

Cibercreatividad: un té, un tú y un nosotros

Cibercreativity: a tea, a you and an us

Cibercreatividad: un thé, vous et nous

Nancy Ojeda

nancy.ojeda@upel.edu.ve

Yaurelys Palacios

yaurelyspa@gmail.com

Universidad Pedagógica Experimental Libertador.

Instituto Pedagógico de Caracas. Venezuela

Artículo recibido en mayo de 2017 y publicado en mayo de 2018

RESUMEN

Se presenta la relación entre creatividad, ciberespacio y plataforma Moodle en un nuevo concepto denominado Cibercreatividad. El objetivo del presente artículo es establecer los aspectos más novedosos entre la creatividad y el ciberespacio en el desarrollo académico de la plataforma Moodle. Se empleó la investigación de tipo documental y como técnica se empleó el fichaje, necesario para el análisis de contenido e interpretación de textos. Los resultados indican que la creatividad constituye en sí misma un medio para obtener resultados diferentes ante situaciones adversas, al tiempo de considerar que los espacios dentro de la plataforma Moodle son instrumentos necesarios en la realidad del sujeto tanto individual como grupal. En conclusión, la cibercreatividad genera campos para la producción de oportunidades comunicacionales permanentes del individuo consigo mismo, y de este, con las personas que le rodean, apoyándose en la plataforma Moodle.

Palabras clave: *Cibercreatividad; creatividad; plataforma Moodle*

ABSTRACT

The relationship between creativity, cyberspace and Moodle platform is presented in a new concept called Cybercreativity. The objective of this article is to establish the most novel aspects between creativity and cyberspace in the academic development of the Moodle platform. The documentary research was used and, as a technique, the signing was used, necessary for content analysis and interpretation of texts. The results indicate that creativity is in itself a means to obtain different results in adverse situations, while considering that the spaces within the Moodle platform are necessary instruments in the reality of the subject, both individually and as a group. In conclusion, cybercreativity generates fields for the production of permanent communication opportunities of the individual with himself, and of this, with the people around him, relying on the Moodle platform.

Key words: *Cybercreativity; creativity; moodle platform*

RÉSUMÉ

La relation entre la créativité, le cyberespace et la plateforme Moodle est présentée dans un nouveau concept appelé Cybercréativité. L'objectif de cet article est d'établir les aspects les plus novateurs entre la créativité et le cyberespace dans le développement académique de la plateforme Moodle. La recherche documentaire a été utilisée et, en tant que technique, la signature a été utilisée, nécessaire pour l'analyse du contenu et l'interprétation des textes. Les résultats indiquent que la créativité est en soi un moyen d'obtenir des résultats différents dans des situations défavorables, tout en considérant que les espaces au sein de la plateforme Moodle sont des instruments nécessaires dans la réalité du sujet, à la fois individuellement et collectivement. En conclusion, la cybercréativité génère des champs pour la production d'opportunités de communication permanentes de l'individu avec lui-même, et de ceci, avec les gens autour de lui, en s'appuyant sur la plateforme Moodle.

Mots-clés: *Cibercreatividad; créativité; la plate-forme moodle*

INTRODUCCIÓN

Los cambios acelerados, producto de los avances tecnológicos, han generado en las últimas décadas transformaciones para la sociedad que marcan precedentes para las generaciones futuras. Las tecnologías, por

ejemplo, representan un eslabón que hila configuraciones distintas en la comunicación y modos de expresión humana.

En este sentido, y en contraposición a lo que si puede ser beneficioso para la vida y el mundo desde su máxima expresión natural, se han profundizado los problemas asociados al medio, y por ende a la especie humana, lo que inevitablemente llama a la necesidad de reinventar nuevas formas y oportunidades para subsanar y erradicar conflictos. Desde esta perspectiva, ser creativo facilita la vida humana en tanto surgen las ideas como un modo de dar respuestas oportunas y convenientes a la sociedad y el mundo que éste habita.

Siendo así, los nuevos profesionales requieren de competencias que les permitan solventar desde sus disciplinas las situaciones que a bien lo ameriten. Se redefinen en tanto las habilidades mentales y motrices como mecanismos para acceder a los recursos necesarios en pro a los procesos de cambios. El individuo por tanto se enfrenta al tiempo y a nuevos retos, un aprender permanente, tal y como lo señala Dewey (1997).

Existe, por tanto, demanda de personas preparadas para romper esquemas tradicionales como forma de respuestas y soluciones a los nuevos problemas, es decir, la misma estrategia que sirvió durante mucho tiempo para solventar un conflicto hoy debe presentar nuevas maneras de abordarse. Esto se debe, a la complejidad y dinámica de los entornos en los cuales se desenvuelve el ser humano. Tal y como lo señala Valqui (2009), los profesionales deben operar de manera creativa por lo que su trabajo puede llegar a ser satisfactorio al tiempo de estar orientado al goce de una vida plena, lo que quiere decir que al estar bien como expertos, se genera una escalada de beneficios a otros.

Ahora bien, al enfatizar sobre la tecnología como aquella que ha introducido cambios importantes y radicales en la sociedad, se tiene que éste es un término que remite a pensar en aparatos, medicina, robots, entre otros objetos. Sin embargo, la tecnología es mucho más que aparatología siendo este último solo un elemento más dentro del complejo

mundo tecnológico. Visto así, se hace imprescindible coexistir sin siquiera pensar en prescindir el uso de ella. En este sentido, el avance global de la sociedad ha requerido de forma permanente un apoyo en las tecnologías como medio que facilita y contribuye en los procesos de transformación y mejora del planeta. De este modo, se tiene vista la tecnología por un lado, como el medio para subsanar y obtener practicidad en la convivencia cotidiana y por otro lado, como una forma de penetrar la propia naturaleza humana en materia de educación, salud y bienestar, entre otros aspectos.

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) según Huertas, (2010) representan el agregado de servicios derivados de instrumentos que están relacionados con la producción, acopio, proceso y transferencia digitalizada de la información la cual está determinada por la innovación, la automatización y la pluralidad. Desde esta perspectiva, las TIC se sistematizan en un conjunto de herramientas que colaboran con el proceso educativo. Su actualización permanente hace de los espacios de aprendizaje nuevos modos de comprender la relación comunicacional hombre-ambiente-sociedad.

De manera particular, la tecnología lleva impresa el sello creativo como una forma de transformarse permanentemente en beneficio de los involucrados. Las autoras asumen de este modo, un concepto nuevo denominado cibercreatividad, el cual involucra diversos elementos para su operacionalización. Todo lo anterior genera un espacio para situar a la tecnología como un elemento fundamental que impregna el sistema educativo y por tanto permea todas las áreas del saber.

En este sentido, vale aclarar algunos conceptos que permiten comprender la visión acerca de lo que aquí se desarrolla. Para el presente artículo conviene destacar el término ciberespacio asumido “como la Interconexión de los seres humanos a través de los ordenadores y las telecomunicaciones, sin tener en cuenta la dimensión física” (Sahagún, 2013). De este modo, el ciberespacio:

Está compuesto por una tela de araña de equipos informáticos y de comunicaciones, interconectados mediante enlaces físicos (cables) o inalámbricos (Wi-Fi, radio, etc.) formando

un enjambre de redes entrelazadas entre sí. Posee, por tanto, una dimensión nítidamente definida que malla los espacios terrestre, marítimo, aéreo y espacial que puede ser medible y observable de una manera precisa mediante los sentidos o instrumentos electrónicos de medida” (López y Sánchez, p.135).

Otra definición de ciberespacio es la conocida por la Real Academia Española (2001) que lo define como “ámbito artificial creado por medios informáticos”. Esta definición, según Sahagún (2013) se amplía con el concepto dado por la conocida Estrategia Europea de Seguridad (EES) al entenderla como el espacio virtual que reúne y convoca a usuarios, líneas de comunicación, páginas web, foros, chats, servicios de internet, blogs, wikis, entre otras opciones, cuya originalidad parte de la innovación humana. Es también un medio sin límites geográficos, anónimo y sin ruptura espacio-tiempo. Desde esta perspectiva, el ciberespacio en sí mismo contiene redes móviles, televisión terrestre y comunicaciones satelitales (Fojón y Sanz, 2010) y dentro de estos entornos comunicacionales se encuentran: ciberguerra, ciberconflicto, ciberseguridad, ciberdefensa, entre otros.

En el mundo de las tecnologías se presenta el ciberespacio como el lugar de relación entre los usuarios humanos que perciben experiencias generadas por la computadora que no tienen una existencia real, seres digitales sensibles que afectan al mundo físico (Umpress, 2007). Visto de este modo, las autoras asumen que el ciberespacio funge como una realidad en la que coexisten sujetos cada uno con sus propias realidades.

Sin embargo, la misma característica permite que hagan uso de la creatividad, asumida por las investigadoras, como el modo en que el pensamiento activa y reestructura permanentemente la información que carga al cerebro a través de los sentidos. De este modo, la persona construye y reconstruye para generar nuevos productos. De Bono (2005), argumenta que “la creatividad no es sólo una manera de hacer mejor las cosas. Sin creatividad no podemos utilizar plenamente la información y la experiencia disponibles, encerradas dentro de las viejas estructuras,

viejas pautas, viejos conceptos y viejas percepciones” (p. 47). Es decir, que la creatividad genera fracturas esquemáticas en la concepción de nuevas ideas y nuevos productos.

La creatividad representa una habilidad de pensamiento lo cual indica que como habilidad puede desarrollarse. Entonces, se aprende a ser creativo, se desarrolla la habilidad y se estimula. Esto quiere decir, que toda persona está dotada de esta capacidad y no es exclusiva de unos pocos o de los artistas como muchos piensan y refieren. La capacidad creadora, sugiere entonces, la expresión real de los pensamientos, es decir, todo aquello novedoso o innovador ha de presentarse de forma visible a otros. Los centros educativos son principalmente los espacios sistemáticos surgidos para colaborar con este desarrollo creativo. Así, la creatividad y la innovación podrán funcionar en ambientes naturales a través de la expresión de los individuos. De este modo, la estimulación y la generación de condiciones oportunas facilitan tal aprendizaje, en otras palabras, la motivación ayuda a la disposición de la persona (ONUDI, 2012).

Es importante insistir que el pensamiento racional se presenta en contraposición al pensamiento creativo. Este último ha de mostrarse renovado, espontáneo, de liberación, incluso con un aire de rebeldía derribando los esquemas tradicionales impuestos años tras años por la propia cultura. Entonces, se habla de cambios y sin duda es bien conocido que los cambios generan resistencia negando a la vez nuevas oportunidades de ver la vida y con ella todo lo que le rodean (Valqui, 2009).

La base de ambos conceptos, ciberespacio y creatividad, generan en un nuevo término denominado por las investigadoras como Cibercreatividad. El mismo es definido como un espacio virtual con formas alternativas de socialización para trasladar todas las ideas que se plantea un individuo como forma de expresión, solución de problemas, aportes, mejoramientos, basados en necesidades reales con la apropiación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC), pues una cosa es cómo la tecnología está

cambiando vertiginosamente el mundo, incluyendo el sistema educativo, y otra muy distinta la metodología que se utiliza para enseñar. Un ejemplo de ello son las redes sociales y su gran aporte en la necesidad de estar comunicados en tiempo real y de la mejor calidad posible.

La Cibercreatividad como espacio de encuentro social y creativo de permanente aprendizaje, considera a Moodle; una plataforma con su basamento teórico para el aprendizaje denominado “pedagogía construccionista social”, con base en el construccionismo, afirma que el aprendizaje es particularmente efectivo cuando se construye algo que debe llegar a otros utilizando las TIC y las TAC.

Sin embargo, la simple incorporación de las TIC en los procesos de enseñanza y los procesos de aprendizaje no garantiza la efectividad en los resultados, por tanto, debe existir un proyecto pedagógico que soporte estas posibilidades y oportunidades. Esta metodología requiere de una participación activa, mayor compromiso e implicación en el proceso de aprendizaje por parte de todos los que formarán parte de la llamada comunidad de aprendizaje (Baños, 2007). Los participantes de la plataforma Moodle de manera individual o grupal encuentran apoyo en los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) para aprender, enseñar, compartir experiencias, discutir, generar ideas, entre otras; siendo que estos de manera virtual reproducen el modelo de enseñanza/aprendizaje que tiene el docente.

Esta investigación, cuyo objetivo busca establecer los aspectos más novedosos entre la creatividad y el ciberespacio en el desarrollo académico de la plataforma Moodle, presenta de manera concisa la relación entre creatividad y ciberespacio apoyada en la plataforma Moodle bajo una criticidad operativa, sumando la importancia de las TIC en el proceso comunicacional y de aprendizaje. Asimismo, como parte de la investigación documental se resaltan aspectos interesantes de dichos conceptos a través del análisis de contenido y la interpretación de diversos textos. Se abordan por tanto, aspectos asociados a la creatividad, cómo desarrollarla, la innovación, su influencia en la sociedad, y la plataforma

Moodle desde la particular concepción de Cibercreatividad donde se establecen relaciones entre los diferentes involucrados desde lo individual a lo colectivo, es decir, un té, un tú y un nosotros.

MÉTODO

La investigación tuvo como objetivo realizar un estudio bibliográfico para resaltar los aspectos más novedosos entre la creatividad y el ciberespacio en el desarrollo académico de la plataforma Moodle. Se emplearon técnicas para el análisis de contenido, e interpretación de textos, tales como el resumen y la analogía (Krippendorf, 1990). Los documentos empleados corresponden a libros, artículos, monografías, boletines informativos, ensayos y publicaciones periódicas de la especialidad, consulta a especialistas en la materia. La investigación presenta la relación entre la creatividad, el ciberespacio y la plataforma Moodle en un nuevo concepto metafórico que dibuja la relación entre ciberespacio, creatividad y Moodle denominado Cibercreatividad: un Té, un Tú y un Nosotros.

Se presenta información procedente de diversas fuentes confiables sin pretender criticar u objetar ideas, por el contrario se muestran los datos tal y como son. Desde esta perspectiva, la realidad se expone en un imaginario simbólico, un mundo de representaciones que se adecuan con el fin de mostrar la verdadera realidad (Schanzer, 1999), es decir, la complejidad de las ideas en tanto el sujeto se reconocerse asimismo como medio para reconocer al otro. La investigación documental es un método científico confiable y los referentes escritos y audiovisuales, entre otros, son el insumo necesario que sirve de asiento para la compilación de datos útiles a un posterior análisis y develación de resultados (Tenorio, 1999).

Según Alfonso (1995), la investigación documental es un procedimiento científico, sistemático, de indagación, recolección, organización, análisis e interpretación de información o datos en torno a un determinado tema. Al igual que otros tipos de investigación, éste es conducente a la construcción de conocimientos. Asimismo para Alfonso (1995) y la UNA (1985), existe una serie de pasos para desarrollar la investigación documental y hacer de

ésta un proceso más eficiente y conducente a resultados exitosos, donde debe considerarse que dicho procedimiento no implica la prescripción de pasos rígidos, sino que representa un proceso que ha sido ampliamente utilizado por investigadores de distintas áreas y ha ofrecido resultados exitosos.

Sin embargo, todo depende del estilo de trabajo, de las habilidades y la competencia de quien investiga. De este modo, su mayor fortaleza se sitúa en la propia experiencia investigativa lo cual se sintetiza en las competencias y destrezas adquiridas. Esto redundante en eficiencia y efectividad del proceso. Su pericia con la investigación supone entonces conjeturas y pruebas, así como el enriquecimiento informativo al incorporar o abolir información. De este modo, la investigación documental representa un estudio del arte que se amolda a las necesidades.

Los criterios de análisis asumidos parten por considerar fuentes documentales de carácter electrónicas (documentos presentes a la web, trabajos en PDF, otros.) así como, la compilación de experiencias a través de referentes textuales (historias contadas) y el uso de informes públicos. Como técnica se empleó el fichaje el cual permitió registrar los datos obtenidos de manera organizada y sistematizada. La selección de la información asumida presta importancia a investigaciones asociadas a las TIC, las TAC y la creatividad como fuentes de insumo necesarias para la sistematización y la interpretación de la información.

RESULTADOS

Luego del análisis y la interpretación de los datos obtenidos, al manipular los textos, las autoras se apoyaron en la técnica del resumen y las analogías entre la importancia del té para la vida social y la representación simbólica de los pronombres tú y nosotros bajo la premisa de cibercreatividad. Las entrevistas son consideradas parte fundamental del proceso, puesto que se expresan referentes de quienes hacen vida en los ciberespacios.

El TÉ en Moodle

Tomar *té* es una costumbre que data de miles de años. Su ingesta refiere que el *té* (infusión) fue empleado por primera vez como mecanismo para curar o aliviar el cuerpo, es decir, fue usado de manera saludable. Se popularizó en China, y Japón lo asume como parte fundamental de ceremonias. En Londres, el *té* es sagrado y compromete un espacio importante para el establecimiento de relaciones sociales. Bajo este concepto, el *té* en esta investigación es el momento cumbre en el que los cibernautas comparten un aprendizaje permanente a través del intercambio de información. El *té* se asume como la merienda en paralelo a la comunicación e intercambio de ideas.

Al utilizar la Internet, e ingresar a la plataforma Moodle, se realiza un recorrido por las diversas herramientas mientras el participante degusta un *té*, se toma un descanso e invita a los demás a compartir información a través de un entorno de aprendizaje instruccional y activo, orientado a objetos de aprendizaje, con fácil mantenimiento y actualización. En conversación con uno de los entrevistados se pudo conocer que “el *té* representa un momento especial en mi vida, un espacio para relajarme y tomar un descanso sin pretender descuidar la tarea asumida”, “a través de internet y la plataforma Moodle tengo un espacio para hacer cosas nuevas, mis asignaciones y mi comunicación pasa a ser una forma divertida para aprender, todo lo puedo hacer, por ejemplo, desde mi casa y disfrutando de un jugo, un refresco, una merienda, al final de manera agradable y cómoda”.

Desde esta aplicación tan versátil se organiza el acceso a los recursos, para y por los estudiantes, y además permite la comunicación entre todos los implicados (participantes y facilitadores- docentes y estudiantes).

La palabra Moodle, en inglés, es un acrónimo para Entorno de Aprendizaje Dinámico Modular, Orientado a Objetos (Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment), lo que resulta importante y necesario para desarrolladores y teóricos de la educación. Como verbo

describe el proceso ocioso de dar vueltas sobre algo, haciendo las cosas como se vienen a la mente, de manera comprensiva, amena y creativa. Es sin duda un espacio atractivo de interés y renovación permanente (Díaz, Gómez y Gómez, 2007).

Desde esta aplicación tan versátil se organiza el acceso a recursos para y por los estudiantes, y además permite la comunicación entre todos los implicados (participantes y facilitadores- docentes y estudiantes).

Así como el té ayuda a revitalizar el ánimo, aporta energía, favorece la concentración y es beneficioso para el sistema inmunológico; así la plataforma Moodle revitaliza los procesos de enseñanza y aprendizaje, aporta un sin fin de herramientas a los participantes y facilitadores, favorece las comunidades virtuales y es beneficioso para el sistema educativo de un país. Tal afirmación se soporta en la importancia de la visión ontológica como valor agregado a una sociedad que avanza de manera veloz y donde la educación juega un papel fundamental en la adaptación a los cambios. Desde el punto de vista epistemológico, cobra relevancia en tanto el sujeto, en la incorporación a las nuevas tecnologías, desarrolla sus propias estructura de pensamiento lo cual le permite la solucionar situaciones, activar la creatividad, realizar procesos de analogías, análisis y síntesis, toma de decisiones, entre otros procesos de pensamiento.

El TÚ en Moodle

Tú, es una forma del determinante posesivo de segunda persona del singular; indica que el nombre al que acompaña pertenece, se relaciona o está asociado con la persona a la que se habla o se le escribe. (Español Oxford Living Dictionaries, 2017). El tú en Moodle se asocia al aprendizaje como proceso de cambio relativamente permanente en el comportamiento de una persona generado por la experiencia (Feldman, 2005). Dicho cambio debe ser perdurable en el tiempo para que el individuo se apropie del conocimiento en sus distintas dimensiones: conceptos, procedimientos, actitudes y valores. Sin embargo, no implica una psicología individualista, pues el aprendizaje no se realiza en burbujas aisladas.

El papel del profesor es de facilitador que anima a los estudiantes a descubrir los principios por sí mismos y a construir conocimiento trabajando en la resolución de problemas reales en un proceso social colaborativo. El profesor escoge pedagógicamente las experiencias que podrían ser mejores para aprender desde el punto de vista de los estudiantes. Cada usuario (llámese profesor-estudiante o facilitador-participante) piensa de manera individual y personal, desde su espacio, desde su contexto, sus valores, sus intereses, etc.

En este sentido, la plataforma Moodle es considerado un espacio humanizado, entre valores (libertad, respeto, tolerancia, honestidad, entre otros) y redes, que dispone de una interfaz que permite crear y gestionar cursos fácilmente; los recursos creados en los cursos se pueden reutilizar, permite administrar el tiempo, el espacio y los recursos y desarrolla un pensamiento lógico y creativo. Esto nutre la personalidad creativa definida por Ausubel (1963) como aquella que distingue a un individuo por la calidad y originalidad fuera de lo común de sus aportaciones a la ciencia, al arte, a la política, etcétera.

Una persona creativa por tanto, posee las siguientes características: fluidez para generar muchas ideas en poco tiempo para resolver un problema o situación; flexibilidad como capacidad de respuesta con gran variedad de categorías, de enfoques diversos; la originalidad para producir asociaciones novedosas, atípicas, insólitas pero adecuadas, lo que le permite la resolución de problemas; sensibilidad a los problemas que poseen las personas creativas para descubrir diferencias, dificultades, fallos o imperfecciones, dándose cuenta de lo que debe hacerse; y capacidad de elaboración al nivel de detalle ,en la complejidad de la ideas creativas, e implica la exigencia de completar el impulso hasta su acabada realización (Guilford, 1983).

Cada una de las características anteriores, son evidencias que se ponen de manifiesto al entrar en contacto con una plataforma de aprendizaje como la aquí descrita. En palabras de uno de los entrevistados “la plataforma Moodle me permite entrar en contacto directo con el otro”. “Es como si mi

pensamiento volara más rápido, hasta aprendí a escribir con velocidad, mi mente y mis manos funcionan en paralelo, pienso y escribo de una vez”, “puedo repasar las tareas, archivos y evalúo mis procesos de aprendizaje”, “tengo más habilidades para responder”, es decir, que la capacidad de pensamiento se agudiza en tanto las respuestas (en competencia con el otro de manera sana) son más precisas y efectivas, “puedo acceder y participar a diversos cursos dentro de la misma plataforma”.

EI NOSOTROS en Moodle

De acuerdo con el diccionario de la Real Academia Española (2001) el nosotros constituye el pronombre personal en primera persona del masculino y femenino. Es la forma en nominativo precedida de preposición, designa a las personas que hablan o escriben.

Bajo el enfoque de la plataforma Moodle “El trabajo como docente puede cambiar de ser la fuente del conocimiento a ser el que influye como modelo, conectando con los estudiantes de una forma personal que dirija sus propias necesidades de aprendizaje, moderando, foro, debates y actividades de forma que guíe al colectivo de estudiantes hacia los objetivos” (Baños, 2007).

Un conjunto de individuos con intereses comunes representa el nosotros en Moodle. La discusión, aprender a razonar, argumentar, ser convincente, la investigación en equipo, el reparto de tareas equilibrada y democráticamente, son cosas que también se pueden hacer dentro y fuera del aula. Sin embargo, a juicio de los autores de la investigación, la plataforma representa la comunidad que mejora, documenta y se apoya en la resolución de problemas, lo que resulta muy fácil trabajar con Moodle. Otro elemento importante, es la interconexión entre los usuarios además de basarse en los principios pedagógicos constructivistas donde el aprendizaje es especialmente efectivo y creativo cuando se realiza compartiéndolo con otros (Valero y Cárdenas, 2013).

Moodle representa una plataforma con carácter social al igual que la creatividad, por tanto afirman De la Torre y Violant (2003) que la creatividad

como valor social está por un nuevo espíritu, envuelto en problemas de convivencia entre las diferentes civilizaciones y culturas que conforman la humanidad; y por este motivo se precisa que la creatividad sea menos academicista y más estratégica y actitudinal. Creatividad que se convierta en lo que algunos autores como Goleman, Kaufman y Ray denominan denominan espíritu creativo. La creatividad es un hecho social y no solo psicológico, afirman dichos autores. Es un hecho social tanto como lo es Moodle.

Una creatividad comprometida con la toma de decisiones, con la búsqueda de soluciones a problemas sociales, que esté abierta a la vida, a la juventud, y a lo cotidiano, con visión abierta y plural a grupos, organizaciones, comunidades y a la sociedad en general, como agentes y receptores de ese espíritu creativo.

Para Csikszentmihalyi (1996) desde una perspectiva integrada y social, explica la creatividad como una función de tres elementos: Campo (lugar o disciplina donde ocurre); la Persona (quien realiza el acto creativo); y el Dominio (grupo social de expertos). Por lo que desde una perspectiva creativa, la persona es un ser social que se interrelaciona con otros, presencial o virtualmente. Por lo tanto, para una mayor satisfacción de las actividades en Moodle existen una serie de roles que permiten a cada individuo definirse según el perfil en algún rol y sumarse a la gran comunidad virtual que es la plataforma Moodle.

Bajo estas concepciones algunos entrevistados refirieron que “la plataforma Moodle me ha permitido tener una nueva familia con quien me comunico y comparto aspectos en común”, “bajo la plataforma Moodle, puedo estar sin estar, es un espacio donde puedo inventar respetando al otro, allí todos nos comunicamos y expresamos los pensamientos”. “realizo actividades, veo calendarios, participo en foros, establezco diálogos, llevo a cabo tareas, tengo acceso a la visualización de mensajes, navego dentro de la propia asignatura, en fin, me facilita la vida”, aprendo sin trasladarme a otros espacios evitando colas y sin gastar dinero en transporte”. Por tanto, para las investigadoras, la plataforma Moodle representa un

ambiente creativo y de renovación permanente en la construcción de ideas y valores sociales.

Cuadro 1. Usuarios y roles en Moodle

USUARIOS	ROLES
Administrador	Configurar la plataforma Crear cuentas de usuarios en Moodle Crear cursos en la plataforma
Profesor	Configurar el curso Cargar el contenido y las actividades Matricular usuarios de la plataforma en el curso Crear y restaurar copias de seguridad del curso
Estudiante	Matricularse en un curso (según configuración) Intervenir en los foros Interactuar en las actividades
Invitado	Acceso de solo lectura (según configuración).

Adaptado de Moodle (2017)

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) forman parte indispensable de la vida cotidiana, no solo por la evaluación vertiginosa que han tenido sino por los cambios que han acarreado en los diferentes ámbitos. Éstos acondicionan los requisitos para poder desenvolverse en ella. El advenimiento de las nuevas tecnologías constituye un hito significativo para la humanidad y este acontecimiento ha inferido una serie de novedades relacionadas con la educación. La educación como otros ámbitos de la sociedad, es sensible no sólo al paso del tiempo sino a la evolución del mundo. No se trata solamente del ámbito social o el ámbito cultural sino también de la técnica, la forma de estudio y la estrategia.

En el ámbito educativo las TIC, aparte de generar situaciones de cambio, refuerzan nuevas habilidades que implican no solamente un alto nivel de las competencias tecnológicas, sino también el desarrollo de la habilidad creativa que se convierte en una de las necesidades de este siglo. Al realizar una revisión exhaustiva de ciertas terminologías,

se precisa, entre las definiciones de diversas plataformas y programas la palabra Ubuntu.

Esta palabra proviene de la lengua zulú y xhosa, y es vista como un concepto africano tradicional. Su significado apunta a un yo soy porque nosotros somos. Desde esta premisa, se presenta la plataforma Moodle como un espacio de carácter social, de investigación reflexiva, un software abierto bajo la teoría *construccionista social* de enseñanza y aprendizaje con comunidades, basadas en Internet. En nuestros días, estas situaciones de cambio, se traducen en e-learning, una nueva forma de aprender y de acceder a una educación sin distancias, apoyándose en uno de los software más competentes para su desarrollo Moodle. A través de este programa, el docente/facilitador tiene todas las herramientas necesarias para crear un curso en el cual estudiante/participante, podrá acceder fácilmente desde cualquier ordenador.

Cibercreatividad

La *Internet* constituye el mayor ámbito del ciberespacio y éste sobrepasa los límites de cómo y cuándo interactuar en un espacio virtual que posee recursos de información y comunicación disponibles en la red. Un medio donde los individuos interactúan entre sí, a través de las TIC. En este sentido, en el ciberespacio las barreras físicas, tiempo y espacio, desaparecen y toman una nueva dimensión para que los individuos puedan comunicarse con otros individuos en diferentes lugares del planeta al mismo tiempo (Sahagún, 2013).

En párrafos anteriores, se ha comentado acerca de la creatividad y el ciberespacio, como términos aislados; sin embargo, en esta investigación se logran fusionar como Cibercreatividad. Anteriormente se precisó el concepto de cibercreatividad, sin embargo, al profundizar se destaca como el espacio virtual de valor e interacción social, con carácter ético, paradójico y alocéntrico, que brinda la oportunidad a los individuos para aportar ideas, generar opiniones, tomar decisiones y resolver problemas. A su vez, es un espacio que no solo permite acceder a diferentes tipos de

contenido, sino que además brinda opciones para gestionarlo, ordenarlo y organizarlo de manera creativa.

Para Guilford (1977), los espacios creativos son estimulados por lo que él denomina docentes creativos. Éstos presentan un pensamiento divergente, el cual implica utilizar el pensamiento previo en nuevos métodos, que se vean estimulados y con habilidades como la fluidez, la sensibilidad, la originalidad, la flexibilidad y la iniciativa.

Los docentes creativos están preparados para apoyar y alentar a sus estudiantes permitiéndoles abordar temáticas a elección, planteamiento de situaciones y sus posibles soluciones. Lo mismo sucede en Moodle, se requieren docentes creativos que estimulen el desarrollo de situaciones, que interactúen en el espacio virtual con todos los recursos de información y comunicación que les sean necesarios para intercambiar con los participantes.

En este sentido, la colaboración entre pares es fuente importante de experiencias para trabajar dentro y fuera de un salón clase (presencial o a distancia). La posibilidad de entrar en contacto con otros docentes o con otros estudiantes a través de las redes, los foros, los blogs, los MOOC, entre otros, permite potenciar y enriquecer las ideas, incluso invitar a otros pares a que se sumen a nuevas propuestas o viceversa.

Sin embargo, es importante que la creatividad sea protegida en el ciberespacio, evitando las falsificaciones y los plagios, al respetar los derechos de autor y de propiedad intelectual. Es decir, en las situaciones que se soliciten dentro y fuera del ciberespacio se deben exigir valores como la honestidad, la responsabilidad, la tolerancia, entre otros. Asimismo exigir de todas las producciones o documentos que recibamos su autenticidad y el derecho de autor. Al respetar el derecho de autor en el ciberespacio, se logra tener un cibercreativo con alcance de los materiales, en el caso que nos compete, materiales educativos. En definitiva, al violentar el derecho de autor se está violentando la creatividad, por lo cual, se debe evitar cometer este tipo de delitos para librarse de repercusiones penales y civiles.

CONCLUSIONES

Las conclusiones se soportan en el objetivo de esta investigación, la realización de un estudio bibliográfico para resaltar los aspectos más novedosos entre la creatividad y el ciberespacio en el desarrollo académico de la plataforma Moodle. La premisa fundamental versa en el estudio de definiciones asociados a la creatividad, el ciberespacio y la plataforma tecnológica; asimismo la plataforma Moodle con relación a la función de cada uno de los miembros que en ella interactúan.

En este sentido, se enfatiza en que el entorno se ha transformado, por lo cual no se reduce a lo que percibe nuestro ojo, se han multiplicado los escenarios y se interrelacionan en un espacio-tiempo imprevisible: el imaginario y lo “supuestamente real” se manifiestan en las pantallas y, a su vez, estas se encuentran por doquier, con diferentes tamaños, con movilidad, con posibilidades de generar una comunicación interactiva (Sahagún, 2013).

Los hallazgos más significativos de la investigación versan en: (a) el uso de las tecnologías avanzadas como medio que genera en el ciberespacio un procedimiento creativo a partir de la interacción permanente del usuario con la plataforma seleccionada; (b) la plataforma Moodle, entendida como el espacio de correlación significativa de los sujetos asociadas a su desempeño; y (c) el concepto de cibercreatividad como la ósmosis de influencia mutua entre dos ideas que convergen para concluir en una definición única.

Respecto al ciberespacio como procedimiento creativo, se asume que la propia naturaleza de la virtualidad resulta atractiva e innovadora, en tanto supone la conjunción de ideas y referentes asociados a la construcción permanente nuevas relaciones entre las personas consigo mismo y con otros. Esto hace posible la búsqueda de nuevas formas de ver la propia realidad. En ese sentido, se aprecia la creatividad como un proceso cognitivo de alto nivel que opera en todas las personas pero que la virtualidad es capaz de estimularla. Este hecho supone el

establecimiento de ideas en forma permanente. Se asume que la propia dinámica de la plataforma ofrece el espacio para el desarrollo y búsqueda de nuevos estilos de pensamiento, nuevas soluciones, nuevas dinámicas de interacción con nuevas realidades y maneras de comunicación.

Con relación a la plataforma Moodle, entendida como el espacio de correlación significativa de los sujetos asociadas a su desempeño, se aprecia que con base en la creatividad, el aprendizaje y la enseñanza pueden resultar en mejoras sustantivas que benefician a los sujetos. El solo hecho de posibilitar nuevas vías de comunicación constante entre los miembros y la relación del espacio-tiempo entre la virtualidad que se experimenta a través de la pantalla con la realidad que circunda, hace posible la producción de resultados distintos a los tradicionales.

Finalmente, el concepto de cibercreatividad como la ósmosis de influencia mutua entre dos ideas que convergen para concluir en una definición única, supone la incorporación del *Té*, del *Tú* y del *Nosotros* en constante relación virtual. El *té*, hace referencia al ambiente al cual se le asocia el tiempo y el espacio para que los involucrados puedan disfrutar mientras trabajan. El *Té* como infusión que invita a un momento de calma, de bienestar, de paz, incluso de reflexión (sin prisa pero sin pausa). De cara al aprendizaje, el *Té* representa el momento de *insight*, es decir, la persona capta y comprende, se da cuenta de la necesidad de pensar sobre lo que realiza, por lo que genera una apreciación muy interna, una percepción y entendimiento de los hechos.

El *Tú*, hace referencia al reconocimiento de la persona hacia otras que hacen vida en la plataforma. Desde la esta virtualidad, se reconoce la participación del otro, sus estrategias, sus análisis como las respuestas más apropiadas, precisas y correctas, en función de lo solicitado por el facilitador o administrador, así como la evidencia dejada ante el equipo del cual forma parte.

Por último, el *Nosotros* refiere a la expresión de la relación de una comunidad que interactúa de manera constante. Los sujetos, como

seres sociales, tienden a compartir, a convivir, es un mecanismo natural de la especie humana. Por tanto, se encontró una forma diferente de relacionarse y aprender, amoldada a los cambios vertiginosos de la carrera del conocimiento que experimenta la humanidad. Esta nueva forma de relación supone la revisión de conceptos tradicionales que dieron respuesta en un tiempo determinado. En ese sentido, se exhorta a continuar profundizando en la concepción relacionada con ambiente y realidad, comunicación y presencialidad. *Ubuntu* invita a reflexionar, desde un carácter filosófico el hecho de existir necesariamente en tanto el otro existe. La virtualidad per se invita considerar al otro como la persona que apreciará lo que se expresa, de otro modo no tendría sentido.

Todos argumentos anteriores son el soporte para la generación del concepto *cibercreatividad* como el espacio virtual de necesario desarrollo en el potencial creativo. La creatividad entonces impregna todas las áreas del saber tecnológico. Soporta nuevas tendencias hacia el posicionamiento de los participantes, impulsa a requerimiento constante de experimentación, de nuevas formas de lenguajes expresivos e imprevistos. Entonces, todas las personas son parte activa de la plataforma. El propio sujeto Yo en la consideración de los otros, para la fusión de todos generando en un *Nosotros*. Por último, la consideración de la plataforma Moodle representa la oportunidad de ambiente educativo virtual que sirve de apoyo a los docentes para generar nuevas comunidades de aprendizaje.

REFERENCIAS

- Alfonso, I. (1995). *Técnicas de investigación bibliográfica*. Caracas: Contexto Ediciones
- Ausbel, D. (1963). *The psychology of meaningful verbal learning*. New York, Grune and Stratton
- Baños, J (2007) *La plataforma educativa Moodle: creación de aulas virtuales*. Recuperado de: <https://goo.gl/pH1t5S>
- Csikszentmihalyi, M. (1996). *Creatividad. El flujo y la psicología del descubrimiento y la invención*. Paidós. Barcelona

- De Bono, E. (2005). *El pensamiento creativo. El poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas*. México. Editorial Paidós Plural
- Dewey, J (1997). "Democracy in education." En Middle works of John Dewey. Carbondale, Southern Illinois University Press, 1977, Vol. 3, pp. 229-39
- Díaz, Gomez y Gomez (2007). *Curso de Moodle: Módulos interactivos y transmisibles en línea*. IES: Comercio. Recuperado de: <https://goo.gl/kTxUUp>
- Español Oxfor. *Living Dictionaries* (2017). OXFORD University Press. Recuperado de: <https://goo.gl/Hjn8pp>
- Feldman, R. (2005). *Psicología: con aplicaciones en países de habla hispana*. (Sexta edición) México, McGraw-Hill
- Fojón, E. y Sanz, A (2010). *Ciberseguridad en España: una propuesta para su gestión*. Ediciones: España. Análisis del Real Instituto Elcano, ARI N° 101/2010.
- Guilford, J. (1977). *Way beyond the IQ*. Buffalo, New York: Creative Education Foundation
- Guilford, J. et al. Compilador: Strom, R. (1983). *Creatividad y Educación*. España. Ediciones Paidós
- Huertas, R. (2010). *Cuentos populares y creatividad*. Actividades didácticas y educativas en primaria. Madrid. CCS
- López, J. y Sánchez (2012). *La Evolución del conflicto, hacia un nuevo escenario báltico*. Disponible en: <https://goo.gl/cMDFVS>
- Krippendorf, K (1990). *Metodología de análisis de contenido*. Teoría y práctica, Barcelona: Paidós
- Moodle (2017). *Plataforma virtual: Manual de consulta al profesorado* (Versión 1.8) IES Satafi (Getafe) Getafe, Octubre de 2007. Recuperado de: <https://goo.gl/AHbnvF>
- Organización de las Naciones Unidas para el Desarrollo Industrial (2012). Informe 2012. Centro Internacional de Viena: Austria. Recuperado de: <https://goo.gl/zxaUCS>
- Real Academia Española (2001). *Diccionario de la lengua española* [Dictionary of the Spanish Language] (22nd ed.). Madrid, Spain: Author. Recuperado de: <https://goo.gl/KsBdnw>

- Sahagún, F (2013) Panorama estratégico 2013: Instituto Español de Estudio Estratégicos del Ministerio de la Defensa. Recuperado de: <https://goo.gl/KLdhT4>
- Schanzer, R. (1999). *Paradigmas de los enfoques cuantitativo y cualitativo en investigación social: la combinación de información cualitativa y cuantitativa*. Papeles de investigación N° 3
- Tenorio, J (1999) *Técnicas de investigación documental*. 3a. ed. México, McGraw-Hill
- Torre, S. De La y Violant, V. (2003). *Creatividad aplicada*. Barcelona: PPU/ Autores
- Torre, S. De La y Violant, V. (2003). Estrategias didácticas en la enseñanza universitaria. Una investigación con metodología de desarrollo. *Revista Creatividad y Sociedad*. N° 3, pp. 21-38. Recuperado de: <http://definicion.de/novedad>
- Umpress, D (2007). Las comunidades virtuales de aprendizaje. Nuevas fórmulas, viejos retos en los procesos educativos
- Universidad Nacional Abierta (1985). Técnicas de documentación e investigación. Caracas: Autor Velásquez, J. (1986). Redacción del escrito médico. Mérida, Venezuela: Ediciones Médicas de la Coordinación del Post-grado de Pediatría
- Valero y Cárdenas (2013). *Libros/Manual de Moodle 2.4 en Español de México* por Germán Valero y Paula Cárdenas, Editado por la Universidad Nacional Autónoma de México. Libro impreso (133 páginas) y en formato de Disco Compacto, abril 2013
- Valqui, R. (2009). La creatividad. Conceptos. Métodos y aplicaciones. *Revista Iberoamericana de Educación*, 49 (2), 111