

CREATIVIDAD EN ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE EN EL DIPLOMADO FORMACIÓN DE TUTORES EN LA UPEL-IPB

Autoras

*Flores, Adilia

Email: adiliasantana@hotmail.com

**Montero, Any

Email: adiliasantana@hotmail.com

***Méndez, Carmen

Email: carmenmendezborges@hotmail.com

Universidad Pedagógica Experimental Libertador Luis
Beltrán Prieto Figueroa (UPEL-IPB)
Barquisimeto. Edo. Lara - Venezuela

RESUMEN

El auge alcanzado en la actualidad por las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y el Internet en particular, ha generado un cambio en el rol jugado por las personas e instituciones en el ámbito mundial, especialmente en lo educativo. De allí que este estudio tuvo como propósito el uso creativo de dichas tecnologías bajo la plataforma virtual Moodle, para que los participantes del Diplomado Formación de Tutores obtuvieran las competencias para construir y validar instrumentos de medición. Se realizó un estudio de campo, descriptivo. Los resultados evidencian la necesidad de diseñar un curso en línea, en función del perfil académico de los estudiantes a los cuales va dirigido. Se concluyó que es necesario el uso e integración de las TIC como apoyo a la enseñanza presencial para facilitar la autoconstrucción del aprendizaje, la promoción y desarrollo de la creatividad tanto en los estudiantes como en los docentes.

Descriptores: creatividad, TIC, plataforma moodle.

*Profa en Cs. Experimentales, mención Química, egresada de la UPEL_IPB, Msc. en Investigación Educativa, egresada de la UPEL-IPB. Profesora Instructor contratada del Postgrado en el Subprograma de Investigación Educativa, Doctorando de la V cohorte del programa Interinstitucional Doctorado en Educación. PIDE. adiliasantana@hotmail.com

**Profa en Educación Integral, egresada de la UPEL_IPB, Msc. en Investigación Educativa, egresada de la UPEL-IPB. Profesora ordinaria de la UPEL-IPB y profesora del Postgrado en el Subprograma de Investigación Educativa. Doctorando de la VII cohorte del programa Interinstitucional Doctorado en Educación. PIDE. Profesora perteneciente al programa de promoción al investigador nivel candidato.

***Profa en Educación Comercial. Mención Contabilidad. UPEL-IPB. Magister en Educación. Mención Gerencia Educativa. Doctorando de la V Cohorte del Programa Interinstitucional Doctorado en Educación PIDE. UPEL-IPB. Profesora adscrita al Núcleo de Investigación de Creatividad Andrés Orellana (NIDCAO) carmenmendezborges@hotmail.com

ABSTRACT

The boom reached today by the technologies of information and communication technologies (ICT) and the Internet in particular has generated a change in the role played by people and institutions worldwide, especially in education. Hence, this study was aimed at the creative use of these technologies in the Moodle virtual platform for participants Diploma tutor training obtain the skills to build and validate measurement instruments. A field study, was conducted descriptive. The results suggest the need to design an online course, depending on the academic profile of the students to whom it is addressed. It was concluded that the use and integration of ICT to support classroom teaching to facilitate self- learning, the promotion and development of creativity in both students and teachers is necessary.

Descriptors: creativity, ICT, Moodle platform.

INTRODUCCIÓN

Con el auge que en la actualidad han alcanzado las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y el Internet de manera particular, se ha dado un cambio en el rol jugado por las personas e instituciones en el ámbito mundial, especialmente en lo educativo, situación que afecta nuestras vidas, tanto en lo personal como en lo profesional.

La llamada sociedad de la información, se manifiesta en el ámbito educativo, con la propuesta de nuevos entornos de aprendizaje, aprovechando todas las posibilidades que ofrecen las (TIC), las cuales brindan una variedad de escenarios, que enriquecen la práctica tradicional para el proceso de enseñanza y el aprendizaje. En este contexto, ha tenido lugar la renovación de conceptos y la entrada de otros conductes al propósito de hacer más dinámica, creativa e innovadora la transformación en las escuelas y universidades.

La formación de ciudadanos en este contexto virtual pretende hacer posible una comunicación continúa entre estudiantes y profesores, separada de las tradicionales limitaciones de tiempo y espacio, características de la enseñanza presencial. En consecuencia, la creatividad e innovación en el ámbito educativo, pueden introducirse a través de las TIC a un escenario propicio para la comunicación humana y el aprendizaje.

Uno de los modelos de enseñanza que se desarrolla con gran rapidez en la actualidad, y que favorece la creatividad en los estudiantes y profesores, debido de manera fundamental a estos avances de las TIC es el de la educación a distancia (EaD) apoyada en entornos virtuales de aprendizaje.

Sobre este particular, las universidades han manifestado la necesidad de modernizar el proceso de enseñanza aprendizaje tradicional, lo que ha conllevado a una constante búsqueda de herramientas educativas que permitan hacer uso de la tecnología en apoyo a la enseñanza, con el fin de optimizar el aprendizaje con estrategias creativas e interactivas a través de cursos en línea. Específicamente, en la Universidad Pedagógica Experimental Libertador, Instituto Pedagógico de Barquisimeto (UPEL-IPB) en el nivel de postgrado, en la actualidad se administran cuatro cursos en línea; Introducción a la Estadística,

Estadística Aplicada, Sistemas de Información y Diseño, Construcción y Validación de Instrumentos.

Teniendo como antecedente el éxito obtenido en estos cursos, y tomando en consideración que la asignatura Diseño, Construcción y Validación de Instrumentos forma parte de los módulos que integran el pensum del diplomado Formación de Tutores de Trabajo y Tesis de Grado que imparte la UPEL-IPB se realizó la presente experiencia creativa en dicha asignatura, con el propósito de propiciar una praxis innovadora, en la que se utilice de una manera creativa las tecnologías de información y comunicación bajo el entorno de la plataforma Moodle, en el sentido de promover en los participantes la adquisición de las competencias necesarias para diseñar, construir y validar instrumentos de medición.

Es importante resaltar que dicho diplomado tiene como objetivo general desarrollar las competencias básicas de un Tutor de Tesis de Grado competente, en cuanto al manejo apropiado del método Tutorial, la formulación y desarrollo de proyectos de investigación y la relación de informes académicos y científicos, con el fin de propiciar un desempeño exitoso del docente-tutor en su intención de dirigir, orientar y apoyar al participante en la realización de Trabajo y tesis de Grado, al mismo tiempo que se entrena como investigador.

De todo lo planteado, se puede inferir la importancia que representa la capacitación de los participantes de dicho diplomado, en la modalidad formativa apoyada en entornos virtuales de aprendizaje, en los cuales podrán aplicar conocimientos estratégicos con base tecnológica en el planteamiento de acciones que contribuyan a la autoconstrucción de su aprendizaje.

La experiencia didáctica creativa fue realizada a través del entorno virtual de aprendizaje Moodle (Modular Object-Oriented Dynamic Learnig Environment, Entorno de aprendizaje virtual orientado a objetos). Se inicia con algunas consideraciones teóricas sobre educación a distancia mediada por las TIC y la creatividad, la plataforma Moodle, la metodología y el aprendizaje colaborativo, la metodología con la correspondiente descripción de la experiencia. Se finaliza con el análisis de la información recolectada y las conclusiones y recomendaciones a las que se llegaron.

OBJETIVOS DEL ESTUDIO

Objetivo General

Describir el uso creativo de las TIC con fines formativos, bajo el entorno de aprendizaje virtual Moodle, en el curso Diseño, Construcción y Validación de Instrumentos de Medición (DCVI), del Diplomado Formación de Tutores Trabajo y Tesis de Grado de la UPEL – IPB.

Objetivos Específicos

1. Utilizar de una manera creativa las tecnologías de información y comunicación bajo el entorno de la plataforma Moodle, en el curso DCVI.
2. Promover en los participantes la adquisición de las competencias necesarias para diseñar, construir y validar instrumentos de recolección de datos.
3. Analizar los cambios observados en las actitudes y expectativas de los estudiantes hacia el aprendizaje bajo el entorno virtual de la plataforma interactiva Moodle.

Educación a Distancia (EaD) mediada por las TIC y la Creatividad

La EaD nace y se desarrolla en el siglo XX apoyada, en los primeros momentos, por la correspondencia y los materiales impresos. Posteriormente, el modelo semi-presencial centrado en actividades de consulta y evaluación a los estudiantes a lo largo del proceso de aprendizaje. En una nueva etapa, el modelo por correspondencia, mejora por el apoyo en la radio y la televisión utilizadas para la transmisión de actividades educacionales. Una etapa posterior muestra una optimización de los procesos con el uso de la computadora y la web.

La aplicación durante largo tiempo de estos modelos tradicionales permitió proporcionar beneficios con respecto a la transmisión de conocimientos de acuerdo al entorno en el cual se empleaba, aunque también, presentaban limitaciones que afectaban su efectividad en lo referido a la promoción y participación creativa de los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje.

En la sociedad actual, el auge y los efectos de las nuevas tecnologías impactan en el mundo educativo y contribuyen a la evolución de la EaD, dando origen a la

teleformación, la cual se lleva a cabo mediante las TIC (cd-rom con apoyo tutorial, aprendizaje colaborativo, materiales multimedia, televisión interactiva).

En consecuencia, la EaD adopta el uso de la virtualidad, en la cual se combina educación más el Internet; una nueva forma de aprender y de enseñar, características que por otro lado, demandan del alumnado y el profesorado una constante actitud creativa e innovadora. Las TIC y en general la Internet, permiten el acceso instantáneo a una variedad de recursos informáticos, los cuales facilitan la creación y puesta en práctica de modelos de teleformación, que enriquecen los modelos tradicionales, generando escenarios para la creatividad, apertura, flexibilidad e innovación.

Lo planteado encuentra sustentación en la concepción de que la creatividad es la capacidad para proponer respuestas diferentes a las convencionales, es una manera de enfocar la realidad rompiendo con las ideas estereotipadas y prefijadas. La creatividad fomenta la acción de pensar y de actuar e impulsa a investigar, a crear, a generar pensamientos e ideas nuevas que potencian el cambio, y la evolución de la sociedad (Martínez y Salanova, s/f).

Esta concepción de creatividad, contribuye a la gestión de sistemas de enseñanza creativos que permiten al docente, no sólo crear un ambiente agradable y de confianza en la que todo el grupo se ve beneficiado por los diferentes aportes de contenidos, procedimientos y de actitudes, sino también suministrar al estudiante la información educativa en forma de materiales bibliográficos en diferentes formatos; así como también conocer el avance en su proceso de aprendizaje, mediante una evaluación objetiva y continua.

Plataforma Moodle

Moodle es un paquete de software utilizado para la creación de cursos y sitios Web basados en Internet. Asimismo, constituye un sistema de gestión de contenidos educativos, que posibilita la organización de cursos a partir de la creación y combinación de recursos educativos gestionados dentro de la misma plataforma. El eje de trabajo de los cursos lo

constituyen las actividades tales como: tareas, consultas, lecciones, webquest, cuestionarios, chats, foros, glosarios, encuestas, talleres, diarios, entre otras.

Moodle se apoya en los principios del construccionismo social, el cual se fundamenta en la idea de la construcción de conocimientos por parte del estudiante, a partir de su participación activa en el proceso de aprendizaje (Pérez y otros, 2008), lo cual le confiere significado, y le permite analizar, colaborar, construir sobre la base de sus conocimientos previos, en lugar de ser formado por el profesor a través de un proceso estático y memorístico. En este sentido, el aprendizaje es más efectivo cuando se realiza compartiéndolo con otros, generando un aprendizaje cooperativo, en el cual debe prevalecer la interdependencia positiva, la responsabilidad individual, la buena comunicación y el fomento por las interacciones personales como medio de aprendizaje.

Esta posibilidad de compartir el aprendizaje con las múltiples herramientas que ésta plataforma brinda, hace que se convierta en un entorno propicio para las clases en línea y el trabajo colaborativo; éste último contribuye a compensar los disímiles niveles de conocimiento y experiencia de los miembros de un grupo, permitiendo que todos aprendan de todos, haciendo ostensible la necesidad de la cooperación mutua.

Para que este trabajo colaborativo sea efectivo, es necesario que en dichos grupos prevalezca la diversidad y heterogeneidad de sus miembros en diferentes aspectos, para que el aprendizaje sea más enriquecedor; toda vez que es indispensable que cada miembro se implique de una manera activa en éste, siendo responsable no sólo de su aprendizaje sino también de apoyo a sus compañeros; además, todos tienen el compromiso de hacer aportes al producto final de la actividad correspondiente, centrando su aprendizaje en la experimentación, la indagación y la evaluación de la información.

Por otra parte, la plataforma permite el complemento del aprendizaje presencial, toda vez que apoya el desarrollo de una comunicación sincrónica dada en tiempo real (audio-videoconferencia, chat, webcam) e igualmente asincrónica, (correo electrónico, foros de debate, blogs, wikis) superando el obstáculo que representa la distancia y el tiempo, que muchas veces limita la comunicación entre el profesor y los alumnos y entre los mismos alumnos, obstaculizando el trabajo cooperativo.

El trabajo de Moodle se basa en la interacción de diferentes usuarios: invitados, estudiantes, profesores y administradores; cada uno de los cuales, tiene además de funciones, sus beneficios en relación con la gestión del curso, así como también en la participación en el mismo.

MÉTODO

La naturaleza del estudio está enmarcada en una investigación de campo, tipo descriptivo. La población de estudio estuvo conformada por 60 participantes egresados en diferentes áreas de conocimiento: salud, docencia, administración y contaduría, leyes, entre otras. Las características de los participantes proyectaron un escenario propicio para la ejecución de la experiencia, debido a que una cantidad significativa de ellos, sentían interés por su formación, la autoconducción y el autoaprendizaje; sin embargo, es de hacer notar que existían diferencias en relación con la motivación por el logro académico.

Por otra parte, un alto porcentaje de estudiantes tenía dominio de las TIC por haber cursado cátedras de forma virtual, así como también conocimientos en las asignaturas referentes a metodología de investigación. En los dos cursos, se encontraban participantes que vivían o trabajaban en sitios foráneos lo que dificultaba la asistencia presencial a las clases y favorecía la implementación de esta modalidad formativa.

Los dos grupos de estudiantes han participado antes del comienzo de la experiencia didáctica y después de su finalización, en foros de bienvenida y despedida respectivamente en los cuales se recogió información sobre el uso de las TIC con fines formativos; la actitud de los estudiantes hacia el entorno web y sobre la gestión del curso, las estrategias, los recursos y materiales en relación con actuaciones que facilitan el proceso de aprendizaje.

La información recogida en los foros así como también en los correos enviados durante todo el desarrollo del curso, fueron procesados mediante análisis de contenido, contrastando los resultados obtenidos antes, durante y después del desarrollo de la experiencia didáctica creativa. De igual manera, mediante la revisión de los productos obtenidos, es decir por las técnicas e instrumentos diseñados y validados por los estudiantes.

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

La presente experiencia pedagógica creativa fue llevada a cabo en el Diplomado Formación de Tutores Trabajo y Tesis de Grado de la UPEL – IPB de UPEL-IPB en la asignatura, Diseño, Construcción y Validación de Instrumentos de Medición (DCVI), mediante la enseñanza semipresencial apoyada en materiales educativos multimedia en el entorno Moodle, con participantes de dos grupos en los lapsos académicos I y II-2008.

Para el desarrollo del curso, se utilizó un diseño de instrucción basado en el modelo de formación constructivista y centrada en el estudiante. (Gagné, Briggs, y Wager, 1992) Se realizaron actividades presenciales tanto individuales como grupales, con la finalidad de ayudar a los estudiantes a la adquisición de competencias académicas, profesionales y personales, así como el desarrollo de su autonomía en función de construir su propio conocimiento, ayudado con la mediación instruccional de las facilitadoras (las investigadoras).

En lo que respecta al diseño y configuración del escenario académico virtual con las características requeridas para propiciar la creatividad, interacción y colaboración en el aprendizaje entre los miembros de la comunidad virtual, el curso DCVI fue estructurado en 4 semanas, de 8 horas c/u para un total de treinta y dos horas; dieciséis (16) sesiones presenciales y dieciséis (16) en línea.

A pesar de que el curso no era completamente en línea, todos los contenidos fueron diseñados con esa característica; es decir, los participantes contaban con materiales y recursos en la plataforma en apoyo a todo el contenido del curso, el cual contemplaba lo referente a la teoría de medición y evaluación, variables y su operacionalización, técnicas e instrumentos de recolección de datos, discriminación de ítems, confiabilidad y validez de los instrumentos de medición.

En la primera semana, se presentó el programa general de la asignatura DCVI. Para la elaboración de los materiales, se utilizaron diversos programas y herramientas tecnológicas, tales como: procesadores de palabras, graficadores, reproductores de video y animación, empleados para la producción de guías didácticas de estudio, presentaciones gráficas de los

contenidos, videos explicativos sobre las técnicas e instrumentos de recolección de datos y actividades tecnológicas propias del curso (matriculación, edición del perfil, cambiar imágenes del usuario, entre otros).

Asimismo, fueron programadas cinco actividades prácticas para el reforzamiento de los contenidos de dificultad-discriminación de items, confiabilidad y validez (previa explicación presencial). Las mismas, se estructuraron en tres sesiones virtuales, cada una en correspondencia a la temática y a las escalas de medición, utilizadas en la elaboración de instrumentos según las exigencias de investigación de la cual se trate.

Para el desarrollo de dichas actividades fueron producidas y “colgadas” en la plataforma las guías correspondientes, las cuales explicaban paso a paso los procedimientos a seguir para determinar la pertinencia y confianza de los instrumentos elaborados. El tratamiento de la información fue diseñado en el material didáctico con los paquetes estadísticos de SPSS versión 11.0 y Microsoft Excel, como una forma de que el estudiante obtuviera una percepción de la elaboración de los cálculos con paquetes estadísticos distintos.

Las estrategias diseñadas de manera creativa estuvieron enfocadas en dos sentidos: el primero, la utilización y manejo creativo de las TIC en los distintos procesos y momentos del desarrollo del curso; y el segundo, por el fomento de la participación creativa de los participantes, todo ello con la finalidad de que pudieran adquirir las competencias necesarias para el diseño, construcción y validación de instrumentos de recolección de datos. Se conformaron foros virtuales, webquest, chat, elaboración de representaciones gráficas (mapas mentales, mapas conceptuales, ideogramas, tablas, entre otras), todas éstas sustentadas en el aprendizaje colaborativo, la construcción del aprendizaje social, la retroalimentación a través de la exposición, la discusión socializada y la orientación tanto individualizada como grupal de forma presencial y en línea.

En el curso fueron considerados varios escenarios que sirvieron para potenciar la interactividad, creatividad y participación de los estudiantes; dichos espacios se ubicaron en diferentes momentos del curso; al inicio del mismo, fue colocado el foro de bienvenida, el cual permitió dar un primer entrenamiento en las formas y normas de participación en los

foros y demás actividades planificadas, además se pudieron diagnosticar las expectativas y conocimientos previos de los estudiantes, referentes al curso.

Asimismo, fue abierto un foro de dudas y asesorías, durante cada una de las semanas de duración del curso, en el mismo, los participantes escribían todas las incertidumbres o inquietudes tanto tecnológicas como cognitivas, que se presentaban a lo largo del curso, las mismas podían ser respondidas por estudiantes o por las facilitadoras. Asimismo, se diseñó el Cibercafé, un espacio de esparcimiento donde se colgaban chistes, saludos, mención a ocasiones especiales, anuncios no académicos, entre otros.

Por otra parte, fueron creadas algunas estrategias para el cumplimiento de las expectativas trazadas al inicio del curso, entre ellas, en la unidad II, referida al plan de operacionalización de una variable, fue considerada la estrategia de la Webquest. En la misma se planteó la revisión en la red de la literatura correspondiente, para la elaboración de representaciones gráficas que permitieran la explicación de la temática de forma individual, seguidamente se indicó el intercambio de las producciones y a través de la interacción y discusión virtual se constituyó una nueva producción grupal a partir de los aportes y sugerencias de cada miembro del grupo, la cual era colocada en la plataforma.

Es importante mencionar, que fue necesario suministrar material referente a la colaboración en el proceso de aprendizaje y lineamientos para la concreción de la estrategia. Como producto de la evaluación formativa y para potenciar la creatividad, fueron diseñados videos en SPSS y macros en el paquete Excel para realizar las rutinas más visuales, participativas e interactivas.

La evaluación del aprendizaje en los participantes se enfocó en la búsqueda de información permanente sobre el logro sistemático del aprendizaje de los participantes. Este proceso se fundamentó en los principios de transparencia, participación subjetiva e intersubjetiva, motivación y negociación. Al inicio del curso, se implementó la evaluación diagnóstica a través de un foro de expectativas que permitió a las investigadoras conocer los conocimientos y experiencias previas de los estudiantes y realizar los ajustes a los contenidos y estrategias dispuestos para cada unidad del programa.

La evaluación formativa se llevó a cabo mediante la retroalimentación en la discusión general, individual y por equipos y, en las sesiones de asesoría presencial para el diseño de diferentes técnicas e instrumentos de recolección de datos y a través de la interacción sincrónica y asincrónica en los diferentes encuentros en los foros virtuales. De igual forma, mediante instrumentos diseñados por las facilitadoras se evaluó el desempeño de las mismas, el curso como tal y el progreso de los participantes, tanto en el aspecto tecnológico como cognitivo, a través de la autoevaluación y coevaluación, para conocer el avance académico, tecnológico, personal, creativo y social.

Para finalizar la experiencia, fue diseñado otro espacio de interacción y participación, el cual fue el foro de despedida, con la finalidad de obtener información sobre la opinión de los participantes en relación con los productos obtenidos, así como también sobre los sentimientos, emociones y actitudes experimentadas en el transcurso de las doce semanas. Además de señalar cuáles de las actividades implicaban la necesidad de un mayor acompañamiento o mostraban más dificultad para su comprensión.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Los resultados obtenidos indican que la experiencia didáctica creativa contribuyó, entre otras cosas, a fomentar en los estudiantes:

1. Una mayor comprensión y utilización de los recursos tecnológicos y las herramientas de comunicación con fines académicos formativos.

2. Una mayor y mejor comunicación con las profesoras y entre los alumnos, permitiendo un óptimo desempeño en su función docente-tutor así como la autoconstrucción del aprendizaje en los estudiantes, basado en trabajo colaborativo.

3. Un aumento de expectativas con respecto a su capacidad para desarrollar competencias personales como la iniciativa, la innovación, la creatividad, la innovación y la participación.

4. La mayoría de los participantes que manifestaron frustración y desinterés al comienzo de la experiencia exteriorizaron, al concluir la misma, haber superado estos sentimientos y expresaron el interés y motivación en seguir multiplicando la práctica con sus propios estudiantes. Además revelaron haber logrado credibilidad y confianza de esta modalidad educativa.

5. Los resultados obtenidos evidencian que la estructura de un curso en línea, debe ser diseñada en función del perfil académico de los estudiantes a los cuales va dirigido. Un curso para estudiantes motivados y con una base de conocimientos elementales, no debe ser diseñado de igual manera que para aquellos estudiantes con características distintas.

6. Una cantidad significativa de los participantes así como las facilitadoras pusieron en evidencia su capacidad creativa, al valerse de herramientas tecnológicas tales como elaboración videos o presentaciones para ayudar a sus compañeros a concretar las diferentes actividades propuestas en el curso; y aún cuando en algunos momentos se podía evidenciar frustración a través de los mensajes colocados en los diferentes foros por no alcanzar una meta, en otros se percibía alegría colectiva por el logro de las actividades.

Se infiere la necesidad de una reflexión profunda con respecto a la función docente, el cual debe ser una figura motivadora, que orienta el proceso enseñanza aprendizaje, facilita

los recursos, para lo cual se requiere que posea competencias no sólo personales, sino técnicas, pedagógicas, metodológicas, así como también que sea dinamizador y animador del clima de aprendizaje. Es decir, se reclama un docente más creativo, con funciones y competencias diferentes a las que ha ejercido de manera tradicional.

Estos resultados son evidencia de los beneficios de esta modalidad formativa, así como también la necesidad de la integración de las tecnologías de la información y la comunicación como apoyo a la enseñanza semipresencial y como recursos de formación a distancia para facilitar a los estudiantes desarrollar competencias para la autoconstrucción de su aprendizaje y al mismo tiempo, promover y desarrollar la creatividad tanto en los estudiantes como en los docentes.

REFERENCIAS

Gagné, R. M.; Briggs, L. J., y Wager, W. W. (1992). Principios del diseño educacional (4ª edición). New York: Holt, Rinehart and Winston.

Martínez y Salanova. (s/f). El aprendizaje de la creatividad. Disponible: <http://www.uhu.es/cine.educacion/didactica/0082>. Consulta: 2009, Enero16

Pérez, R; Rojas. J y Pauli, G. (2008). Algunas experiencias didácticas en el entorno de la plataforma Moodle. Revista e Informática y Medios audiovisuales. 5(10) 1-10