al estudiante que sea (con respecto a un determinado valor)?, la pregunta ofrecerá las actitudes, y el comportamiento son las conductas observables y realizadas por los estudiantes en situaciones específicas.

Una vez terminado el Modelo T con todos los elementos que ya se redactaron, es preciso elaborar la secuencia didáctica que es la guía de actividades educativas que permite al docente recorrer un camino para lograr los objetivos trazados, es decir encamina el proceso de aprendizaje.

3.3. Secuencia didáctica

La siguiente secuencia está compuesta por cuatro columnas: cognitiva, contenidos, métodos de aprendizaje y afectiva. Cada una se va especificando, por ejemplo el método de aprendizaje se detalla en el procedimiento que a su vez se detalla en las actividades donde se describe lo que los estudiantes realizarán, cómo, con qué, en dónde y qué entregarán, a cada actividad corresponde trabajar dos comportamientos (que son el desglose de Valores-Actitudes) con un contenido específico (que viene de un contenido particular que viene del contenido general) para desarrollar una de las tres habilidades que conforman una de las tres destrezas que se necesitan para desarrollar la creatividad.

Como se pudo leer en los resultados de la observación, la inclusión de la tecnología en el aula es relevante ya que facilita además de la comunicación la presentación de trabajos y es un buen complemento para el desarrollo del conocimiento pero no garantiza que los jóvenes creen una red de estudio pues se necesita la figura docente más que como un transmisor de conocimiento y/o contenido, como un regulador-mediador de actividades que le permitan al estudiante desarrollarse. Esas actividades serán realizadas por equipos, algunas ocasiones dentro del salón de clase y otras vía Internet. La entrega de trabajos, revisiones y presentaciones serán por medio de herramientas digitales. A cada producto se le asignará un porcentaje de calificación que corresponderá a una escala de evaluación y en otra se evaluará el plano afectivo.

| Cognitivo | Contenido | Métodos | Afectivo |
|---|--|--|------------------------------------|
| Capacidad | Contenido general | Método de aprendizaje | Valores |
| Creatividad. | Teorías Contemporáneas de la Comunicación. | -Actividades en equipo, -Elaboración de escritos, -Elaboración de mapas, modelos y esquemas. | -Respeto y -Solidaridad. |
| Destreza 1 | Contenido particular | Procedimiento | Actitud |
| Analizar: Descomponer el todo en partes y volverlo a unir. | Comunicación. | Analizan, por equipo, un hecho de la cotidianidad desde una teoría de la comunicación (de preferencia que la teoría no se repita). | Convive y tiene sentido de equipo. |
| Habilidad 1.1 | Contenido específico | Actividad | Comportamiento |
| Observo. | Explicación desde la comunicación. | Actividad: En equipos realizan un instrumento de observación en | Platica sus ideas y hallazgos. |

| | | | |
|---------------|------------------------------------|---|--|
| | | <p>donde registren algún hecho o fenómeno social que elijan. Dicho instrumento de registro se realizará en línea, utilizando las herramientas de Google Drive. Asimismo se tendrá que agregar al docente en el documento para que oriente los avances.</p> <p>Lugar de observación: Fuera de la Escuela.</p> <p>Herramienta: Google.</p> <p>Producto: Registro de observación completo.</p> <p>Modo de entrega: Correo electrónico.</p> <p>Tiempo: 2 semanas.</p> | Trabajan unidos, ayuda y se une a sus compañeros. |
| Habilidad 1.2 | Contenido específico | Actividades | Comportamiento |
| Describo. | Explicación desde la comunicación. | <p>Actividad 1: El equipo describe todas las características de la teoría de la comunicación (y su respectivo modelo) que consideren adecuada para relacionarla con el fenómeno o hecho que observaron.</p> <p>Lugar: Salón de clases</p> <p>Herramientas: Libros, artículos, computadoras.</p> <p>Producto: Un escrito en Times New Roman 12, interlineado 1.5 y justificado.</p> <p>Modo de entrega: Correo electrónico.</p> <p>Tiempo: 1 semana (2 clases).</p> <p>Actividad 2: El equipo realiza un árbol de problemas, describiendo lo que hicieron en la observación.</p> <p>Lugar: En línea.</p> <p>Herramienta: Software en línea para realizar esquemas.</p> <p>Producto: Un árbol de problemas.</p> <p>Modo de entrega: Correo electrónico.</p> <p>Tiempo de entrega: 1 semana.</p> | Platica sus ideas y hallazgos. Trabajan unidos, ayuda y se une a sus compañeros. |
| Habilidad 1.3 | Contenido específico | Actividad | Comportamiento |
| Relaciono. | Explicación desde la comunicación. | <p>Actividad: Realizan un mapa mental en línea. En el centro colocan el tema y una imagen que mejor describa el trabajo. En el mapa mental colocan, en primera instancia, los conceptos claves de</p> | Platica sus ideas y hallazgos. Trabajan unidos, ayuda y se une a sus compañeros. |

| | | <p>la teoría que previamente describieron. Y cada concepto se conectará con las ideas principales del hecho o fenómeno observado.</p> <p>Los estudiantes proyectan y exponen su trabajo en clase explicando el por qué se colocaron ahí los conceptos, la relación que existe y la explicación desde la teoría.</p> <p>Lugar: Salón de clases y en Línea.</p> <p>Herramientas: Software especializado en la creación de mapas mentales y proyector.</p> <p>Producto: Un mapa mental por equipo.</p> <p>Modo de presentación: Exposición en clase.</p> <p>Tiempo: Media semana para realizar el mapa y 2 clases para las exposiciones.</p> | |
|---|---|--|--|
| Destreza 2 | Contenido particular | Procedimiento | Actitud |
| Reflexionar: Pensar nuevamente algo. | Aportaciones a la comunicación. | Los equipos (diferentes a los que se habían formado) proponen mapas conceptuales que aclaren sus dudas. | Puntual y aprende cooperativamente. |
| Habilidad 2.1 | Contenido específico | Actividad | Comportamiento |
| Escucho. | Aportaciones de las ciencias naturales, humanas y sociales. | <p>Actividad: El docente coordina y ajusta la técnica Phillips 66. Para ello los equipos previamente realizaron una búsqueda de información en libros, revistas y repositorios digitales (el docente orienta la búsqueda) de la siguiente manera: Equipo 1: Aportaciones de la física. E2: Aportaciones de la biología. E3: Aportaciones de la cibernética. E4: Aportaciones de la semiótica. E5: Aportaciones de los estudios culturales. E6: Aportaciones de la sociología.</p> <p>Lugar: Salón de clase.</p> <p>Herramienta: Apuntes.</p> <p>Tiempo: 1 clase.</p> | Llega temprano. Escucha a los demás, hace y recibe aportaciones. |
| Habilidad 2.2 | Contenido específico | Actividades | Comportamiento |
| Pregunto. | Aportaciones de las ciencias naturales, humanas y sociales. | Actividad 1: Por equipo, los estudiantes formulan una pregunta sobre el tema que se les asignó en la actividad pasada, la escriben en | Llega temprano. Escucha a los demás, hace y recibe |

| | | | |
|--|---|---|--|
| | | <p>el pizarrón y los demás compañeros de clase le hacen preguntas a la pregunta y el equipo toma nota.</p> <p>Lugar: Salón de clase.</p> <p>Herramienta: Apuntes.</p> <p>Tiempo: 1 clase.</p> <p>Actividad 2: Luego de tener las anotaciones de las preguntas sobre su pregunta, los equipos las organizarán en categorías y unen las que sean similares.</p> <p>Lugar: En línea</p> <p>Herramienta: Documento colaborativo de Google.</p> <p>Producto: Un documento con la pregunta general y las particulares categorizadas.</p> <p>Modo de entrega: Correo electrónico.</p> <p>Tiempo de entrega: 1 día después de la actividad anterior.</p> | aportaciones. |
| Habilidad 2.3 | Contenido específico | Actividad | Comportamiento |
| Aporto. | Aportaciones de las ciencias naturales, humanas y sociales. | <p>Actividad: Los equipos realizan un mapa conceptual en donde den salida a las preguntas de la actividad anterior. Entregan una copia a todos los compañeros del salón, incluido el docente. Y proyectan y exponen su mapa en clase.</p> <p>Lugar: En línea y salón de clase.</p> <p>Herramienta: Software especializado para crear mapas, copias y proyector.</p> <p>Producto: Un mapa conceptual.</p> <p>Modo de entrega: Copia en formato físico.</p> <p>Tiempo: 1 semana para hacer el mapa y 1 semana (2 clases) para exponer.</p> | Llega temprano. Escucha a los demás, hace y recibe aportaciones. |
| Destreza 3 | Contenido particular | Procedimiento | Actitud |
| Represento: Hacer presente lo que no está. | Articulación de la comunicación. | Por equipo (los primeros que se formaron) crean un modelo con el que puedan explicar el fenómeno o hecho que analizaron en la primera unidad. Asimismo en este modelo presentan una manera de intervenirlo. | Tolerante y participativo. |
| Habilidad 3.1 | Contenido específico | Actividad | Comportamiento |
| Comparto. | Construcción de | Actividad: Por equipo, exponen | Tiene una relación |

| | | | |
|---------------|---|--|--|
| | conocimiento desde la comunicación y aplicación de la comunicación. | <p>su árbol de problemas que había realizado anteriormente. La clase opina y hace preguntas que el equipo organizará en un documento.</p> <p>Lugar: Salón de clase.</p> <p>Herramienta: Proyector.</p> <p>Producto: La exposición del árbol y el documento con las opiniones y preguntas organizadas.</p> <p>Modo de entrega: El documento vía correo electrónico.</p> <p>Tiempo: 3 clases para las exposiciones. El documento se entrega a lo largo del día que se expuso.</p> | sana con sus compañeros. Hace preguntas y propone. |
| Habilidad 3.2 | Contenido específico | Actividad | Comportamiento |
| Plasmo. | Construcción de conocimiento desde la comunicación y aplicación de la comunicación. | <p>Actividad: El equipo crea, con base a lo obtenido en su árbol, un modelo que represente el fenómeno o hecho que observaron en donde señalen cómo podrían intervenirlo y que se modifique.</p> <p>Lugar: Salón de clase.</p> <p>Herramientas: Apuntes.</p> <p>Producto: Un modelo.</p> <p>Modo de entrega: Correo electrónico.</p> <p>Tiempo: 1 semana.</p> | Tiene una relación sana con sus compañeros. Hace preguntas y propone. |
| Habilidad 3.3 | Contenido específico | Actividad | Comportamiento |
| Explico. | Construcción de conocimiento desde la comunicación y aplicación de la comunicación. | <p>Actividad: El equipo expone cómo funciona su modelo, cómo se interviene, en qué teoría se sustenta y qué sucede cuando falta o se mueve una pieza.</p> <p>Lugar: Salón de clase.</p> <p>Herramientas: Proyector.</p> <p>Producto: Presentación en alguna plataforma.</p> <p>Modo de entrega: Se entrega, además la presentación vía correo electrónico.</p> <p>Tiempo: 2 semanas para las exposiciones.</p> | Tiene una relación sana con sus compañeros. Hace preguntas y propone. |

Las actividades están planeadas bajo lo que se conoce como *Flipped Classroom*, o clase invertida, en donde los estudiantes recogen los datos e información fuera del aula, pues ahí sólo llegan a construir ideas, propuestas, discutir, imaginar, cuestionar y asimilar

lo que han encontrado. Así el docente pasa de un transmisor de conocimiento a un regulador de lo que sucede dentro de clase.

La secuencia didáctica en total suma aproximadamente 12 semanas (24 clases) y el semestre tiene 16 semanas (32 clases). Se dejaron “libres” ocho clases ya que la materia se imparte en el primer semestre del año calendario, por lo que hay una semana de asueto académico (10/abril/2017 a 14/abril/2017) y cinco días inhábiles (6/Feb/17, 1, 10 y 15/mayo/2017). Esto tomando en cuenta el calendario del plan semestral 2017 de la UNAM. Además se tiene que tener en consideración que en la secuencia no aparecen el día de apertura y cierre, o intervenciones que puedan alargar la clase como explicaciones del docente o participaciones de los estudiantes.

3.4. Instrumentos de evaluación

Una vez realizada la secuencia didáctica se propone un instrumento que permita evaluar no la cantidad de contenido aprendido, sino uno que se enfoque en de los productos entregados y otro en el plano afectivo. La primera evaluación la realiza el docente, que no es más que una sumatoria tradicional con base en las características que se pidió el producto. Mientras que la segunda (plano afectivo) la realiza el estudiante. A continuación se presentan ambas.

Para los productos: cada actividad tiene un valor total de 10% que a su vez se divide en distintos aspectos a tomar en consideración. La sumatoria de todas las actividades es de 80% ya que el otro 20% es de evaluación del plano afectivo que los estudiantes realizan.

| Actividades | Características | Porcentaje | Total |
|---|---|------------|-------|
| Registro de observación. | Ordenado | 5% | 10% |
| | Todos participan | 5% | |
| Documento con las características de la teoría. | A tiempo | 2% | 10% |
| | Interlineado 1.5 | 2% | |
| | Justificado | 2% | |
| | Sintaxis | 2% | |
| | A un tiempo verbal | 2% | |
| Árbol de problemas. | Entrega a tiempo | 5% | 10% |
| | Que se haya utilizado un software especializado | 5% | |
| | Relaciona de manera | 2.5% | |

| | | | |
|---------------------------------------|---|------|-----|
| Mapa mental (exposición en clase). | adecuada las ideas | | 10% |
| | Explica claramente a sus compañeros | 2.5% | |
| | Comienzan a tiempo | 2.5% | |
| | El equipo ayuda al o los expositores | 2.5% | |
| Pregunta general y particulares. | Se entrega a tiempo | 5% | 10% |
| | Organizado | 5% | |
| Mapa conceptual. | Copias para todos | 5% | 10% |
| | Exposición | 5% | |
| Exposición de árbol. | Relaciona de manera adecuada las ideas | 2.5% | 10% |
| | Explica claramente a sus compañeros | 2.5% | |
| | Comienzan a tiempo | 2.5% | |
| | El equipo ayuda al o los expositores | 2.5% | |
| Modelo. | Entrega en tiempo y forma | 5% | 10% |
| | Expone de manera clara a la clase y comienza a tiempo | 5% | |
| SUMATORIA | | | 80% |

Para el plano afectivo se plantean dos tablas, una por cada valor, basada en la escala Likert en donde los estudiantes evalúan su comportamiento a lo largo del semestre no sólo en las actividades con su equipo, también en su comportamiento con todo el grupo. A los alumnos sólo se les dará la tabla a partir de la columna de Comportamiento, es decir se va a quitar la de Actitud para así evitar una posible confusión con los conceptos que ahí aparecen. Cada tabla tiene un valor de 10% para así obtener un 100% de ambas evaluaciones.

| Respeto | | | | | | |
|-----------|---|---------|--------------|---------|------------|-------|
| Actitud | Comportamiento | Siempre | Casi siempre | A veces | Casi nunca | Nunca |
| Convive | ¿Platiqué mis ideas y hallazgos con el equipo y la clase? | | | | | |
| Puntual | ¿Fui puntual en todos los aspectos? | | | | | |
| Tolerante | ¿Insulté de alguna manera a | | | | | |

| | | | | | | |
|--|--------------------------|--|--|--|--|--|
| | los compañeros de grupo? | | | | | |
|--|--------------------------|--|--|--|--|--|

| Solidaridad | | | | | | |
|-------------------------|--|---------|--------------|---------|------------|-------|
| Actitud | Comportamiento | Siempre | Casi siempre | A veces | Casi nunca | Nunca |
| Participativo | ¿Hice preguntas y propuestas en los trabajos de equipo y en clase? | | | | | |
| Sentido de equipo | ¿Ayudé y me uní a mis compañeros de equipo? | | | | | |
| Aprendizaje cooperativo | ¿Escuché a los demás para después hacer y recibir aportaciones? | | | | | |

Así es como concluye la propuesta, con el Enunciado, el Modelo T, la Secuencia Didáctica y los Instrumentos de Evaluación. A continuación se presentará la conclusión general de la investigación, que dará cierre a este trabajo.

4. Conclusiones generales

“Don't tell me there's no hope at all. Together we stand, divided we fall”

-Pink Floyd-

De la investigación en general se puede decir que:

- Si bien los estudiantes relacionan a la creatividad con conceptos como el ingenio, inteligencia, innovación o propuesta, confunden el uso de la misma con la solución de problemas cuando son dos capacidades distintas.
- El 55.4% de los encuestados no reconoce a la creatividad como una forma activa, pues al preguntarles para qué sirve, ofrecieron respuestas que no indicaban alguna acción. Es decir, no se reconoce una acción cuando se trata de proponer nuevos caminos.
 - Esto también deja ver una desvinculación entre la teoría y la práctica.
- Se puede pensar al espacio áulico como un taller para la construcción de propuestas teóricas y sociales desde la comunicación. Se trata de pensar posibilidades ya que los estudiantes tienen ideas sobre lo que es la creatividad pero no logran aterrizarlas a un uso concreto.
- Por la encuesta se sabe que los estudiantes utilizan en mayor medida su creatividad en aspectos multimedia, ahora bien, se tiene que canalizar esa inquietud para que propongan desde su trinchera nuevas vías para comprender la realidad y como pasos posteriores operarla.
 - “La realidad, como bien insistía Karl Marx, tiene que ser vista ‘como actividad sensorial humana, como práctica’” (Bauman, 2013, p. 54)
- Para que los estudiantes puedan desarrollar su creatividad es necesario que los docentes pongan esfuerzo de su parte junto con los encargados del armado del programa, la selección de contenidos porque de los primeros depende que se lleve a cabo y que se cumplan los objetivos trazados. Es por ello que tiene que existir una relación entre quien realiza y quien ejecuta ya que de nada sirve proponer una serie de instrumentos si no se les da el seguimiento adecuado, si no se le hacen observaciones y ajustes con base a lo que los docentes detecten.

- La creatividad tiene que ver con la creación y/o propuestas, si la secuencia se aplica al final del curso los estudiantes habrán realizado cinco propuestas y con ello los jóvenes habrán desarrollado la capacidad de crear herramientas que le ayuden a comprender y posteriormente le faciliten la intervención en la realidad de algún plano social.
- El conocimiento se produce en la interacción. Por ello las actividades que se han propuesto son en equipo para que los estudiantes compartan sus ideas y propuestas. El discurso ayuda a crear y reconstruir el conocimiento.
- El diseño propone que el estudiante deje de ser un receptor para convertirse en un creador de conocimiento, mientras que el docente pasa de ser un emisor a un regulador, donde lo que hace es coordinar las actividades, los debates y hacer intervenciones que propicien las condiciones para la creación.
- En la exposición final el estudiante retoma lo que explican sus compañeros para entender a la realidad como un todo desde diferentes puntos de vista, el fin de esto es que no se fragmente a la realidad ya que se puede caer en la sobre-especialización que desde el punto de vista de Fromm es una cualidad de la necrofilia.
- La propuesta tienen como fin eliminar el bloqueo perceptual, mediante la invitación a colaborar en equipo, para ello el espacio áulico se utiliza para monitorear, evaluar y orientar de la manera más personal posible a los estudiantes.
- Si el docente se ve rebasado por cuestiones culturales (que es completamente natural) y además los programas de materias también lo están, la creación de conocimiento tiene que centrarse entonces en lo que señala el Aprendizaje Grupal: la responsabilidad de ejecutar los objetivos es de los estudiantes.
- Uno de los objetivos de la licenciatura, es que los estudiantes operen procesos comunicativos; pues bien, se plantea en esta propuesta que el estudiante sea capaz de hacerlo mediante la creación de modelos y representaciones de la realidad, que le permitan entenderla, explicarla y posteriormente operarla.
- A la pregunta que surge del objetivo que plantea la materia de Teorías Contemporáneas de la Comunicación la respuesta parece obvia: Es más pertinente interpretar el contexto, es más relevante entender y explicar los fenómenos que

sucedan en la realidad mexicana basados en teorías que interpretan la teoría misma, pues ésta se interpretará y reinterpretará así misma con la aplicación, con el uso, con la crítica y la propuesta. Por ello, el enunciado de la propuesta es que los estudiantes creen modelos que expliquen aspectos de su realidad basados en las teorías.

- Y a la pregunta, si tiene más pertinencia que el docente explique desde su punto de vista, sus referencias (que no son las mismas que las del estudiante) los fenómenos comunicativos o que lo hagan los estudiantes. La respuesta también parece ser obvia: No. Se plantea como eje el Aprendizaje grupal, precisamente para que los estudiantes sean los que articulen el conocimiento, sean ellos quien creen las propuestas, expliquen desde sus representaciones los fenómenos y los critiquen para poder mejorarlos.

Es necesario que los estudiantes desarrollen su creatividad y la enfoquen en la sociedad, la ciencia, el conocimiento y la comunicación pues necesitan ideas nuevas y diferentes puntos de vista. Las interacciones y formas de comunicarnos evolucionan rápidamente por eso la innovación en su forma de estudio es necesaria e inevitable.

Referencias

1. Castells, M. (2009) *Comunicación y Poder*. Madrid: Alianza
2. Davis, G., Scott, J. (1989) *Estrategias para la creatividad*. México: Paidós
3. Galaviz C., José (2016) *La mente en la máquina*. Ciencia Revista de la Academia Mexicana de las Ciencias. Vol. 67 N° 1 pp. 42-51
4. Gammage, P. (1975). *El profesor y el alumno. Aspectos socio-psicológicos*. Madrid: Marova
5. García, J. L. (2004) *Metamorfosis de la educación pedagógica*. México: Progreso
6. Giedd, Jay (2015) *La plasticidad del cerebro adolescente*. Investigación y Ciencia. N° 467, pp. 15-19
7. González M., Laura (1993) *Un modelo de comunicación educativa en el aula a nivel superior* (Tesis de licenciatura). México: UNAM. FES Acatlán.
8. Han, Byung-Chul (2012). *La sociedad de la transparencia*. España: Herder
9. Hernández, Pedro (1989) *Diseñar y enseñar. Teoría y técnicas de la programación y del proyecto docente*. Madrid: Narcea
10. Hernández, R. Oscar (2006) *La Formación de Divulgadores científicos. Una propuesta de Comunicación Educativa para el “Curso Teórico Práctico en Divulgación de la Ciencia” de la dirección general de divulgación de la ciencia de la UNAM*. (Tesis de Licenciatura). México: UNAM. FES Acatlán
11. Juan, Eduardo (1994) *Estrategias de enseñanza en la comunicación educativa en el aula para la materia de ciencia de la comunicación en el Colegio de Ciencias y Humanidades Naucalpan* (Tesis de licenciatura) México: UNAM. FES Acatlán.

12. Marean, C. W.(2015). *La especie más invasora*. Investigación y Ciencia. N° 469, pp.15-21.
13. Martín S., Manuel (2007) *Teoría de la Comunicación. La Comunicación, la vida y la sociedad*. Madrid: McGraw-Hill
14. Martín S., Manuel; Piñuel, J. L.; García S. Jesús, Arias F, María (1982) *Teoría de la Comunicación. I. Epistemología y análisis de la referencia*. Madrid: Complutense
15. Martínez V. Roberto (2005). *Algunas consideraciones sobre matemáticas y creatividad*. Ciencia: Revista de la Academia Mexicana de las Ciencias. Vol. 56 N° 4, pp. 5-12.
16. Meyer R, José A. (2009) *Comunicación estratégica: Nuevos horizontes de estudio*. México: Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla.
17. Miranda P. Alma (2014) *Propuesta metodológica para la elaboración de objetos de aprendizaje para el seminario de planes y programas de estudio, de la preespecialidad de investigación y docencia de la FES Acatlán*. (Tesis de Licenciatura) México: UNAM. FES Acatlán.
18. Nowak, Martin (2012) *¿Por qué cooperamos?* Investigación y Ciencia. N° 433 pp. 18-23
19. Nosnik, A. (2005) *El desarrollo de la comunicación Social. Un enfoque metodológico*. México: Trillas.
20. Piñuel, J. L. (2006) *Ensayo general sobre la comunicación*. Barcelona: Paidós
21. Pringle, H. (2013) *Los orígenes de la creatividad*. Investigación y Ciencia. N° 440 pp. 19-25
22. Revilla B., Mario (2009) *Información y Representaciones*. México: Colectivo Comunicación.

23. Rodríguez E., M.; Fernández Ortega, J. A. (1997) *Creatividad para resolver problemas. Principios y técnicas*. México: Editoriales Pax México.
24. Román, Martiniano (Sin año). *Una nueva forma de planificación en el aula: El Modelo T*. Educrea. Visto el 10 de julio de 2016 en: <http://educreea.cl/una-nueva-forma-de-planificacion-en-el-aula-el-modelo-t/>
25. Romo, M. (1997) *Psicología de la creatividad*. Barcelona: Paidós
26. Savater, Fernando (1997) *El valor de educar*. México: Instituto de Estudios Educativos y Sindicales de América
27. Schmelkels, Silvia (2004) *Fundamentos de una pedagogía de los valores*. Visto el 2 de julio de 2016 en: <http://www.iea.gob.mx/ocse/archivos/DOCENTES/71%20FUNDAMENTOS%20DE%20UNA%20PEDAGOGIA%20DE%20LOS%20VALORES.pdf>
28. Sefchovich, G.; Waisburd, G. (1987) *Hacia una pedagogía de la creatividad*. México: Trillas.
29. Serrano, Rafael (2012) *La organización habitable. La transición de TELMEX de lo público a lo privado*. México: Fecha.
30. Torres, Doris (Sin año) *Planificación en el Aula: Modelo T, una propuesta de Martiniano Román Pérez*. Revista e-Formadores. Visto el 10 de julio de 2016 en: http://red.ilce.edu.mx/sitios/revista/e_formadores_oto_09/articulos/Doris_Torres.pdf
31. Torres, Héctor (2012) *La Comunicación Educativa. Caracterización del objeto de estudio*. México: Académica Española.
32. Valdés, Ana (2015) *Hacia la formación de adolescentes creativos*. Poética. N° 6 pp. 31-37

33. Van Gigch, J. (1987) *Teoría General de Sistemas*. México: Trillas
34. Verde, Cristina (2016) *Retroalimentación y sincronía en procesos*. Ciencia: Revista de la Academia Mexicana de las Ciencias. Vol. 67 N° 1 pp. 26-35

ANEXOS

Tabla de operacionalización

Operacionalización de los objetivos de donde se obtuvo el cuestionario y la construcción del instrumento de observación.

| Objetivo | Variable (s) | Definición | Dimensión | Indicador | Pregunta |
|---|---|--|----------------------|---------------------------------------|---|
| 1. Conocer cuáles es la representación que tienen, sobre creatividad, de los estudiantes de TCC. | 1. Representaciones de los estudiantes de TCC sobre creatividad | 1. Son ideas formadas del mundo que se organizan para la cognición (proporciona información que afecta el conocimiento), la acción (proporciona información que afecta el comportamiento) e intencionales (proporciona información que afecta los juicios de valor). | 1.1. Cognición | 1.1.1. Experiencia con la creatividad | ¿Has utilizado la creatividad? Describe una situación |
| | | | | 1.1.2. Creencias sobre la creatividad | ¿Crees que la creatividad sirve en la comunicación? |
| | | | 1.2. Comportamiento | 1.2.1. Forma de ser | ¿Cómo se comporta alguien creativo? |
| | | | | 1.2.2. Acciones | ¿Qué haces para ser creativo? |
| | | | 1.3 Juicios de valor | 1.3.1. Opinión de la creatividad | ¿Qué es creatividad? |
| | | | | 1.3.2. Utilidad de la creatividad | ¿Para qué sirve la creatividad? |
| 2. Identificar los componentes del modelo dialéctico de la comunicación dentro del salón de clases. | 2.1. Actores | 2.1. Son los que llevan a cabo el proceso de comunicación-educación. | 2.1.1. Alumnos | Sujetos que tomen la clase | ¿Qué hacen? ¿cómo se relacionan entre ellos? |
| | | | 2.1.2. Profesor | El que da/coordina la clase | ¿Cómo se relaciona con los estudiantes? |
| | | | 2.1.3. Mediadores | Los que planifican los materiales | ¿Cómo está armado el plan de la materia? ¿Se respeta el orden del plan? |
| | | | 2.1.4. Autores | La bibliografía de la clase | ¿Qué autores se ven en clase? ¿De qué dependen los autores? ¿En dónde se pueden encontrar esos libros? |
| | 2.2. Instrumentos | Intervienen en la relación Alter- | 2.2.1. Biológicos | 2.2.1.1. Voz | ¿Con qué frecuencia utiliza |

| | | | | | |
|--|-----------------------|---|-------------------------|-------------------------------------|---|
| | | Ego dentro del aula, es decir el enseñanza-aprendizaje. | | | la voz? |
| | | | | 2.2.1.2. Cuerpo | ¿Con qué frecuencia se vale de sus expresiones corporales para dar la clase? |
| | | | 2.2.2. Tecnológicos | 2.2.2.1. Proyector | ¿Con qué frecuencia y para qué utiliza el proyector? |
| | | | | 2.2.2.2. Videos | ¿Utiliza videos para ejemplificar en clase? |
| | | | | 2.2.2.3. Películas | ¿Utiliza películas para ejemplificar en clase? |
| | | | | 2.2.2.4. Contenido multimedia | ¿Qué contenido multimedia utiliza? |
| | 2.3. Representaciones | Son ideas formadas del mundo que se organizan para la cognición (proporciona información que afecta el conocimiento), la acción (proporciona información que afecta el comportamiento) e intencionales (proporciona información que afecta los juicios de valor). | 2.3.1. Cognitivas | 2.3.1.1. Experiencias | ¿De qué manera recuperan las experiencias ambos actores para la clase? ¿Cómo aprenden? |
| | | | | 2.3.1.2. Creencias | ¿Cómo introducen sus creencias los actores a la clase? |
| | | | 2.3.2. Comportamiento | 2.3.2.1. Forma de ser | ¿Qué comportamiento tienen en la clase? |
| | | | | 2.3.2.2. Acciones | ¿Qué hacen en la clase? ¿qué no hacen en la clase? |
| | | | 2.3.3. Juicios de valor | 2.3.3.1. Opiniones | ¿Qué dicen de la clase? |
| | | | | 2.3.3.2. Utilidad de la clase | ¿les sirve la clase? |
| | 2.4. Expresiones | Modificación (es) que sufre la materia de la substancia expresiva como | 2.4.1. Tecnológicas | 2.4.1.1. Proyecciones audiovisuales | ¿Cómo modifica las señales audiovisuales el docente para la enseñanza? |

| | | | | | |
|--|--|--|------------------------|-------------------|--|
| | | consecuencia del trabajo de Ego, gracias a la cual (o las cuales) se le confiere a la propia substancia expresiva, o se le transfiere a otra materia, un uso relevante en la interacción comunicativa. | | 2.4.1.2. Internet | ¿Cómo emplea Internet el docente para la labor de enseñanza-aprendizaje? |
| | | | 2.4.2. No tecnológicas | 2.4.2.1. Aire | ¿Cómo utiliza las expresiones mediante el aire? |
| | | | | 2.4.2.2. Cuerpo | ¿Cómo se expresa con su cuerpo el docente? |

Respuestas sobre la pregunta 1 del cuestionario: *Escribe los primeros 5 conceptos que vengan a tu mente a ver la siguiente palabra (Creatividad).* Aparecen en orden alfabético porque se organizaron previamente para facilitar su conteo.

| Primer respuesta | Conteo | Segunda respuesta | Conteo | Tercera respuesta | Conteo | Cuarta respuesta | Conteo | Quinta respuesta | Conteo |
|------------------|--------|-------------------|--------|-------------------|--------|------------------|--------|------------------|--------|
| Aprender | 1 | Apertura | 1 | Acción | 1 | Amor | 1 | Arte | |
| Arte | | Arte | | Artista | 1 | Capacidad | | Arte | 2 |
| Arte | 2 | Arte | | Autenticidad | 1 | Capacidad | 2 | Audaz | 2 |
| Cognitivo | 1 | Arte | 3 | Colores | | Claridad | 1 | Belleza | 1 |
| Colores | | Cerebro | 1 | Colores | 2 | Comunicación | 1 | Cerebro | 1 |
| Colores | 2 | Color | | Compartir | | Conocimiento | 1 | Comunicación | 1 |
| Decoración | 1 | Colores | | Conocimiento | 1 | Cortometraje | 1 | Constancia | 1 |
| Dibujar | 1 | Colores | 3 | Cultura | 1 | Creación | | Conversación | 1 |
| Dinamismo | 1 | Cortejo | 1 | Desarrollar | 1 | Creación | | Convicción | 1 |
| Diseño | 1 | Creación | | Dibujo | 1 | Crear | | Crear | 1 |
| Diversión | 1 | Creación | 2 | Diversión | 1 | Crear | | Desempeño | |
| Estética | 1 | Dedicación | 1 | Especial | 1 | Creatividad | 5 | Dibujos | 1 |
| Fácil | 1 | Diferente | 1 | Espontaneidad | | Cultura | 1 | Didáctico | 1 |
| Ideas | 1 | Diseño | 1 | Espontaneidad | 2 | Dibujos | 1 | Dinero | 1 |
| Imágenes | | Economizar | 1 | Expresión | 1 | Dinámico | 1 | Diseño | |
| Imaginación | | Equipo | 1 | Fantasía | 1 | Diversión | | Diseño | 2 |
| Imaginación | | Escuela | 1 | Formas | 1 | Diversión | | Diversión | 1 |
| Imaginación | | Estrategias | 1 | Guión | 1 | Divertido | 3 | Dolor | 1 |
| Imaginación | | Estrés | 1 | Ideas | 1 | Enseñanza | 1 | Eficaz | 1 |
| Imaginación | | Expresión | 1 | Imaginación | | Equipo | 1 | Esencia | 1 |
| Imaginación | | Hacer | 1 | Imaginación | | Espectacular | 1 | Espontaneidad | 1 |
| Imaginación | | Ideas | 1 | Imaginación | | Exposición | 1 | Expresión | 1 |

| | | | | | | | | | |
|---------------|----|--------------|---|---------------|---|---------------|---|---------------|---|
| Imaginación | | Imaginación | 1 | Imaginación | | Exteriorizar | 1 | Habilidad | 1 |
| Imaginación | | Innovación | | Imaginación | | Facultad | 1 | Idea | 1 |
| Imaginación | | Innovador | 2 | Imaginativo | 6 | Fantástico | 1 | Increíble | 1 |
| Imaginación | | Intelecto | | Individual | 1 | Finalidad | 1 | Ingenio | 1 |
| Imaginar | 13 | Inteligencia | | Ingenioso | 1 | Idea | 1 | Innovador | 1 |
| Ingenio | | Inteligente | | Innovación | | Imágenes | | Juego | 1 |
| Ingenio | | Inteligente | 4 | Innovador | | Imaginar | | Libertad | 1 |
| Ingenio | | Inventar | 1 | Innovar | 3 | Imaginativo | 3 | Libro | 1 |
| Ingenio | 4 | Meditar | 1 | Leer | 1 | Innovación | | Llamativo | 1 |
| Innovación | | Mente | 1 | Limitado | 1 | Innovación | | Nuevo | 1 |
| Innovar | 2 | Novedad | 1 | Magia | 1 | Innovador | 3 | Objetivo | 1 |
| Libertad | 1 | Novela | 1 | Mejorar | 1 | Inspiración | 1 | Objeto | 1 |
| Magia | 1 | Nuevo | 1 | Nuevo | 1 | Lenguaje | 1 | Pensar | 1 |
| Música | | Original | | Original | | Mentalidad | | Plasmar | 1 |
| Música | | Originalidad | | Original | 2 | Mente | 2 | Razonamiento | 1 |
| Música | 3 | Originalidad | | Pensamiento | 1 | Original | | Resolver | 1 |
| Novedad | | Originalidad | 4 | Poder | 1 | Originalidad | | Sentimiento | 1 |
| Novedoso | 2 | Pasión | 1 | Producir | 1 | Originalidad | 3 | Sin respuesta | |
| Orgánica | 1 | Pensamiento | | Propuesta | 1 | Paciente | 1 | Sin respuesta | 2 |
| Originalidad | 1 | Pensamiento | 2 | Sin Respuesta | | Problemática | 1 | Solucionar | 1 |
| Sereno | 1 | Practicidad | 1 | Social | 1 | Productivo | 1 | Sueños | 1 |
| Sin respuesta | | Preparación | 1 | Sonidos | 1 | Realidad | 1 | Trabajo | |
| Soledad | 1 | Proyectos | 1 | Técnica | 1 | Resolver | 1 | Trabajo | 2 |
| Subjetividad | 1 | Resolver Sin | 1 | Trabajo | 1 | Sagacidad | 1 | Único | 1 |
| Tiempo | 1 | Respuesta | | Transmitir | 1 | Sin Respuesta | 1 | Utilidad | 1 |
| Trabajo | 1 | Utilidad | 1 | Único | 1 | Sorprender | 1 | Visión | 1 |

Respuesta sobre la pregunta 2 del cuestionario: *Enlista 5 situaciones en las cuales tú creas que sirve la creatividad.* Aparecen en orden alfabético porque se organizaron previamente para facilitar su conteo.

| Primer respuesta | Conteo | Segunda respuesta | Conteo | Tercer respuesta | Conteo | Cuarta respuesta | Conteo | Quinta respuesta | Conteo |
|------------------|--------|-----------------------|--------|-----------------------|--------|-------------------------|--------|------------------|--------|
| Academia | 1 | Clases | 1 | Amor | 1 | Abordar un tema | 1 | Aprender idiomas | |
| Aprender | 1 | Creación de espacios | | Analizar | 1 | Atracciones del público | 1 | Aprendizaje | 2 |
| Bellas artes | 1 | Creación de productos | | Artes | 1 | Casa | 1 | Arte | 1 |
| Cortometrajes | 1 | Creación de productos | | Avances tecnológicos | 1 | Contar algo | | Cocinar | |
| Crear | | Crear algo | | Contar chistes | 1 | Contar algo | 2 | Comida | 2 |
| Crear | | Crear una historia | 5 | Creación de proyectos | | Crear multimedios | | Crear algo | 1 |

| | | | | | | | | | |
|-----------------------|---|----------------------------|---|-------------------------|---|--------------------------|---|---------------------------|---|
| Crear estrategias | | Dibujar | 1 | Crear | | Crear multimedios | | Cuento | 1 |
| Crear una historia | 4 | Diseñar ropa | 1 | Crear | | Crear una historia | 3 | Dar a conocer proyectos | 1 |
| | | Dibujar | 1 | Crear Objetos | 4 | Cuestiones financieras | 1 | Desarrollo sustentable | 1 |
| Entregar trabajo | 1 | Empleo | 1 | Dar clases | 1 | Desarrollo tecnológico | 1 | Dibujo | 1 |
| | | Escribir | 1 | Mostrar | 1 | Diferentes cosmovisiones | 1 | Encontrar soluciones | |
| | | Escribir | 1 | Desarrollar proyectos | | Diseñar | 1 | Escribir | 1 |
| | | Escribir | 1 | Dibujar | | Distraerse | | Espontaneidad | 1 |
| | | Escribir | 1 | Dibujar | 2 | Divertirse | 2 | Estudiar | 1 |
| | | Escribir | 5 | Editar | | Equipos | 1 | Familia | 1 |
| | | Escuela | 1 | Editar | 2 | Escuela | 1 | Fotografía | 1 |
| Exposición | 1 | Investigaciones | 1 | Educación | 1 | Esquematizar | 1 | Generar empleos | 1 |
| Fotografía | 1 | Liberar potencial | 1 | Elaborar ideas | 1 | Estrategias | 1 | Ideas | 1 |
| Innovar | 1 | Libro | 1 | Escuela | 1 | Explicar situaciones | 1 | Innovar con algo | 1 |
| Juegos | 1 | Mentir | | Estudiar | 1 | Exponer | 1 | Inventar | 1 |
| Persuasión | 1 | Mentir | 2 | Forma de vida | 1 | Expresar ideas | | Invitar a salir a alguien | 1 |
| | | Música | 1 | Gestión cultural | 1 | Expresar ideas | 2 | Jugar | 1 |
| Producir | 1 | Narraciones | 1 | Hacer resaltar | 1 | Formar | 1 | Mejorar | 1 |
| Proponer | 1 | Presentar un trabajo | 1 | Hacer tarea | 1 | Hablar | | Pasatiempos | 1 |
| Proyectos | | Producciones audiovisuales | | Integración | 1 | Hablar | 2 | Pensar | 1 |
| Proyectos laborales | 2 | Producir contenidos | | Libre pensamiento | 1 | Hacer regalos | 1 | Plasmar Ideas | 1 |
| Recreación | 1 | Productos comunicativos | 3 | Pensar | 1 | Mejorar calidad social | 1 | Presentación | 1 |
| Resolver problemas | | Proponer | 1 | Pintura | 1 | Música | 1 | Producción televisiva | |
| Resolver problemas | | Proyecto | | Planeación de proyectos | | Película | 1 | Proponer | |
| Resolver problemas | | Proyectos escolares | | Problemas | 1 | Pensamiento ágil | | Proponer | 2 |
| Resolver problemas | | Proyectos escolares | 3 | Proyectos | | Pensamientos | 2 | Prospectiva | 1 |
| Resolver situaciones | 5 | Resolver problemas | | Proyectos | 4 | Planeación | 1 | Proyectos | |
| Sin respuesta | 1 | Resolver problemas | | Resolución de problemas | | Producir | 1 | Proyectos de vida | 2 |
| Situaciones laborales | 1 | Resolver problemas | 3 | Resolución de problemas | | Proponer | 1 | Realizar un trabajo | 1 |
| Solución de Problemas | | Ser espontáneo | 1 | Resolución de problemas | | Proyectos | 1 | Regalos | 1 |
| Solución de Problemas | 2 | Sin respuesta | | Resolución de problemas | | Relaciones | 1 | Resolución de problemas | |
| Tomas de decisión | 1 | Sin respuesta | 2 | Resolución de problemas | | Resolver encuestas | | Saber llevar situaciones | 1 |

| | | | | | | adversas | |
|---------------------|--------------------|-------------------------|-------------|----------------------|----------------|----------------|-------|
| Trabajar | Trabajar | Resolución de problemas | 6 | Resolver problemas | Ser diferente | 1 | |
| Trabajar | Trabajo | Sin respuesta | | Resolver problemas | Sin respuesta | | |
| Trabajar | Trabajo | Sin respuesta | 2 | Rutina | 1 | Sin respuesta | |
| Trabajar | Trabajo | Socializar | 1 | Sin respuesta | | Sin respuesta | |
| Trabajo en equipo | Trabajo | Sueños | 1 | Sin respuesta | 2 | Sin respuesta | 4 |
| Trabajo en equipo | Trabajo | Tarea | 1 | Solucionar problemas | | Solucionar | 3 |
| Trabajos académicos | Trabajo académico | Trabajar en equipo | 1 | Solucionar problemas | 5 | Vestir | |
| Trabajos académicos | Trabajo académico | Transporte | 1 | Tareas | 1 | Vestir | 2 |
| Trabajos académicos | Trabajos en equipo | Vida diaria | | Trabajo en equipo | 1 | Vida cotidiana | |
| Vida | Trabajos laborales | 10 | Vida diaria | Trato con otros | 1 | Vida cotidiana | |
| Vida cotidiana | Vida cotidiana | 1 | Vivir | 3 | Vida cotidiana | 1 | Vivir |
| | | | | | | | 3 |

Respuesta de la pregunta 3 del cuestionario: *¿Cómo se comporta alguien creativo?* Aparecen en orden alfabético porque se organizaron previamente para facilitar su conteo.

| Primer respuesta | Conteo | Segunda respuesta | Conteo | Tercer respuesta | Conteo | Cuarta respuesta | Conteo | Quinta respuesta | Conteo |
|------------------|--------|--------------------|--------|------------------|--------|------------------|--------|----------------------|--------|
| Abierta | 1 | Acelerada | 1 | Activa | 1 | Analítico | | Activa | 1 |
| Asertivo | 1 | Activa | 1 | Alegre | | Analítico | | Analítica | |
| Activo | 1 | Alegre | | Alegre | | Analítico | 3 | Analítica | 2 |
| Alegre | | Alegre | 2 | Animada | 3 | Argumentativa | 1 | Ansiosa | |
| Alegre | 2 | Analítico | 1 | Calculadora | 1 | Atrevido | 1 | Ansiosa | 2 |
| Analítica | 1 | Busca nuevas cosas | 1 | Crear | 1 | Autodidacta | 1 | Cautelosa | 1 |
| Ansias | 1 | Comprensiva | 1 | Crítico | 1 | Comunicativa | 1 | Conductas marcadas | 1 |
| Callada | 1 | Conocedor | 1 | Curiosa | | Conocedor | 1 | Convincente | 1 |
| Concentrada | | Creativa | 1 | Curiosa | 2 | Dedicada | 1 | Creando | 1 |
| Concentrada | | Culto | 1 | Dinámico | 1 | Deprimida | 1 | Crítico | 1 |
| Concentrada | 3 | Decidido | 1 | Disperso | | Divertida | | Dedicada | 1 |
| Da soluciones | 1 | Disciplinada | 1 | Distraída | 2 | Divertido | 2 | Divertido | 1 |
| Dinámica | 1 | Eficaz | 1 | Divertida | 1 | Elabora bocetos | 1 | Espontáneo | |
| Distraída | 1 | Entusiasta | | Empático | 1 | Entusiasta | 1 | Espontáneo | 2 |
| Divertida | 1 | Entusiasta | | Entusiasta | 1 | Escucha | | Estudia comunicación | 1 |
| Espontánea | | Entusiasta | 3 | Escribe | 1 | Escucha | 2 | Expresiva | 1 |
| Espontáneo | 2 | Escribe mucho | 1 | Escucha | 1 | Espontáneo | 1 | Extrovertida | 1 |
| Extrovertida | 1 | Estricta | 1 | Exactitud | 1 | Firmeza | 1 | Heurística | 1 |
| Feliz | 1 | Expresiva | 1 | Explota | 1 | Hace | 1 | Hiperactiva | 1 |

| | | | | fácilmente | | encuestas | | | |
|-------------------------|---|------------------------|---|------------------------|---|-------------------------|---|----------------------------|---|
| Hiperactiva | 1 | Extrovertida | | Expresiva | 1 | Hiperactiva | 1 | Imaginativo | |
| Honesto consigo mismo | 1 | Extrovertida | | Extrovertida | 1 | Incomprendida | 1 | Imaginativo | 2 |
| Humilde | 1 | Extrovertida | 3 | Hiperactivo | 1 | Interesada | 1 | Intuitivo | 1 |
| Inteligente | | Feliz | 1 | Imaginativa | | Interesante | 1 | Libre | 1 |
| Inteligente | | Firme en convicciones | 1 | Imaginativa | | Lee | 1 | Meticuloso | |
| Inteligente | 3 | Hiperactivo | 1 | Imaginativa | 3 | Libre de juicios | 1 | Meticuloso | 2 |
| Introvertida | 1 | Idea | 1 | Inestable | 1 | Liderazgo | 1 | Observador | |
| Libre | | Imaginativo | 1 | Informado | 1 | Obra | 1 | Observador | |
| Libre de pensamiento | | Independiente | 1 | Ingeniosa | 1 | Observador | 1 | Observadora | |
| Libre de pensamiento | | Inquieta | 1 | Innovador | | Ordenado | 1 | Observadora | 4 |
| Libre de prejuicios | 4 | Introvertida | | Innovador | 2 | Participativo | 1 | Originalidad | 1 |
| Normal | | Introvertida | 2 | Libre | 1 | Perceptiva | 1 | Participativo | |
| Normal | | Libre expresión | 1 | Liderazgo | 1 | Positiva | 1 | Participativo | 2 |
| Normal | 3 | Liderazgo | | Loco | 1 | Práctica | 1 | Pasional | 1 |
| Observadora | 1 | Liderazgo | 2 | Misteriosa | 1 | Reflexiva | 1 | Propositivo | 1 |
| Pensador | | Muchas ideas | | No hay patrón | 1 | Relacionarse fácilmente | 1 | Resultado | 1 |
| Pensador | | Ocurrente | 2 | Original | 1 | Sensible | 1 | Siempre hace algo | 1 |
| Pensador | | Pensativa | 1 | Paciente | 1 | Sin respuesta | | Sigue buscando inspiración | 1 |
| Piensa las cosas | 4 | Pensativa | 1 | Pensativa | 1 | Sin respuesta | | Sin respuesta | |
| Positivo | 1 | Proactivo | 1 | Preparado | 1 | Sin respuesta | | Sin respuesta | |
| Proactivo | | Proponiendo | 1 | Propone ideas | 1 | Sin respuesta | | Sin respuesta | |
| Proactivo | | Reflexiva | 1 | Seguro | 1 | Sin respuesta | 5 | Sin respuesta | |
| Proactivo | 3 | Se encierra | 1 | Sin respuesta | | Sociable | | Sin respuesta | |
| Productivo | 1 | Sin miedo a la crítica | 1 | Sin respuesta | | Social | 2 | Sin respuesta | 6 |
| Responsable | 1 | Sin respuesta | 1 | Sin respuesta | | Solidario | 1 | Soluciona todo | 1 |
| Se aísla de la sociedad | 1 | Sociable | 1 | Sin respuesta | 5 | Trabajo en equipo | | Temple | 1 |
| Sin respuesta | 1 | Solitaria | 1 | Social | 1 | Trabajo en equipo | 2 | Tenaz | 1 |
| Valiente | 1 | Tolerante | 1 | Sólo piensa en su idea | 1 | Tranquila | 1 | Tendencias asesinas | 1 |
| Visionario | 1 | Triste | 1 | Trabaja bajo presión | 1 | Visual | 1 | Voraz | 1 |

Respuesta a la pregunta 4 del cuestionario: ¿Has utilizado la creatividad? ¿En qué situación?
 Aparecen en orden alfabético porque se organizaron previamente para facilitar su conteo.

| Respuesta Sí/No | Situación general | Categoría |
|-----------------|---|-----------------------|
| Sí | Solucionar problemas cotidianos | Solución de problemas |
| Sí | Creación de proyectos escolares | Trabajos académicos |
| Sí | Editar audio y videos | Multimedia |
| Sí | Hornear un pastel | Recreación |
| Sí | Componer una canción | Recreación |
| Sí | Diferentes situaciones | No definido |
| Sí | Clases de producción televisiva | Multimedia |
| Sí | En una exposición | Trabajos académicos |
| Sí | Escuela | Trabajos académicos |
| Sí | Escuela | Trabajos académicos |
| Sí | Tocar un instrumento | Recreación |
| Sí | Encontrar soluciones | Solución de problemas |
| No | Sin respuesta | Sin respuesta |
| Sí | Escuela | Trabajos académicos |
| Sí | Trabajo | Trabajos laborales |
| Sí | Creación de una historia | Narrativa |
| Sí | Escribir guiones | Narrativa |
| Sí | Situaciones laborales | Trabajos laborales |
| Sí | Creación de fotografía y multimedios | Multimedia |
| Sí | Crear historias que después van a audiovisuales | Multimedia |
| Sí | En trabajos de la escuela | Trabajos académicos |
| Sí | Elaboración de un documental | Multimedia |
| Sí | Creación de cuentos audiovisuales | Multimedia |
| Sí | En mi vida | No definido |
| Sí | En la materia de edición de video | Multimedia |
| Sí | Al escribir | Narrativa |
| Sí | Haciendo guiones | Narrativa |
| Sí | En un proyecto audiovisual | Multimedia |
| Sí | Presentar ideas audiovisual | Multimedia |
| Sí | En imaginar, en soñar o cuando iba a teatro | Recreación |
| Sí | Creando una obra propia de cualquier tipo | Recreación |
| Sí | Para mis trabajos escolare | Trabajos académicos |
| Sí | Para resolver problemas | Solución de problemas |
| Sí | En los productos comunicativos que he realizado | Trabajos académicos |
| Sí | Edición digital | Multimedia |
| Sí | Cuando hice un guión | Narrativa |

| | | |
|----|--------------------------------|-----------------------|
| Sí | Para historias de cortometraje | Multimedia |
| No | Sin respuesta | Sin respuesta |
| Sí | Elaboré un video musical | Multimedia |
| Sí | Cualidad importante de mi vida | No definido |
| Sí | Para exponer | Trabajos académicos |
| Sí | En trabajos de edición | Multimedia |
| Sí | Para resolver un conflicto | Solución de problemas |
| Sí | Cuando escribí una historia | Narración |
| Sí | Cuando trabajé en el verano | Trabajos laborales |
| Sí | Todos los días | No definido |
| Sí | Al contestar la encuesta | No definido |
| Sí | En la composición de imágenes | Multimedia |

Respuesta a la pregunta 5 del cuestionario: *¿Cómo se utiliza la creatividad en ciencias sociales?* Aparecen en orden alfabético porque se organizaron previamente para facilitar su conteo.

| Respuesta Sí/No | Situación general | Categoría |
|-----------------|---|----------------------|
| Sí | Nuevas teorías, nuevos métodos | Conocimiento |
| Sí | Para pensar en nuevos enfoques | Otra visión |
| Sí | Nuevas ideas | Conocimiento |
| Sí | Resolver problemas sociales | Solucionar problemas |
| No | Sin respuesta | Sin respuesta |
| Sí | Para cualquier cosa | Otra visión |
| Sí | Nuevas formas de explicar las cosas | Otra visión |
| Sí | Para hacer investigaciones | Conocimiento |
| Sí | Ver las situaciones de otra perspectiva | Otra visión |
| Sí | En todos los aspectos | Otra visión |
| Sí | Comprender | Conocimiento |
| Sí | Encontrar soluciones a problemas | Solucionar problemas |
| Sí | Evolucionar las prácticas | Conocimiento |
| Sí | Propuestas para ayudar a la sociedad | Solucionar problemas |
| Sí | Nuevas ideas | Conocimiento |
| Sí | Nuevas ideas | Conocimiento |
| Sí | Para solucionar problemas | Solucionar problemas |
| Sí | Todas las situaciones | Otra visión |
| Sí | Problemáticas | Solucionar problemas |
| Sí | Otra forma de ver el mundo | Otra visión |
| Sí | Problemáticas sociales | Solucionar problemas |
| Sí | Transmisión de conocimiento | Aula |
| Sí | Mejorar calidad de vida de las personas | Otra visión |

| | | |
|----|---|----------------------|
| Sí | Difundir teorías | Conocimiento |
| Sí | Innovación | Conocimiento |
| Sí | Solucionar problemas sociales | Solucionar problemas |
| Sí | Aportar algo a la sociedad | Otra visión |
| Sí | Interacción social | Otra visión |
| Sí | Solucionar problemas | Solucionar problemas |
| Sí | Ideas nuevas | Conocimiento |
| Sí | Crear mejores maneras para entender la sociedad | Otra visión |
| Sí | Resolver problemas complejos | Solucionar problemas |
| Sí | Mejorar el campo | Conocimiento |
| Sí | Cambios | Conocimiento |
| Sí | Enseñanza | Aula |
| Sí | Elaborar soluciones | Solucionar problemas |
| Sí | Enseñanza / Aprendizaje | Aula |
| No | Sin respuesta | Sin respuesta |
| Sí | Enseñanza / Aprendizaje | Aula |
| Sí | Producir | Conocimiento |
| Sí | Estudiar | Aula |
| Sí | Trabajo | Aula |
| Sí | Solucionar problemas | Solucionar problemas |
| Sí | Crear nuevos proyectos | Aula |
| Sí | Estudiar | Aula |
| Sí | Enseñar investigación | Aula |
| Sí | Tratar problemas del hombre | Solucionar problemas |
| Sí | Atacar problemáticas | Solucionar problemas |

Anotaciones de observación no participante: Para ambas clases las preguntas que guiaron la observación fueron las que se encuentran en la tabla de operacionalización que se encuentra también en estos Anexos.

Clase 1

| Teoría base | ¿Qué se observó? | Notas generales de lo observado |
|---|---------------------------------|---|
| <p>Comunicación Educativa la cual se apoya, además de otras teorías, en el modelo dialéctico de la comunicación que plantea Manuel Martín Serrano y aprendizaje grupal.</p> | Alumnos | <ul style="list-style-type: none"> • No plantean dudas al inicio de la clase. • Cuando se les pregunta algo todos buscan en sus cuadernos. <ul style="list-style-type: none"> • Después de 15 se salen de la clase. • La mayoría no toma apuntes, sólo escucha. <ul style="list-style-type: none"> • Al avanzar la clase comienzan a salir, platicar, revisar su celular. • Guardan sus cosas antes de que termine la clase. <ul style="list-style-type: none"> • Siempre asiste la mayoría (90%). • No prestan atención a sus compañeros cuando participan. |
| | Docente | <ul style="list-style-type: none"> • Preguntas a los estudiantes para iniciar la conversación. • Se inicia con la experiencia del docente para entrar al tema. • Después de 15 minutos de hablar, algunos bostezan o se salen de la clase. • Es histriónico, sube y baja su tono de voz a lo largo de la clase, lo que parece mantener la atención del grupo. <ul style="list-style-type: none"> • Retoma los comentarios de los demás. • Se despide y saluda personalmente a los jóvenes. • Al finalizar platica con los compañeros, les da seguimiento a sus proyectos después de la clase. <ul style="list-style-type: none"> • Ofrece orientaciones en clase. • Divide la clase para atender sus proyectos y luego seguir con el tema. • Deja trabajo en equipo pero el salón no es un espacio para trabajar de esa manera. |
| | Mediadores (planificadores) | <ul style="list-style-type: none"> • Lo que se ve en clase no corresponde a lo que apunta el programa de la materia. |
| | Autores (bibliografía de clase) | <ul style="list-style-type: none"> • El docente recomienda libros que pueden ser pertinentes para los estudiantes en sus proyectos. <ul style="list-style-type: none"> • El docente presta los libros que pueden servir a los jóvenes. |
| | Instrumentos biológicos | <ul style="list-style-type: none"> • Son los predominantes en la clase, pues utiliza la voz y todo su cuerpo para impartir los temas. |
| | Instrumentos tecnológicos | <ul style="list-style-type: none"> • No se utilizan por parte del docente. |

| | | |
|--|-----------------------------|---|
| | | Mientras que los estudiantes recurren a ellos frecuentemente, tabletas electrónicas, celulares, computadoras. Para consultar información, hacer anotaciones o tomar fotografías. |
| | Representaciones cognitivas | <ul style="list-style-type: none"> • Cuando se les explica con ejemplos que entienden los estudiantes, cuando tiene relación con su contexto les es más fácil asimilar el contenido que se está tratando. |
| | Rep. De comportamiento | <ul style="list-style-type: none"> • Las participaciones así como lo que explica el docente está cargado de experiencias, es decir hay un grado de subjetividad para argumentar o elegir temas de investigación. |
| | Juicios de valor | <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo saber o determinar si el conocimiento que se pretende que entiendan, les ha servido en su realidad? ¿le dan seguimiento? |
| | Expresiones tecnológicas | <ul style="list-style-type: none"> • No se utilizan. |
| | Expresiones no tecnológicas | <ul style="list-style-type: none"> • Mediante la voz y el pizarrón. |

Clase 2

| Teoría base | ¿Qué se observó? | Notas generales de lo observado |
|--|-----------------------------|---|
| Comunicación Educativa la cual se apoya, además de otras teorías, en el modelo dialéctico de la comunicación que plantea Manuel Martín Serrano y aprendizaje grupal. | Estudiantes | <ul style="list-style-type: none"> • No todos llegan a tiempo, siempre hay compañeros entrando después de 20 minutos de iniciada la clase. • No hay continuidad pues muchos faltan varias clases. <ul style="list-style-type: none"> • Hacen la tarea en clase. • Bostezan y revisan su celular a menudo. • Platican entre los grupos ya establecidos. • En equipo discuten más sobre el tema que de forma individual. • Cumplen con las actividades a tiempo y en forma cuando son en equipo, hay más intercambio de ideas. • Utilizan el proyector y bocinas para las exposiciones. • Cuando la figura docente no se impone como la única, se involucran más los estudiantes en el tema entre ellos mismos. |
| | Docente | <ul style="list-style-type: none"> • No utiliza todo el escenario. • Plantea preguntas al grupo. • Su principal recurso es la voz. <ul style="list-style-type: none"> • Centraliza las dudas. • El rumbo de la clase se da a los estudiantes mediante exposiciones. |
| | Mediadores (planificadores) | <ul style="list-style-type: none"> • Lo que se ve en clase no corresponde a lo que apunta el programa de la materia. |
| | Autores (bibliografía de | <ul style="list-style-type: none"> • La maestra da la bibliografía. |

| | | |
|--|-----------------------------|---|
| | clase) | |
| | Instrumentos biológicos | <ul style="list-style-type: none"> • Voz. |
| | Instrumentos tecnológicos | <ul style="list-style-type: none"> • Proyector y bocinas. • Los estudiantes utilizan celulares, computadoras. |
| | Representaciones cognitivas | <ul style="list-style-type: none"> • Cuando los mismos compañeros explican el tema, los demás se involucran con mayor facilidad, pues logran poner ejemplos que están más sobre su contexto. |
| | Rep. De comportamiento | <ul style="list-style-type: none"> • Su comportamiento cambia cuando frente a la clase está el docente y cuando un estudiante lo está. Saben que harán actividades después de las exposiciones de sus compañeros y ponen más atención. |
| | Juicios de valor | <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo utilizarán los conocimientos adquiridos los estudiantes? |
| | Expresiones Tecnológicas | <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes utilizan proyecciones audiovisuales y se utiliza Facebook como plataforma de interacción entre docente-estudiantes, se suben documentales, tareas, libros, películas que complementen el aprendizaje. |
| | Expresiones No tecnológicas | <ul style="list-style-type: none"> • Utiliza su voz. • Cuando hay mucho texto en el pizarrón los compañeros escriben todo pero pierden la atención en el docente. |