
El enfoque lúdico como estrategia para desarrollar la creatividad artística

The playful approach as a strategy to develop artistic creativity

Riselda Maria Corujo Quesada

Noris Josefa Rodríguez Izquierdo

Héctor Anier Borges Gutiérrez

Universidad “José Martí”, Sancti Spíritus, Cuba.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5132-9285>

<https://orcid.org/0000-0003-3658-3958>

<https://orcid.org/0000-0001-6288-3521>

Correo electrónico:

rcorujo@uniss.edu.cu

nrizquierdo@uniss.edu.cu

hborges@uniss.edu.cu

Recibido: 22/03/2021

Aceptado: 18/07/2021

Resumen: La presente investigación tiene como objetivo diseñar una estrategia didáctica con enfoque lúdico para el desarrollo de la creatividad artística en las estudiantes de la carrera Licenciatura en Educación Preescolar. Este estudio estuvo guiado por la lógica de la investigación-acción participativa desarrollada en cuatro ciclos, a partir del uso métodos teóricos y empíricos que permiten reconocer los logros, insatisfacciones y aportes de cada ciclo que posibilitan acercarse a la solución del problema planteado y que tributaron al diseño de la estrategia didáctica. Constituye una contribución al proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Apreciación y producción musical.

Palabras clave: Enfoque lúdico; Creatividad artística; Estrategia; Proceso.

Abstract: The purpose of this research is to design a didactic strategy with a playful approach to the development of artistic creativity in the students of the Degree in Preschool Education. This study was guided by the logic of participatory action research developed in four cycles, based on the use of theoretical, empirical and technical methods that allow recognizing the achievements, dissatisfactions and contributions of each cycle that make it possible to approach the solution of the problem posed and that contributed to the design of the didactic strategy. It constitutes a contribution to the teaching-learning process of the subject Appreciation and musical production.

Keywords: Playful approach; Artistic creativity; Strategy; Process.

Introducción

Tratar la creatividad desde la educación conduce a la idea de formar una persona capaz de aprender a resolver los problemas que se le puedan presentar en la vida: saber escuchar, organizarse, analizar críticamente la realidad y lograr transformarla; tener valores y cultura en su más profunda expresión; no limitar su aprehensión solo a conocimientos; sino

implicando todos los valores universales del hombre para lograr la formación de una persona más integral.

En Cuba se destacan sobre todo, los trabajos del proyecto Prycrea liderado por González Valdés (2002), este abrió el camino para un estudio más profundo sobre la actividad de enseñar a aprender a los alumnos.

Son diversos los autores que han abordado el tema de la creatividad, la mayoría coincide en la necesidad de buscar vías que estimulen las potencialidades creadoras de los docentes, lo que influye en la actuación de sus estudiantes desde el aprendizaje creativo, además contemplan la gran importancia que tiene su desarrollo en la escuela y en cualquier nivel educativo.

Muchos estudios relacionan la creatividad con el arte, con la elaboración de productos creativos; sin embargo no se percibe un concepto acabado en torno a la categoría de creatividad artística en el proceso de enseñanza-aprendizaje; surge la necesidad de estudiarla desde este proceso, pues el docente es el encargado de contribuir en la formación de la niñez y la juventud, de manera que el estudiantado tenga un papel protagónico en todas las actividades que se le presenten, tanto dentro como fuera de la escuela.

En el devenir histórico de la formación de docentes de preescolar en Cuba se han dado pasos de avances en el empeño de contar con un educador preparado para atender las nuevas necesidades personales y sociales, y saber enfrentar y promover iniciativas ante las nuevas contradicciones.

Para el logro de tal propósito se requiere de estudiantes con sensibilidad hacia lo que le rodea, con un desarrollo creciente de sus actuaciones de manera que tengan la posibilidad de expresar sus sentimientos, emociones, percepciones del mundo circundante a partir de la música.

La formación inicial del estudiante de la Licenciatura en Educación, Preescolar es un proceso que, de modo consciente y sobre bases científicas, se desarrolla para garantizar la preparación integral como estudiante universitario.

Corresponde a los profesores de la universidad formar educadores que amen su profesión y tengan jerarquía de valores en correspondencia con los priorizados por la sociedad, a partir

de un proceso de enseñanza-aprendizaje que entre sus características se destaque lo creativo para que lleguen a ser personas capaces de prestar especial atención al desarrollo de valores y actitudes.

En la bibliografía consultada no son suficientes los fundamentos didácticos para utilizar el enfoque lúdico en función del desarrollo de la creatividad artística, de manera que tribute al perfeccionamiento del proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura *Apreciación y producción musical* y al desarrollo de la creatividad artística.

Estos y otros elementos identificados desde la etapa exploratoria de la investigación posibilitaron que se reconozca la siguiente contradicción: son insuficientes los fundamentos didácticos que orienten el cómo proceder con el enfoque lúdico para el desarrollo de la creatividad artística en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura *Apreciación y producción musical* en la Licenciatura en Educación Preescolar.

El objetivo general de esta investigación es diseñar una estrategia didáctica con enfoque lúdico para el desarrollo de la creatividad artística en las estudiantes de la carrera Licenciatura en Educación Preescolar.

Desarrollo

Fue seleccionada la Universidad José Martí Pérez de Sancti Spíritus como escenario de la investigación y la unidad de estudio la integran las ocho estudiantes que cursan el tercer año de la carrera Licenciatura en Educación Preescolar de la Facultad de Ciencias Pedagógicas. Esto obedece a los resultados de la observación al comportamiento de las estudiantes en la etapa de vagabundeo y la disposición para cooperar y participar. Se eligieron informantes clave (especialistas seleccionados para el estudio) que por el conocimiento en profundidad del contexto a estudiar, las vivencias o relaciones se convirtieron en porteros y en fuentes de información, estos fueron: el profesor principal de la disciplina Educación Artística y profesores que conforman el colectivo de disciplina, la coordinadora del colectivo de la carrera y del año.

Se aplicó la *guía de observación a clases*, se pudo constatar el grado de implicación y participación que tienen las estudiantes en las actividades, se corrobora que estas actividades centraban la atención en aquellas estudiantes que presentan desarrollo de

aptitudes artísticas, ya que ejecutaban las actividades con soluciones creativas percibiéndose dominio, compromiso, sensibilidad y originalidad en su ejecución. No se aprovechan las potencialidades del contenido para el tratamiento de la creatividad desde la asignatura y no se promueve el intercambio para la proyección de actividades originales, flexibles y fluidas en esta dirección; se percibe la disposición por parte de los estudiantes para la utilización de la actividad lúdica, al presentar el docente un juego se mostraron interesadas y participaron.

Con la aplicación *de la evaluación multifactorial de la creatividad*, para diagnosticar los niveles de creatividad presentes en las estudiantes atendiendo a la imaginación, fluidez, flexibilidad, originalidad de las ideas y voluntad para la búsqueda de soluciones creadoras, se pudo constatar (en los instrumentos cualitativos), que la mayoría de las estudiantes demostraban pobreza en las ideas para la elaboración de dibujos con los trazos que les presentan, además se pudo percibir escasa imaginación al presentar dibujos que carecían de complejidad y originalidad.

Como resultado cualitativo de este instrumento, se constató que en el cuento utilizado, las seis estudiantes lo realizaron con sencillez, utilizaron pocos párrafos debido a la limitada imaginación y fantasía que presentaban para adaptar las ideas al cuento. En la utilización que las estudiantes le otorgan al objeto se perciben limitados usos, solamente enumeraron algunos objetos y en cuanto a los usos solamente mencionaron el empleo de los más frecuentes.

Con el empleo del *test de creatividad sonora-musical*, se diagnosticó la creatividad que presentaban en cuanto a la fluidez, flexibilidad y originalidad en el ritmo y secuencia musical. Se pudo percibir en sus respuestas carencia de ritmo de forma fluida y en ocasiones arrítmicas, evidenciaron gestos repetidos y comunes. La aparición de ideas en varios sujetos denotaba la poca originalidad, utilizando la combinación de fuentes sonoras de la cotidianidad y no de su inventiva. Se repetían ritmos sencillos que no eran de su creación sino copia de canciones memorizadas por ellos.

Para determinar las principales regularidades que se presentan en torno al desarrollo de la creatividad artística se empleó la triangulación metodológica. En este sentido se identificaron las siguientes potencialidades:

- La mayoría de las estudiantes se identifica con su futura profesión, manifiestan gusto por la carrera escogida.
- Se constató que en la formación del profesional de preescolar se debe enfocar al crecimiento personal mediante la creación de los diversos medios expresivos artísticos; por lo que la creatividad sigue estando estrechamente vinculada a la creación artística.
- Uno de los problemas profesionales, está enfocado hacia la dirección grupal e individual de un proceso educativo, creativo y desarrollador y la necesidad del enfoque lúdico para lograr el máximo desarrollo integral posible de las potencialidades individuales de cada niño.

Procedimiento de recogida y análisis de datos

Se procedió a seleccionar el escenario para el desarrollo de la investigación, entendiéndose este como “[...] el lugar en el que el estudio se va realizar [...]” (Rodríguez et al., 2008, p.69).

En un intercambio con los coordinadores de año y de carrera se seleccionó al grupo de tercer año, debido a que son ocho estudiantes comprometidas con su carrera, que sienten motivación por la profesión escogida, la mayoría la solicitó en primera opción, aunque en la segunda convocatoria de las pruebas de ingreso. Son responsables, laboriosas, alegres; lo manifiestan en la realización de las diferentes actividades que se desarrollan en la universidad. Sienten amor por los niños y por la profesión en sentido general. En cuanto a la actividad de aprendizaje se constata aceptación, disposición, concentración y deseos de aprender.

Sin embargo, uno de los elementos que inciden de forma negativa en la realización de actividades es la insuficiente preparación artística que presentan las estudiantes, esencial en la formación de estos profesionales para lograr con calidad todo proceso educativo que se realice en la primera infancia, lo que va a desfavorecer desde el punto de vista artístico la posterior calidad de las asignaturas afines a la disciplina de Educación Artística.

Con el acceso al campo, según Rodríguez, Gil y García (2008) entendido como “[...] un proceso mediante el cual el investigador va accediendo a la información fundamental para su estudio.” (p.72), permitió centrarse en la observación e indagación, lo que posibilitó un acercamiento a las potencialidades y carencias en relación con el desarrollo de la creatividad artística en los estudiantes; así como las ventajas a tener en cuenta para su mejoramiento. Esta fase se extendió durante el mes de enero y primera quincena de febrero, 2015.

Una vez en el campo, se aplicó una estrategia de vagabundeo, dicha estrategia se puede utilizar en las primeras fases del estudio, para llegar a entrar al campo y poder establecer los primeros contactos informales, buscando una representación lo más real posible por parte de la población que será objeto de estudio. Al respecto Goetz y LeCompte, se refieren al vagabundeo como la situación que:

Implica situar aquello que es común: informarse sobre los participantes, aprender dónde se reúnen, registrar las características demográficas de un grupo de estudio, construir mapas sobre la disposición física de un lugar, y establecer una descripción del contexto de los fenómenos o procesos particulares objeto de consideración. (1984, Pp. 89-90)

Todo esto se corrobora con los resultados de la aplicación de forma colectiva de la técnica Positivo-Negativo-Interesante (PNI) a estudiantes, con la finalidad de buscar vías para perfeccionar el trabajo que se realiza en las asignaturas que conforman la disciplina Educación Artística. Para calificar los elementos positivos, los negativos y otros de carácter ambiguo se realiza un análisis general de esos aspectos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las asignaturas recibidas en la disciplina de educación artística.

Como resultado de la técnica se obtuvo potencialidades derivadas de los aspectos positivos: consideran al arte indispensable para su formación; le asignan un rol importante a la música para el desarrollo de las actividades que se realizan en el contexto laboral; demuestran sensibilidad hacia el arte y sus manifestaciones.

Como aspectos negativos refieren que muchas estudiantes les faltan facilidades para realizar las actividades prácticas como cantar y entonar canciones; plantean que solamente las asignaturas de la disciplina son las que trabajan en función del arte y sus manifestaciones. En

relación con lo interesante, manifiestan que se deben buscar nuevas alternativas o vías para trabajar en las clases de manera tal que permitan incluirlas posteriormente en su modo de hacer; aluden al juego como algo necesario para su formación y para su desempeño profesional.

Haciendo uso de la lógica que propone la investigación-acción participativa, según criterios de De Miguel (1989) esta “se caracteriza por un conjunto de principios, normas y procedimientos metodológicos, que permite obtener conocimientos colectivos sobre una determinada realidad social”. (p.73). Hace referencia a su carácter de adquisición colectiva del conocimiento, su sistematización y su utilidad social.

Se utiliza entonces los ciclos en espiral que propone este tipo de investigación, el mismo permite a través de cuatro pasos: Reflexión inicial sobre la preocupación temática, Planificación, Puesta en práctica de las acciones y valoración de sus resultados y Reflexión final, constituir una unidad dialéctica. Para su estudio es pertinente separarlos, pues contribuyen a organizar toda la información que se genera en el proceso investigativo y delimitan el orden lógico de las acciones que surgen.

Se describen entonces los ciclos de intervención con sus respectivos pasos:

Primer ciclo: Diagnóstico del estado en que se encuentra el desarrollo de la creatividad artística en las estudiantes de la Licenciatura en Educación. Educación Preescolar.

Reflexión inicial. Se utiliza para este fin las sesiones en profundidad que permiten validar las categorías y subcategorías de análisis de esta investigación.

Planificación. Se precisaron los métodos y técnicas a utilizar, ellos son: análisis de documentos, sesión en profundidad, entrevista en profundidad 2, la guía de observación a clases, evaluación multifactorial de la creatividad, test de creatividad sonoro-musical y la triangulación metodológica.

Puesta en práctica de las acciones y valoración de sus resultados. Permite desarrollar cada uno de los instrumentos con la muestra seleccionada para esta investigación.

Reflexión Final. Se concretó en una segunda sesión en profundidad, la cual se realizó en la reunión del colectivo de disciplina. Se analizaron y valoraron los problemas identificados a partir de los resultados alcanzados una vez concluidas las acciones planificadas para el

primer ciclo. Se delimitaron los logros e insatisfacciones así como los aportes al diseño de la estrategia didáctica.

Segundo ciclo: Planificación de las actividades lúdicas para el desarrollo de la creatividad artística en las estudiantes de la carrera Licenciatura en Educación. Educación Preescolar.

Reflexión inicial. Constituyó el punto de partida para la reflexión colectiva el encuentro con las estudiantes, donde se socializaron los resultados del primer ciclo, acerca de la importancia y necesidad de la formación artística creativa en esta carrera, así como a las potencialidades y carencias identificadas en el diagnóstico; se constató que las mismas están conscientes de las dificultades, reconocen a la clase como una de las vías más adecuadas para revertir la situación.

Planificación. Se realizó un intercambio con las estudiantes a partir de las siguientes interrogantes: ¿Qué actividades realizar para contribuir al desarrollo de la creatividad artística?, ¿Cómo organizarlas ante las regularidades diagnosticadas en la práctica?, ¿Por qué tomar al enfoque lúdico como eje para el desarrollo de la estrategia?, ¿Cómo evaluar los cambios que ocurren?

Puesta en práctica del plan de acciones y valoración de sus resultados. Como alternativa para el acceso y el uso de la información en clases fue diseñada y elaborada por el Departamento de Tecnología Educativa y Recursos Informáticos para el Aprendizaje de la Universidad de Sancti Spíritus la aplicación Multimedia interactiva “Musycra”.

A partir de los contenidos y metodología inicial para la elaboración de las actividades lúdicas, se les da la tarea de diseñar en conjunto los juegos que podían servir para darle tratamiento a determinados contenidos relacionados con la música. Proponen un total de diez actividades lúdicas.

Reflexión final. Se concretó en un nuevo encuentro de la investigadora con el colectivo de estudiantes para presentarles las actividades lúdicas ya elaboradas y perfeccionadas en su totalidad, dichas actividades conformaran la estrategia didáctica a utilizar por parte de la autora de la investigación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Apreciación y producción musical. Se señalaron e identificaron las aportaciones que las estudiantes realizaron en el diseño de la estrategia didáctica.

Tercer ciclo: Implementación de la estrategia didáctica con enfoque lúdico en las clases de la asignatura Apreciación y producción musical.

Reflexión inicial. Se intervino en la práctica para introducir la estrategia didáctica ya construida y reestructurada desde el colectivo de disciplina a fin de estudiar su dinámica en dicho contexto.

Planificación. Se realizó la planificación estratégica de un grupo de acciones para constatar los cambios ocurridos durante su implementación con el objetivo de valorar en la práctica educativa los resultados alcanzados con su ejecución.

Puesta en práctica del plan de acción y observación de cómo funcionó.

Reflexión final. Este se materializó en un grupo de discusión 3 protagonizado por el colectivo de disciplina. Para ello se sistematizó la recogida de datos obtenidos mediante las notas de campo con la aplicación de los diferentes instrumentos empíricos empleados en las clases donde se desarrollaron las acciones lúdicas.

Cuarto ciclo: Valoración por los informantes clave de la estrategia didáctica diseñada.

Reflexión inicial. Los aportes de cada ciclo de Investigación-acción participativa permitieron presentar a la tercera sesión en profundidad la estrategia didáctica diseñada. Fueron invitados en esta ocasión profesores de vasto conocimiento y experiencia en el trabajo con la actividad lúdica y la creatividad, además de los profesores implicados inicialmente como informantes clave.

Planificación. En este ciclo ya se han reajustado las actividades lúdicas a partir de su implementación en el ciclo anterior y se presenta la estrategia didáctica para su valoración.

Puesta en práctica. Se explicó detenidamente sus componentes, las etapas que la conforman, el objetivo de cada una, las acciones que la integran; así como los indicadores a utilizar para su valoración.

Reflexión final. Los criterios registrados permitieron afirmar que la estrategia didáctica con enfoque lúdico diseñada y dirigida al desarrollo de la creatividad artística en las estudiantes de la carrera Licenciatura en Educación. Educación Preescolar, fue valorada positivamente por los profesores que participaron en la tercera sesión en profundidad, estos expresaron disposición para aplicarla en otros contextos educativos.

La investigación, por sus características, generó vivencias positivas entre todos los participantes, fundamentalmente en las estudiantes; lo que se demuestra a través de expresiones de satisfacción, amor hacia las manifestaciones del arte, deseos de continuar participando en actividades donde se utilice al enfoque lúdico, mayor protagonismo estudiantil y originalidad en sus resultados.

Distingue su diseño, la utilización de exigencias a través de las cuales se intenta resolver el problema planteado y dar respuesta a los presupuestos establecidos. Estas exigencias se determinan a partir del estudio realizado inicialmente, en el cual las estudiantes propusieron iniciativas y que a su vez la investigadora los tomó como punto de partida. Estas son:

Integración del enfoque lúdico con las actividades a desarrollar: Se relaciona con el aprovechamiento de las potencialidades que ofrece este enfoque para lograr la combinación de recursos lúdicos desde lo senso perceptual, auditivo, visual, cinético, con los contenidos de la asignatura, recurriendo a la actividad lúdica como herramienta educativa portadora de valores éticos, estéticos, artísticos, como vía para el desarrollo de la creatividad artística. Se aborda el conocimiento y la realidad en función del desarrollo profesional del estudiante de preescolar, teniendo en cuenta que el juego es la actividad fundamental para los niños en la primera infancia, al producir cambios cualitativos en su desarrollo psíquico y social.

Se reconoce cómo el contacto con la actividad lúdica desde la formación inicial en estas estudiantes contribuye a una formación de la personalidad más rica y acorde con el medio donde se desempeñen, por tanto, deben saber jugar para poder desarrollar una vez graduadas en las diferentes esferas de actuación, una atmósfera lúdica en sus actividades. Si el juego es la herramienta de la infancia para aprender del mundo, éste debe ser también la herramienta del educador para que tenga un efecto sobre esa infancia, es por eso que deben dominar la utilización de esa herramienta, que conozca sus potencialidades y la aplique con inteligencia y profesionalidad.

Utilización de los indicadores de la creatividad artística para su desarrollo: Para poder medir los indicadores relacionados con este tipo de creatividad es preciso considerar el importante papel que juega la creatividad artística en la labor que desempeñan las futuras educadoras de preescolar en cada institución infantil, así como la influencia que tiene el enfoque lúdico

para formar y desarrollar habilidades profesionales, actitudes, modos de actuación, etc. Por tanto, para que fluya la creatividad artística debe estar presente la motivación que le impregnen las actividades para su realización con interés y satisfacción, además de la implicación personal que tenga el sujeto para la realización de estas actividades, de forma fluida, flexible y original con voluntad para la búsqueda de soluciones creadoras, de manera que enfrenten las actividades con determinación e imaginación.

Relación del enfoque lúdico con los componentes del proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura *Apreciación y producción musical*: Se refiere al tratamiento de cada componente del proceso de enseñanza-aprendizaje, deben estar en función de complementar la intencionalidad formativa al cual está dirigida. Admite la vinculación de contenidos precedentes, así como su aplicación desde la práctica laboral, la búsqueda de las relaciones entre cada uno de los componentes para el desarrollo exitoso de la estrategia.

El carácter rector del objetivo y su función orientadora se expresa en las acciones que implican los procedimientos. Los objetivos deben derivarse gradualmente desde el modelo del profesional, los del año académico, los de la disciplina y de asignatura respecto a la creatividad y que serán objeto de estimulación a partir de hacer uso del enfoque lúdico, estos permiten expresar de forma subjetiva el resultado que se espera; mediante la precisión de los conocimientos, las habilidades, las actitudes, los valores, sentimientos e intereses a lograr durante el proceso de enseñanza-aprendizaje de la *Apreciación y producción musical*.

El contenido se comprende como componente primario que determina la parte de la cultura y experiencia social que debe ser sistematizada en dependencia de los objetivos propuestos, estos se concretan en las definiciones de *Apreciación y producción musical*; las habilidades apreciar, interpretar, percibir, cantar y crear obras musicales y expresiones artísticas universales, cubanas y locales; así como las actitudes, los valores, los sentimientos e intereses que permiten el logro de un proceso de enseñanza-aprendizaje ameno, flexible, colaborativo, lúdico y creador.

Los métodos en su condición de elementos dinamizadores presuponen el sistema de acciones a realizar por docentes y estudiantes durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. La estrategia didáctica hace uso de los métodos productivos en la mayoría de las clases ya que

hace más efectivo el trabajo con el enfoque lúdico pues le impregna a la clase un ambiente dinamizador permitiendo a cada estudiante desarrollar sus propias estrategias de aprendizaje. Los medios vistos como soporte material de los métodos facilitan la adquisición y fijación de los contenidos, son ellos los que garantizarán el éxito de la actividad creadora. En la estrategia didáctica guardan una relación directa con las actividades lúdicas a utilizar, para ello se hará uso de la aplicación Multimedia interactiva “Musycreea” y de las actividades lúdicas que favorezcan el aprendizaje más dinámico y creativo.

En la estrategia didáctica la evaluación es sistemática; se analizan, se toman decisiones e introducen modificaciones propensas a mejorar y perfeccionar, sin esperar a que las etapas que la constituyen hayan acabado. Constituye expresión auténtica de procesos de autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación, todo lo cual será facilitado por el docente con la utilización del enfoque lúdico por su marcado carácter didáctico al cumplir con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica.

Las formas organizativas se valoran como el elemento integrador del proceso de enseñanza-aprendizaje, ellas evidencian las relaciones del resto de los componentes y permiten, según las actividades lúdicas a utilizar, el desarrollo de la creatividad artística a partir del enfoque lúdico. Se asume a la clase como el escenario propicio para el desarrollo de la creatividad artística en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Apreciación y producción musical, ya que es fundamental para sistematizar los contenidos y desarrollar habilidades profesionales para apreciar y producir musicalmente.

La estructuración de la estrategia didáctica tiene en cuenta los presupuestos teóricos desarrollados por Sierra Salcedo (2003, 2008); Ballesteros (2011) y Lanza Escobedo (2008) los que coinciden en cuatro etapas fundamentales. Etapa de diagnóstico: Tiene como objetivo determinar el estado en que se encuentra el desarrollo de la creatividad artística en de la carrera Licenciatura en Educación. Educación Preescolar.

1 Diagnóstico del desarrollo de la creatividad artística en las estudiantes de la carrera Licenciatura en Educación. Educación Preescolar.

Etapa de la planeación estratégica. Su objetivo está en diseñar las actividades lúdicas, estas presuponen el análisis reflexivo de las necesidades y potencialidades identificadas en la etapa anterior, y se explican a continuación:

1 Planificación de las actividades lúdicas para su inserción en proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Apreciación y producción musical.

Se toma como referente la propuesta algorítmica ofrecida por Rodríguez (2002):

Tipo de juego: (juegos musicales, juegos dramatizados, juegos rítmicos, juegos de expresión corporal).

Nombre del juego: El nombre tiene gran importancia; ya que puede resultar un elemento que contribuye al despliegue de la carga emocional de las estudiantes por la actividad. A partir de él se pueden descubrir elementos que resulten de su agrado y por consiguiente sentirían gusto por desarrollarlos. El título debe ser insinuante, sugerente, debe crear expectativas en las estudiantes. Estas características provocan una mayor atracción.

Objetivo que se persigue alcanzar: Se deben formular con la mayor claridad y precisión. Pueden ser diversos y aumentan a medida que se practica la actividad lúdica. Cómo enseñar a las estudiantes a tomar decisiones, garantizar la posibilidad de la adquisición de una experiencia práctica del trabajo colectivo, contribuir a la asimilación de los conocimientos teóricos de las diferentes asignaturas, partiendo del logro de un mayor nivel de satisfacción en el aprendizaje creativo, preparar a las estudiantes en la solución de los problemas de la vida y la sociedad.

Metodología. (Descripción del juego). El profesor debe detallar el contenido del juego, paso por paso. Se explican cómo se combinan las tareas cognitivas con diferentes situaciones.

Materiales a utilizar: Se declaran todos los materiales que deben tener en sus manos para poder desarrollarla. Estos pueden ser tableros, rompecabezas, dados, fichas, postales, etc.

Formas de organización: Se declara si el juego se desarrolla de forma individual, por parejas, en equipos, en hileras, según la organización del aula, etc.

Tiempo de duración: Planifica el tiempo que aproximadamente debe durar la actividad.

Momento de aplicación: Se especifica en qué parte de la actividad docente se desarrolla el juego de acuerdo con la planificación que realiza previamente. No se debe improvisar, no

pueden estar sujetos a la espontaneidad. Debe concebirse teniendo en cuenta factores que pueden incidir en su ubicación dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, como son: las características del contenido, las características del grupo con que trabaja, el horario docente en que se ejecuta, etc.

Condiciones del lugar: Puede que las condiciones del aula sean suficientes para materializar la actividad, o tal vez, se necesite de algunos recursos adicionales, relacionados con el espacio, presencia de fluido eléctrico, claridad y ventilación. Existen juegos que requieren de lugares abiertos para su realización y con determinadas características. Todo ello se debe precisar para lograr un mayor aseguramiento y éxito en la actividad.

Reglas del juego: Se debe declarar cuáles son las reglas y normas que conducen el juego, las cuales deben ser cumplidas por todos los participantes. La actuación de cada estudiante está mediada por un conjunto de restricciones y regulaciones que guían al juego en todo su desarrollo. Conocer qué puede hacer y qué no, contribuye al desarrollo de un comportamiento disciplinado, ordenado y a la toma de una posición crítica en determinados momentos, cuando se manifiesten irregularidades en su desarrollo. Por tanto, este elemento contribuye a desarrollar el valor formativo del juego.

Observaciones: Valoración de la actividad (principales logros y dificultades presentadas por las estudiantes, elementos de agrado y desagrado por el juego, posible reestructuración y otros aspectos que puedan resultar interesantes).

Etapas de la Ejecución. Su meta está en implementar las actividades lúdicas planificadas, a fin de evaluarlas y reajustarlas según las necesidades, de manera que posibiliten transitar del estado real al estado deseado. Para el logro de este objetivo se realizarán las acciones siguientes:

1. Ejecutar las actividades lúdicas planificadas.

La ejecución de cada una de las actividades lúdicas se sustenta en tres momentos fundamentales: la orientación, la ejecución y el control. En el momento de orientación se garantizará la motivación del colectivo de estudiantes hacia la ejecución. Es necesario propiciar un ambiente positivo, que posibilite la participación y comprometimiento con la actividad orientada. Las actividades lúdicas que se presentan tienen un marcado carácter

dinámico, se proponen objetivos, procedimientos y técnicas participativas que permiten una estrecha relación con los estudiantes y su grupo; movilizarlos para una actuación más autónoma, responsable y creativa en correspondencia con el profesional que se desea formar.

2. Control y seguimiento de los resultados del proceso de implementación de las actividades lúdicas.

Etapas de evaluación. Tiene el propósito de evaluar los resultados obtenidos durante la implementación de las actividades lúdicas dirigidas al desarrollo de la creatividad artística; así como la funcionalidad y efectividad de la estrategia didáctica elaborada. Aquí intervienen los participantes y se realizan las acciones siguientes:

1. Valoración del desarrollo de la creatividad artística en las estudiantes durante la implementación de la estrategia didáctica.

2. Valoración de la estrategia didáctica, por el colectivo de disciplina, a partir del cumplimiento de las acciones planificadas en cada una de las etapas.

Conclusiones

El diseño de la estrategia didáctica que se concibe desde la investigación-acción participativa se sustenta en fundamentos filosóficos, sociológicos, psicológicos, pedagógicos y didácticos de orientación marxista; se distingue por la integración del enfoque lúdico con las actividades; la utilización de los indicadores de la creatividad artística para su desarrollo y la relación del enfoque lúdico con los componentes del proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Apreciación y producción musical. Presupone la realización de acciones organizadas de manera lógica y coherente en sus etapas de diagnóstico, planificación, ejecución y evaluación, las que posibilitan desarrollar la creatividad artística en las estudiantes tomando la lúdica como un enfoque renovador y que tributa al cambio.

Referencias Bibliográficas

Ballesteros, O. P. (2011). *La lúdica como estrategia didáctica para el desarrollo de competencias científicas* (Tesis presentada como requisito parcial para optar al título

de: Magister). Universidad Nacional de Colombia.
<http://www.bdigital.unal.edu.co/6560/1/olgapatriaballesteros.2011.pdf>

De Miguel, M. (1989). *Metodología de la investigación participante y desarrollo comunitario. Jornadas de educación permanente*. Gijón: UNED.

Goetz, J.P. y Le Compte, M.D. (1988). *Etnografía y diseño cualitativo en investigación educativa*. Madrid.

González Valdés, A. (2002). Conceptualización de la creatividad en Prycrea. *Revista Cubana de Psicología*; 19(3).

Lanza Escobedo, D. (2012). *Estrategia didáctica para el desarrollo de la creatividad en la enseñanza primaria*. V Congreso Mundial de Estilos de Aprendizaje. Universidad de Extremadura, España. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4640391>

Rodríguez, R. (2002). *Los juegos didácticos. Una propuesta metodológica para estimular los intereses cognoscitivos por la geografía escolar*, (Tesis de grado). Repositorio Institucional del Centro de recursos para el aprendizaje y la investigación “Raúl Ferrer Pérez”. Universidad de Sancti Spíritus José Martí Pérez.

Rodríguez Gómez, G.; Gil Flores, J. y García Jiménez, E. (2008). *Metodología de la investigación cualitativa*. Félix Varela.

Sierra Salcedo, R. A. (2003). *Modelación y estrategia: algunas consideraciones desde una perspectiva psicológica*. En: Compendio de Pedagogía. (p. 118 - 126.). Pueblo y Educación.

Sierra Salcedo, R. A. (2008). *La estrategia pedagógica, su diseño e implementación*. Pueblo y Educación.